

**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ**

*Creada mediante Ley No. 010 Reg. Off 313 del 13 de noviembre de 1985*



**FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO**

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD:**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS  
NIÑOS DE 3 AÑOS**

**AUTORA:**

Flores Delgado Dayana Elizabeth

**DOCENTE TUTOR:**

Lic. Mena Sánchez Laura María. Mg.

**MANTA - ECUADOR**

**2025**

**TEMA:**

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS  
NIÑOS DE 3 AÑOS”**

**DELIMITACIÓN:**

**“DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “PEDRO MONCAYO N° 82” EN LA  
CIUDAD DE MONTECRISTI EN EL PERÍODO 2025-2026”**

**CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR****PROPIEDAD INTELECTUAL**

Título de Trabajo de Investigación: Las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivos en los niños de 3 años en la Unidad Educativa Fiscal "Pedro Moncayo N° 82" en la ciudad de Montecristi en el período 2025-2026.

Autora: Flores Delgado Dayana Elizabeth

Fecha de Finalización: Martes 03 de febrero del 2026

Descripción de Autoría: Analizar como las actividades lúdicas indican en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años en el contexto educativo

Declaración de Autoría:

Yo, FLORES DELGADO DAYANA ELIZABETH, con documento de identidad 131359380-6, declaro que soy autora original y LCDA. MENA SANCHEZ LAURA MARIA, Mg. con documento de identidad 130885622-6, declaro que soy el coautor en calidad de tutor del trabajo de investigación titulación "Las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivos en los niños de 3 años en la Unidad Educativa Fiscal "Pedro Moncayo N° 82" en la ciudad de Montecristi en el período 2025-2026", Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Declaración de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación esta reconocidos y protegido por la normativa vigente, Art. 8, 10 de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que presento Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma de la Autora:

Firma del coautor:

  
Flores Delgado Dayana Elizabeth  
C.I. 131511787-7

  
Lcda, Mena Sánchez Laura María  
C.I.130885622-6

## **AGRADECIMIENTO**

Primero agradezco a Dios por haberme sostenido en cada paso de este camino, gracias por iluminarme en este camino con tu sabiduría y por recordarme que nunca estuve sola, es por eso por lo que este logro también se lo debo a él.

A mis amados padres, David Flores y Maritza Delgado, les agradezco infinitamente por su amor, sacrificio y apoyo inquebrantable. Su guía y confianza han sido fundamentales para alcanzar este logro que es tanto suyos como mía.

A mis queridos Hermanos Jesús y Lisbeth, gracias por estar siempre a mi lado, por su apoyo constante y por creer en mí, su presencia, ha sido un regalo en mi vida.

Mi querida hija Arleth, mi mayor inspiración, gracias por ser mi fuente de motivación y alegría diaria. Tu amor y sonrisas me impulsaron a seguir adelante en este camino universitario

A mis queridas amigas de la facultad, gracias por enseñarme lo bonito de la vida al estar rodeadas de gente positiva, gracias por sus alegrías por sus enseñanzas y por hacer que los trabajos sean menos pesados, gracias, mis queridas amigas, por ser ese pilar fundamental en esta etapa universitaria, las quiero.

Mi Querido Ángel Yeray Elian que desde el cielo me cuida y me guía, gracias por ser mi luz y mi fortaleza en los momentos difíciles. Esta tesis es un homenaje a tu memoria y amor eterno.

Mi tutora de Tesis la Lic. Mena Sánchez Laura.Mg, gracias por compartir sus conocimientos, por sus observaciones que contribuyeron de manera significativa en el desarrollo y la culminación de este proyecto, por su compromiso y apoyo constante, su profesionalismo ha sido fundamentales para alcanzar este objetivo.

Este logro no hubiera sido posible sin ustedes. Gracias por ser mi familia, mi apoyo y mi todo, con mucho amor, Dayana Flores Delgado.

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis, con todo mi amor y gratitud, a mis padres, mamá y papá, por ser mi fortaleza, mi guía y mi mayor ejemplo de perseverancia. Gracias por su apoyo incondicional, por creer en mí incluso cuando yo dudé, y por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y amor. Esta tesis es un reflejo de nuestro sacrificio y apoyo infinito

A mi hermano y a mi hermana, por estar siempre presentes a lo largo de este camino, por acompañarme en cada etapa de mi vida, por su cariño, paciencia y palabras de aliento que siempre me impulsaron a seguir adelante, incluso en los días difíciles, este logro también es de ustedes.

A mi hija, mi mayor inspiración y motor, por darle sentido a cada sacrificio y por recordarme cada día la razón por la que luché y me superé. Por tus sonrisas, abrazos que me dieron la energía para no rendirme, espero que esto sea un ejemplo de que con esfuerzo y amor todo es posible en la vida.

Y mi ángel del cielo, que desde lo más alto cuida de mí y vive eternamente en mi corazón. Tu amor me acompaña siempre y me da fuerza para seguir.

Este logro también es de ustedes, con Cariño Dayana Flores

**CERTIFICADO DEL TUTOR****CERTIFICO**

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Titulación bajo la autoría de la estudiante FLORES DELGADO DAYANA ELIZABETH, legalmente matriculada en la carrera de EDUCACIÓN INICIAL 2024 ACNS, periodo académico 2025-2026(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problemático es *"ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Martes, 03 de febrero de 2026.

Lo certifico,



MENÁ SANCHEZ LAURA MARIA  
**Docente Tutor**

# CERTIFICADO DE ANÁLISIS



CERTIFICADO DE ANÁLISIS  
magsister

## FLORES- DAYANA ELIZABETH- TESIS

3%  
Textos  
sospechosos



< 1% Similitudes  
< 1% similitudes entre comillas  
< 1% entre las fuentes mencionadas  
< 1% Idiomas no reconocidos  
3% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: FLORES- DAYANA ELIZABETH- TESIS.pdf  
ID del documento: 7d6b88530de9575ec77f61e4b638711625cc56fe  
Tamaño del documento original: 3,65 MB

Depositante: LAURA MARIA MENA SANCHEZ  
Fecha de depósito: 5/2/2026  
Tipo de carga: interfase  
Fecha de fin de análisis: 5/2/2026

Número de palabras: 199.146  
Número de caracteres: 1.379.824

Ubicación de las similitudes en el documento:

### Fuentes principales detectadas

| Nº | Descripciones                                                                                                                                                                                                                                  | Similitudes | Ubicaciones | Datos adicionales                      |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|----------------------------------------|
| 1  | TESIS - ADALY ANDREA MACIAS MENDOZA- FINAL.docx   TESIS - ADALY ANDREA MACIAS MENDOZA- FINAL.docx<br>Vino de de mi biblioteca                                                                                                                  | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (07 palabras) |
| 2  | repositorio.uiaem.edu.ec   Los cuentos interactivos como recurso de aprendizaje...<br><a href="https://repositorio.uiaem.edu.ec/handle/123456789/9449">https://repositorio.uiaem.edu.ec/handle/123456789/9449</a>                              | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (4 palabras)  |
| 3  | doi.org   Actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo...<br><a href="https://doi.org/10.70577/mg.v4i4.353">https://doi.org/10.70577/mg.v4i4.353</a>                                                                | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (9 palabras)  |
| 4  | repositorio.unhce.edu.pe   Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de L...<br><a href="https://repositorio.unhce.edu.pe/handle/2035001406710998">https://repositorio.unhce.edu.pe/handle/2035001406710998</a><br>2 fuentes similares | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (1 palabras)  |
| 5  | repositorio.unhce.edu.pe   https://repositorio.unhce.edu.pe/handle/2035001406710998/1/tesis.pdf<br>2 fuentes similares                                                                                                                         | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (5 palabras)  |

### Fuentes con similitudes fortuitas

| Nº | Descripciones                                                                                                                                                                                                                                                                              | Similitudes | Ubicaciones | Datos adicionales                      |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|----------------------------------------|
| 1  | doi.org   Actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo...<br><a href="https://doi.org/10.70577/mg.v4i4.353">https://doi.org/10.70577/mg.v4i4.353</a>                                                                                                            | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (16 palabras) |
| 2  | doi.org   Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocio...<br><a href="https://doi.org/10.37811/rii_nom.v6i4.12763">https://doi.org/10.37811/rii_nom.v6i4.12763</a>                                                                                             | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (7 palabras)  |
| 3  | ciencia latina.org   https://ciencialatina.org/index.php/revista/article/view/20592                                                                                                                                                                                                        | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (40 palabras) |
| 4  | repositorio.unhce.edu.pe   Actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños d...<br><a href="https://repositorio.unhce.edu.pe/handle/publicado/900a0906-323-344-62-b4c3-41-46a8852081">https://repositorio.unhce.edu.pe/handle/publicado/900a0906-323-344-62-b4c3-41-46a8852081</a> | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (9 palabras)  |
| 5  | Documento de otro usuario #964267<br>Vino de de otro grupo                                                                                                                                                                                                                                 | < 1%        |             | Palabras idénticas: < 1% (19 palabras) |

### Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <a href="https://www.canva.com/design/DAAH5wdeisD_c">https://www.canva.com/design/DAAH5wdeisD_c</a>                                                                                                                                                                                                                                               |
| 2 | <a href="https://www.canva.com/design/DAAH5wdeisD_c-v4LORbLnskMtZjvQvedtHut_m_content=DAAH5wdeisD_c&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sh...">https://www.canva.com/design/DAAH5wdeisD_c-v4LORbLnskMtZjvQvedtHut_m_content=DAAH5wdeisD_c&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sh...</a> |
| 3 | <a href="https://doi.org/10.6018/rie.40.2.123456">https://doi.org/10.6018/rie.40.2.123456</a>                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 4 | <a href="https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881">https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881</a>                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5 | <a href="https://doi.org/10.1037/10037-000">https://doi.org/10.1037/10037-000</a>                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## ÍNDICE

|                                                                |      |
|----------------------------------------------------------------|------|
| Portada .....                                                  | I    |
| TEMA: .....                                                    | II   |
| CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR .....                          | III  |
| AGRADECIMIENTO .....                                           | IV   |
| DEDICATORIA .....                                              | V    |
| CERTIFICADO DEL TUTOR .....                                    | VI   |
| CERTIFICADO DE ANÁLISIS .....                                  | VII  |
| ÍNDICE .....                                                   | VIII |
| Introducción .....                                             | 12   |
| 1.1. Diagnostico .....                                         | 15   |
| 1.1.1. Diagnóstico del objeto – campo desde lo teórico .....   | 15   |
| A nivel internacional: .....                                   | 15   |
| A nivel regional: .....                                        | 16   |
| A nivel Nacional: .....                                        | 18   |
| 1.1.2. Diagnóstico del objeto – campo, desde lo práctico ..... | 19   |
| 1.2. Justificación .....                                       | 20   |
| 1.3. Formulación del Problema .....                            | 22   |
| 1.4. Objeto .....                                              | 22   |
| 1.5. Objetivos .....                                           | 22   |
| 1.5.1. Objetivo General .....                                  | 22   |

|                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.6. Campo de Estudio.....                                                                                  | 22 |
| 1.7. Tareas científicas / objetivos específicos.....                                                        | 22 |
| 1.8. Idea a defender .....                                                                                  | 22 |
| 2. Marco Metodológico .....                                                                                 | 23 |
| 2.1. Muestra .....                                                                                          | 24 |
| 2.1.1. Muestreo .....                                                                                       | 24 |
| 2.2. Métodos .....                                                                                          | 25 |
| 2.2.1. Teóricos .....                                                                                       | 25 |
| Paradigma de investigación .....                                                                            | 25 |
| Método analítico .....                                                                                      | 25 |
| Enfoque de investigación.....                                                                               | 26 |
| Diseño de investigación.....                                                                                | 26 |
| 2.2.2. Empíricos.....                                                                                       | 26 |
| Observación .....                                                                                           | 26 |
| Entrevista .....                                                                                            | 27 |
| Revisión documental .....                                                                                   | 27 |
| Diseño de instrumentos de recolección de datos .....                                                        | 27 |
| Matriz de categorización de su investigación.....                                                           | 28 |
| Validación y confiabilidad de instrumentos de recolección de datos.....                                     | 29 |
| MATRIZ 1. DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS<br>INSTRUMENTOS DE CAMPO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ..... | 30 |
| 3. Marco administrativo.....                                                                                | 33 |

|                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1. Recursos necesarios .....                                                                                                     | 34 |
| 3.1.1. Recursos Humanos .....                                                                                                      | 34 |
| 3.1.2. Materiales-Financieros .....                                                                                                | 34 |
| 3.2. Cronograma de actividades (Plan de Trabajo) .....                                                                             | 34 |
| 4. Marco teórico.....                                                                                                              | 35 |
| 4.1. Desarrollo cognitivo en niños de 3 años.....                                                                                  | 35 |
| 4.1.1 Elementos del desarrollo cognitivo .....                                                                                     | 35 |
| 4.1.2. Atención y concentración .....                                                                                              | 36 |
| 4.1.3. Memoria y retención de información .....                                                                                    | 36 |
| 4.1.4. Pensamiento lógico y resolución de problemas .....                                                                          | 37 |
| 4.1.5. Relación entre el desarrollo cognitivo y el contexto educativo en<br>edades tempranas .....                                 | 37 |
| 4.1.6. Influencia de factores externos en el desarrollo cognitivo, como la<br>estimulación ambiental y la interacción social ..... | 38 |
| 4.2. Actividades lúdicas en la educación inicial .....                                                                             | 38 |
| 4.2.1. Aspectos relacionados con las actividades lúdicas.....                                                                      | 39 |
| 4.2.2. Rol del docente en la planificación y guía del juego .....                                                                  | 39 |
| 4.2.3. Tipos de actividades lúdicas (exploratorias, simbólicas, constructivas)<br>.....                                            | 40 |
| 4.2.4. Materiales y entornos para el juego efectivo .....                                                                          | 40 |
| 4.2.5. Integración de actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo .....                                                        | 40 |
| 4.2.6. Beneficios y limitaciones en la aplicación de estrategias lúdicas para<br>superar deficiencias cognitivas .....             | 41 |

|                                                                                                     |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 5. Resultados.....                                                                                  | 41 |
| 5.1. Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial I.....            | 41 |
| 5.2. Resultados de la entrevista aplicada a las docentes del nivel inicial I.....                   | 44 |
| 5.2.1. Análisis de los resultados de la entrevista aplicada a las docentes del nivel inicial I..... | 48 |
| 5.3. Triangulación metodológica .....                                                               | 49 |
| Propuesta de intervención educativa .....                                                           | 52 |
| 6. Conclusiones.....                                                                                | 55 |
| 7. Bibliografías .....                                                                              | 56 |
| 8. Anexos .....                                                                                     | 60 |

## Introducción

El desarrollo cognitivo en niños de 3 años representa una etapa crítica en la educación inicial, donde el juego se posiciona como un mecanismo esencial para fomentar habilidades como la atención, la memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. El estado del arte en esta área destaca cómo las actividades lúdicas, integradas en contextos educativos, promueven no solo el aprendizaje activo, sino también la plasticidad cerebral y la construcción del conocimiento a través de interacciones con el entorno, alineándose con perspectivas teóricas clásicas como las de Piaget y Vygotsky, que enfatizan el rol del juego en la asimilación y acomodación cognitiva.

La problemática desde un análisis a nivel mundial, estudios recientes subrayan que la falta de integración de actividades lúdicas en entornos educativos tempranos contribuye a déficits en el desarrollo cognitivo, como inestabilidad atencional y limitaciones en la resolución de problemas, agravados por entornos poco estimulantes y un enfoque excesivo en métodos directivos, por lo que Skene et al. (2022) demuestran que el juego guiado mejora significativamente las funciones ejecutivas, como la flexibilidad cognitiva y el control inhibitorio, en niños preescolares, reduciendo brechas en habilidades esenciales para el aprendizaje posterior.

Consecuentemente, Garaigordobil et al. (2022) la ausencia de experiencias lúdicas estructuradas se asocia con menores niveles de creatividad y regulación emocional, lo que impacta la capacidad de los niños para interactuar con desafíos cotidianos, destacando la necesidad de intervenciones que prioricen el juego como herramienta pedagógica para fomentar un desarrollo integral.

Sin embargo Severino et al. (2024) confirman que el juego promueve la inteligencia verbal y la creatividad figurativa, pero su subutilización en contextos educativos formales genera desigualdades en el acceso a estímulos que potencian el cerebro en etapas de alta plasticidad. Esta situación se agrava en poblaciones vulnerables, donde la falta de actividades lúdicas que perpetúa ciclos de bajo rendimiento cognitivo, enfatizando la urgencia de políticas que integren el juego como eje central en la educación inicial.

No obstante, en Latinoamérica, la caracterización del problema revela que muchas instituciones educativas subestiman el valor pedagógico del juego, utilizándolo más como

control conductual que como estrategia para el fortalecimiento cognitivo, lo que resulta en niños con dificultades para mantener la atención y desarrollar el pensamiento lógico, donde refieren Lucas y Agramonte (2024) que en la región los sistemas de actividades lúdicas mejoran el desarrollo socioemocional y cognitivo, pero su implementación irregular agrava desigualdades, especialmente en contextos rurales o de bajos recursos

Asimismo, Reinoso et al. (2024) muestran la limitada formación docente en metodologías lúdicas contribuye a entornos de aprendizaje pasivos, donde los niños muestran poco interés en dinámicas grupales y escaso dominio de habilidades básicas, destacando la necesidad de guías adaptadas para potenciar la autonomía y la interacción.

Otro elemento clave en Latinoamérica es la influencia de factores socioculturales, como la pandemia y la transición digital, que han reducido oportunidades de juego físico, impactando negativamente la motricidad y la cognición en niños de 3 años, por lo que afirma Zambrano que las estrategias lúdicas dinámicas fomentan el crecimiento mental, pero su ausencia en currículos tradicionales presenta problemas cognitivos y la resolución ineficaz de conflictos cotidianos, es por ello combinar tradición y tecnología para un aprendizaje significativo.

Esta problemática se ve agravada por la falta de materiales estimulantes, lo que limita la exploración creativa y el desarrollo integral en etapas tempranas.

En Ecuador, la problemática se manifiesta en una planificación pedagógica insuficiente que no integra objetivos cognitivos en las actividades lúdicas, por lo que afirma Loor y Tarazona (2022) que en niños con atención inestable y bajo nivel de interacción en el aula, como se evidencia en observaciones de instituciones públicas donde el juego se aplica de manera empírica, aplicando guías de actividades lúdicas que fortalecen la inteligencia emocional y cognitiva, pero su escasa adopción agrava limitaciones en la memoria y el pensamiento lógico, especialmente en provincias como Manabí.

Además, Lapo et al. (2025) expresan que la formación docente inadecuada perpetúa entornos con poca estimulación, donde los niños presentan dificultades para comprender ideas y participar en grupos, destacando la brecha entre teoría y práctica en la educación inicial.

El objeto de estudio se centra en el análisis de cómo estas actividades inciden en el desarrollo cognitivo de niños en esta franja etaria, específicamente en el contexto de la Unidad

Educativa Fiscal “Pedro Moncayo N° 82” en Montecristi, provincia de Manabí, Ecuador, durante el periodo lectivo 2025-2026

El campo de acción de la presente investigación en el salón de inicial I, paralelo A, compuesto por 30 alumnos (15 niños y 15 niñas). El estudio se enfoca en la aplicación de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en las áreas cognitivas, promoviendo experiencias significativas.

En la Unidad Educativa Fiscal “Pedro Moncayo N° 82”, durante las prácticas preprofesionales de 2025, se identificaron deficiencias similares, con niños de 3 años mostrando atención inestable, poco interés en actividades y limitada interacción grupal, derivadas de la falta de planificación lúdica y ambientes poco estimulantes. Esta realidad institucional según Cruz et al. (2025) prolonga problemas cognitivos, como el bajo dominio de la resolución de problemas, agravados por la ausencia de experiencias lúdicas estructuradas que favorezcan el aprendizaje profundo, lo que impide el desarrollo integral y resalta la necesidad de fortalecer la pedagogía a través de la formación docente y la integración curricular.

La metodología adoptada se centró en un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, apoyado en observaciones directas y entrevistas semiestructuradas para captar las experiencias reales en el aula. Se realizaron fichas de observación detalladas durante sesiones cotidianas en el nivel Inicial I, registrando comportamientos infantiles en actividades lúdicas, y se complementó con diálogos profundos con la docente para entender su planificación y percepciones.

El análisis se basó en la organización temática de los datos recolectados, comparando lo observado en los niños con las opiniones de la maestra, lo que permitió identificar patrones en el uso del juego y su influencia en el desarrollo cognitivo, sin recurrir a mediciones estadísticas complejas ni a intervenciones pre y post, sino a una exploración reflexiva y continua en el contexto natural del salón.

Los aportes científicos más relevantes radican en el plano práctico, con la propuesta de estrategias lúdicas replicables que fortalecen el desarrollo cognitivo integral, ofreciendo guías para docentes que integran teoría neuro-educativa y pedagogía activa; teóricamente, se enriquece el entendimiento de la plasticidad cerebral en edades tempranas mediante el juego guiado; y metodológicamente, se valida un enfoque observacional adaptable a contextos

educativos ecuatorianos, contribuyendo a futuras investigaciones y políticas que prioricen el juego como eje formativo.

## **1. Antecedentes**

### **1.1. Diagnostico**

#### ***1.1.1. Diagnóstico del objeto – campo desde lo teórico***

##### ***A nivel internacional:***

Mauro (2024) en su tesis titulada “El impacto del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo de la primera infancia” realizada en Estados Unidos, *plantea explorar cómo las estrategias lúdicas moldean el desarrollo cognitivo, social y emocional en niños pequeños, respondiendo a la necesidad de enfoques más inclusivos en aulas iniciales*. El estudio adopta un método mixto, combinando observaciones en el aula, encuestas a maestros y análisis de intervenciones lúdicas durante varias semanas con un grupo de preescolares de 3 años, lo que permite medir cambios en habilidades como la resolución de problemas y la atención. Los resultados destacan que el juego libre fomenta la colaboración y el enfoque, con un 75% de los niños mostrando mejoras en el aprendizaje práctico, concluyendo que estas actividades crean entornos inclusivos que aceleran el progreso cognitivo cuando se guían con transiciones suaves.

Aporta ideas valiosas para este estudio al resaltar cómo el juego estructurado compensa limitaciones en entornos educativos, complementando el análisis de actividades lúdicas en niños de 3 años y enfatizando la necesidad de adaptar estrategias para superar brechas en atención y memoria, lo que enriquece el enfoque en contextos con recursos modestos.

Hanna (2021) en su tesis de maestría “Aprendizaje basado en el juego: Un plan de mejora escolar” desarrollada en Estados Unidos, establece diseñar un plan para integrar el aprendizaje lúdico en escuelas primarias, abordando cómo este enfoque mejora el desarrollo cognitivo y social en niños de edades tempranas. Usando un método cualitativo con revisiones de literatura, observaciones en aulas y propuestas de implementación, el trabajo se centra en preescolares de 4 años, evaluando intervenciones como juegos cooperativos. Los hallazgos muestran que el juego inclusivo eleva la empatía y el razonamiento, con recomendaciones para planes escolares que incorporen bloques y roles, concluyendo que estas prácticas transforman el aula en un espacio holístico para el crecimiento infantil.

Esta investigación enriquece el presente trabajo al proporcionar un marco práctico para planes lúdicos que fortalezcan habilidades cognitivas, alineándose con la evaluación de juegos en niños de 3 años y ofreciendo ideas para superar desafíos como la falta de materiales, lo que apoya propuestas adaptadas a realidades educativas locales.

Severino (2024) en su tesis doctoral “Los efectos del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar” en Italia, define como objetivo general investigar cómo los juegos educativos impactan el razonamiento y la creatividad en niños de 3 años, respondiendo a brechas en entornos digitales post-pandemia. Empleando un enfoque cuantitativo con pruebas pre y post, observaciones y análisis estadísticos en un grupo de 50 preescolares, el estudio mide avances en funciones ejecutivas mediante actividades como rompecabezas interactivos. Los resultados indican mejoras significativas en flexibilidad cognitiva, concluyendo que el juego guiado fomenta la resiliencia mental, especialmente en contextos con limitaciones físicas.

El estudio previo contribuye a esta investigación al demostrar cómo estrategias lúdicas digitales y tradicionales elevan el desarrollo cognitivo, complementando el análisis de habilidades como la resolución de problemas en edades tempranas y sugiriendo integraciones híbridas para aulas con recursos variables.

### ***A nivel regional:***

Pincay (2025) en su tesis titulada “Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial” en Ecuador, determinar de qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial. Este proyecto tiene como base una metodología cualitativa con diseño fenomenológico documental y paradigma constructivista, usando métodos deductivos y bibliográficos para recopilar datos de fuentes científicas, con técnicas principales como la ficha de observación dirigida a los niños y la entrevista semiestructurada a la docente para un grupo de 21 niños en etapa inicial. En donde se concluye que las actividades lúdicas son un componente esencial en esta etapa educativa, favoreciendo de manera integral no solo el desarrollo cognitivo sino también colocando a los niños en el centro del proceso educativo, lo que consideramos que ha supuesto el logro del objetivo general de este trabajo.

La investigación anterior cuenta con aportes enriquecedores para el presente estudio porque ayuda a comprender cómo las actividades lúdicas, cuando se integran con

observaciones directas en el aula, pueden elevar el desarrollo cognitivo en edades tempranas, lo cual complementa el enfoque en juegos guiados para niños de 3 años en este trabajo, fomentando así estrategias pedagógicas que aborden deficiencias como la atención inestable.

Vela Ramírez (2025) en su tesis titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de 4 años” en Perú surge el siguiente objetivo general, profundizar en la importancia y necesidad de una reflexión crítica sobre la aplicación de actividades lúdicas en niños en etapa inicial para lograr un mejor desarrollo cognitivo, integrándolas en la práctica docente para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia dinámica y adaptada a las necesidades de los niños. Este proyecto tiene como base una revisión de literatura especializada y artículos científicos, respetando derechos de autor, junto con la integración de experiencias de docentes del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 6071 República Federal de Alemania, para niños de 4 años. En donde se reconoce la importancia teórica de las actividades lúdicas y juegos didácticos, pero su implementación práctica enfrenta desafíos, destacando la urgencia de revisar y fortalecer metodologías en el nivel inicial para contribuir efectivamente al desarrollo cognitivo, lo que consideramos que ha supuesto el logro del objetivo general de este trabajo.

La investigación anterior cuenta con aportes enriquecedores para el presente estudio porque ayuda a comprender cómo una reflexión crítica sobre las actividades lúdicas puede superar barreras en la práctica educativa, lo cual complementa el análisis de habilidades como la memoria y la resolución de problemas en niños de 3 años, fomentando así enfoques que integren teoría y experiencias reales en contextos limitados.

Trujillo Valencia y Espinoza Bautista (2024) en su tesis titulada “Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de la I.E.I. N° 356 - Végueta, 2024” en Perú surge el siguiente objetivo general, determinar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de la I.E.I. N° 356-Végueta, 2024. Este proyecto tiene como base un enfoque no experimental de tipo transversal, con una muestra de 48 estudiantes y análisis estadístico mediante SPSS, usando una lista de verificación con 15 ítems y 3 opciones de respuesta para medir dimensiones sensoriales, motrices y cognitivas en niños de nivel inicial. En donde se confirma que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas, fomentando procesos mentales como la solución de problemas, la memoria, la concentración y la percepción, promoviendo un crecimiento equilibrado y la adquisición de conocimientos

para retos educativos y diarios, lo que consideramos que ha supuesto el logro del objetivo general de este trabajo.

La investigación anterior cuenta con aportes enriquecedores para el presente estudio porque ayuda a comprender cómo las actividades lúdicas, evaluadas con herramientas prácticas, generan impactos medibles en habilidades cognitivas, lo cual complementa la evaluación de tipos de juegos en niños de 3 años, fomentando así propuestas que aborden limitaciones como la persistencia y la atención en entornos educativos similares.

### ***A nivel Nacional:***

Loor Zambrano y Tarazona Meza (2022) en su tesis titulada “Guía de actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional en niños de educación inicial” en Ecuador surge el siguiente objetivo general, diseñar una guía de actividades lúdicas que fortalezca la inteligencia emocional en niños de educación inicial, contribuyendo al desarrollo cognitivo integral a través del juego.

Este proyecto tiene como base una metodología cualitativa con enfoque descriptivo, enmarcado en el paradigma interpretativo, utilizando técnicas como la observación participante en aulas de inicial, revisión bibliográfica y entrevistas a docentes para niños de 3 años en instituciones públicas. En donde se elaboró una guía práctica con juegos que integran emociones y cognición, como roles emocionales y actividades sensoriales, lo que permitió evidenciar mejoras en la autorregulación y el razonamiento, consideramos que ha supuesto el logro del objetivo general de este trabajo.

La investigación anterior cuenta con aportes enriquecedores para el presente estudio porque ayuda a comprender cómo las actividades lúdicas, cuando se orientan a emociones, también impulsan procesos cognitivos como la atención y la memoria, lo cual complementa el enfoque en juegos guiados para niños de 3 años en este trabajo, fomentando estrategias que aborden la interacción social y el pensamiento en contextos educativos con limitaciones.

Gutiérrez Chóez (2024) en su tesis titulada “Actividades lúdicas y el desarrollo de las destrezas cognitivas en estudiantes de Educación General Básica” en Ecuador surge el siguiente objetivo general, analizar la incidencia de un plan de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en etapas tempranas de educación básica. Este proyecto tiene como base una metodología mixta con enfoque descriptivo-correlacional, usando observación

sistemática en el aula, encuestas a docentes y fichas de registro para un grupo de niños de inicial y primeros años básicos en una institución fiscal. En donde se implementó un plan con juegos manipulativos y simbólicos que mostraron avances en destrezas como la concentración y la resolución de problemas, concluyendo que el juego estructurado es clave para superar deficiencias cognitivas, lo que consideramos que ha supuesto el logro del objetivo general de este trabajo.

La investigación anterior cuenta con aportes enriquecedores para el presente estudio porque ayuda a comprender cómo un plan lúdico sistemático eleva destrezas cognitivas en entornos educativos públicos, lo cual complementa la identificación y evaluación de actividades en niños de 3 años, fomentando así propuestas adaptadas a realidades con recursos limitados y atención variable.

Campozano Falconi (2024) en su tesis titulada “Actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad en educación inicial” en Ecuador surge el siguiente objetivo general, *determinar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz y su vínculo con el cognitivo en niños de educación inicial*. Este proyecto tiene como base una metodología cualitativa con diseño fenomenológico, apoyada en observaciones directas y entrevistas a docentes en centros de inicial, enfocándose en niños de 3 años para explorar cómo el movimiento lúdico influye en procesos mentales. En donde se destaca que juegos activos fortalecen no solo la motricidad sino también la memoria y el pensamiento lógico mediante la exploración corporal, concluyendo que estas actividades integran desarrollo físico y cognitivo de manera natural, lo que consideramos que ha supuesto el logro del objetivo general de este trabajo.

La investigación anterior cuenta con aportes enriquecedores para el presente estudio porque ayuda a comprender cómo el componente motriz en las actividades lúdicas apoya el avance cognitivo, lo cual complementa el análisis de habilidades como la persistencia y la resolución de problemas en niños de 3 años, fomentando enfoques holísticos que integren cuerpo y mente en aulas ecuatorianas.

### ***1.1.2. Diagnóstico del objeto – campo, desde lo práctico***

El desarrollo cognitivo de los niños de 3 años en el contexto de la educación inicial, se aborda desde una perspectiva integral, esta es la edad fundamental donde el niño debe considerar el juego parte primordial de su aprendizaje.

Durante la observación realizada en el nivel inicial I, paralelo A, de la Unidad Educativa Fiscal “Pedro Moncayo N° 82”, ubicada en Montecristi, provincia de Manabí, se identificó la deficiencia en la adquisición de las habilidades cognitivas, estos hallazgos se produjeron durante la practicas preprofesionales, desarrolladas en el año 2024, esto permitió un acercamiento directo y así se prolonga la realidad del salón de clases.

Antes el panorama, se logró evidenciar que los niños presentaban dificultades para comprender ideas, así como la deficiencia de las habilidades cognitivas. Su atención era muy inestable, mostraba poco interés en las actividades escolares, poca interacción en las dinámicas grupales.

Como lo menciona el investigador Hernández (2015), establece que la importancia del juego se reconoce de manera teórica, en el proceso de enseñanza de las actividades lúdicas se aplican como recursos para regular conductas, más que como estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades cognitivas de los niños.

Actualmente, muchos niños presentan dificultades para mantener la atención, resolver problemas de la vida cotidiana, utilizar de manera adecuada la memoria y su pensamiento lógico básico, a su vez estas limitaciones se van agravando por condiciones como la falta de planificación lúdica en la práctica pedagógica, poca estimulación en los ambientes de aprendizaje y una formación docente insuficiente en el uso pedagógico del juego, la ausencia de experiencias lúdicas estructuradas que favorezcan el aprendizaje a profundidad, es indispensable fortalecer el aprendizaje pedagógico mediante la formación docente, a su vez potenciar el desarrollo cognitivo así garantizando que el juego cumpla su función formativa dentro del proceso educativo

## **1.2. Justificación**

El presente estudio de investigación tiene la finalidad de reconocer como las actividades lúdicas tienen una gran influencia en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años, etapa donde comienzan a fortalecer procesos mentales como la atención, el pensamiento lógico y la resolución de problemas, en este sentido la teoría de Piaget, nos permite evidenciar como las actividades lúdicas no solo fomentan la diversión sino que son herramientas estratégicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de 3 años, retomando los aporte de Vygotsky, la importancia que le da el juego en la construcción activa del conocimiento mediante la interacción con el entorno.

Las actividades lúdicas se utilizan principalmente como recreación o estrategias para controlar la conducta, más que como estrategias para el desarrollo cognitivo. Esto limita la estimulación de habilidades esenciales en los niños. El presente estudio nos proporciona orientaciones para mejorar su práctica dentro del aula, Al identificar las debilidades actuales en el uso del juego – como la ausencia de estrategias intencionales-la insuficiente formación docente y la limitada posibilidades de materiales-se propone diseños para fortalecer el diseño de actividades lúdicas.

En este sentido desde la pedagogía mediante estrategias creativas y adaptadas, el estudio se vuelve pertinente porque identifica estas habilidades y propone orientar a los docentes para mejorar la planificación y aplicación de actividades lúdicas con un enfoque cognitivo, asimismo busca formar estrategias que contribuyen a un aprendizaje significativo y lo esencial del desarrollo integral del niño, especialmente las habilidades del pensamiento crítico y simbólico.

En cuanto a los beneficiarios, la autora obtendrá información relevante y contextualizada para comprender los factores asociados, los principales beneficiarios son los niños quienes obtienen diversas oportunidades para el desarrollar sus capacidades cognitivas a través de experiencias significativas. Los docentes por su parte, dispondrán de fundamentos y estrategias que serán ajustables a sus metodologías para lograr un aprendizaje eficaz lo que permite enriquecer a los estudiantes mediante experiencias significativas. La institución educativa y a sus autoridades tendrá un impacto positivo al mejorar la calidad de la educación y reconocer su importancia para así incorporar practicas a las necesidades reales del grado de educación inicial I. Finalmente la comunidad y los padres de familia se verán favorecidos con la información y herramientas que promueven su participación activa, ayuda a adquirir mayor conciencia sobre el juego en la formación integral y su importancia del desarrollo cognitivo de los niños.

Desde una visión con mayor precisión nos facilita la comprensión de la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo en los niños de 3 años, identificando estrategias y evidencias de aprendizaje lo que nos permitirá aplicar métodos que le darán valor a la aplicación de las actividades lúdicas dentro del aula, así proporcionando una base que puede ser utilizada en futuras investigaciones. Que contribuye a la creación de estrategias y propuestas didácticas que pueden replicarse o adaptarse en otros contextos educativos.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿De qué manera el uso de actividades lúdicas como estrategia pedagógica contribuye al desarrollo cognitivo de los niños en el aula de Educación Inicial?

### **1.4. Objeto**

Creado el problema con sus causas pertinentes, se precisó que el objeto de investigación se centra en el desarrollo cognitivo en los niños de 3 años en la Unidad Educativa Fiscal “Pedro Moncayo N° 82” en el periodo lectivo 2025 – 2026.

### **1.5. Objetivos**

#### ***1.5.1. Objetivo General***

Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años en el contexto educativo

### **1.6. Campo de Estudio**

En conjunto al problema y el objeto de estudio de la investigación puedo establecer el campo de estudio de las actividades lúdicas en los niños de 3 años de la Unidad Educativa Fiscal “Pedro Moncayo N° 82” en el cantón Montecristi, en el salón de Inicial paralelo A, conformado por 30 alumnos, 15 niños y 15 niñas, de la edad de 3 años.

### **1.7. Tareas científicas / objetivos específicos**

1. Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en el aula con niños de 3 años.
2. Analizar las habilidades cognitivas que se estimulan a través del juego, como la atención, la memoria, el lenguaje y la resolución de problemas.
3. Evaluar la relación entre los tipos de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo cognitivo observado durante la práctica educativa.

### **1.8. Idea a defender**

Durante los primeros años de vida, especialmente a los 3 años, el cerebro infantil presenta una alta plasticidad, lo que favorece la formación de conexiones neuronales

fundamentales para el desarrollo cognitivo. En esta etapa, el juego se convierte en una herramienta clave para estimular procesos como la atención, la memoria, el lenguaje y el pensamiento lógico

Sin embargo, para que el juego genere aprendizajes significativos, debe ser planificado y guiado por el docente. Las actividades lúdicas estructuradas, con intención pedagógica, permiten potenciar funciones cognitivas y fortalecer la autorregulación. Por ello, la planificación adecuada del juego en la educación inicial no es solo una estrategia metodológica, sino una necesidad pedagógica sustentada en bases científicas que favorecen el desarrollo integral del niño.

## **2. Marco Metodológico**

La presente investigación enmarca el enfoque cualitativo el cual, según Hernández Sampieri, se orienta a comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes, profundizando en sus significados, experiencias e interacciones dentro de un contexto determinado, cuyo propósito es comprender como las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo cognitivo de los niños, esto permite analizar de manera profunda los significados, experiencias que emergen de las interacciones de los niños en el centro educativo, En cuanto a la metodología, se emplearán técnicas de recolección de datos coherentes con el enfoque cualitativo y el fenómeno estudiado. Se aplicarán entrevistas estructuradas y semiestructuradas a docentes de educación inicial, con el fin de obtener información sobre la planificación didáctica, la intencionalidad pedagógica y la percepción del juego en los procesos cognitivos infantiles.

Las entrevistas que sea aplicaron están estructuradas y semiestructurada, lo cual se aplicara a docentes de educación inicial, aportarán información sobre la planificación, intención pedagógica y el juego en los procesos cognitivos en los niños, se utilizará la ficha de observación destinada a registrar comportamientos infantiles relacionados con su desarrollo cognitivo y la creatividad durante actividades lúdicas, los instrumentos antes mencionados están constituidos a partir de categorías definidas, lo que guía a obtener información valiosa y contextualizada ,esto nos ayuda a comprender el papel del juego en el desarrollo cognitivo infantil así poder favorecer las practicas pedagógicas.

En consecuencia, la delimitación del estudio se centra en analizar el papel del juego como estrategia pedagógica en un contexto educativo específico, durante un periodo

determinado de aplicación, con la finalidad de comprender su influencia en el desarrollo cognitivo infantil y aportar orientaciones que contribuyan al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en el nivel inicial.

## 2.1. Muestra

En la presente investigación esta designada por los miembros educativos vinculados a nivel de la Unidad Educativa Fiscal “Pedro Moncayo N° 82”, ubicada en el cantón Montecristi, provincia de Manabí, es por ello que esto involucra a los niños de 3 años, docentes, autoridades, padres de familia y comunidad en general, el estudio obtuvo una propuesta por un total de 30 niños matriculados en el nivel inicial I. Se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 1. Muestra**

| <b>Educación Inicial</b>            | <b>Niños</b>                | <b>Niñas</b> | <b>Total</b> |
|-------------------------------------|-----------------------------|--------------|--------------|
| <b>I</b>                            | 15                          | 15           | 30 alumnos   |
| <b>Docente de Educación Inicial</b> | <b>Docente de Inicial I</b> |              | <b>Total</b> |
|                                     | 1                           |              | 1 docentes   |

*Nota.* Elaborado por Dayana Flores Delgado -2025

### 2.1.1. Muestreo

Los participantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencional, seleccionando una función de criterios relacionados de manera directa con el estudio de las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo, la presente muestra tiene la participación de 1 docente de educación inicial, quien aporte información sobre su planificación, sus actividades lúdicas empleadas para desarrollar el área cognitiva de los niños, en cuanto a los niños de 3 años del salón de educación inicial I conformada por 30 alumnos fueron participantes directos de las sesiones observadas, se priorizo a los estudiantes y docentes que mantienen una vinculación directa en el proceso de enseñanza aprendizaje del desarrollo cognitivo

## 2.2. Métodos

### 2.2.1. Teóricos

#### *Paradigma de investigación*

La investigación se enmarca en el paradigma cualitativo, el cual permite entender la realidad desde su perspectiva de los actores involucrado, se reconoce que los significados se construyen mediante la interacción social, este paradigma es pertinente para analizar como las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo infantil esto posibilita la exploraciones, percepciones y formas de participación de los niños, como las intenciones pedagógicas de los docentes, el autor (Creswell, J. W. , 2015) nos menciona que ; el paradigma permite profundizar los procesos educativos complejos, la investigación se vuelve fundamental para comprender como los niños se relacionan con el juego, las habilidades cognitivas surgen durante las actividades lúdicas esto favorece o limita estos procesos.

#### *Método analítico*

Según el autor (Tamayo, 2020) nos menciona que: “El método analítico consiste en separar o dividir un fenómeno complejo en sus diferentes partes para estudiar individualmente cada una de ellas, con el objetivo de comprender el funcionamiento del todo a partir del conocimiento de sus elementos”

Es decir que aun procedimiento que descompone un objeto de estudio en sus parte o elementos para así poderlos examinar de manera individual con la finalidad de comprender mejor el todo, esto nos permitirá identificar causas, estructuras internas o funcionales, esto descompone el objeto de estudio en sus componentes permitiendo así identificar causas, estructuras internas y sus relaciones

A su vez (Montaner, 1994) no menciona que: “el método analítico ha sido la de un procedimiento que descompone un todo en sus elementos básicos, se reconoce la gran utilidad, esto permite revelar relaciones esenciales que fundamentan el fenómeno estudiado, el método analítico nos permitirá descomponer las actividades lúdicas en categorías analíticas como el juego, propósito y materiales utilizado en las habilidades cognitivas que estimulen, esto nos facilitará una compresión profunda del fenómeno lúdico

### ***Enfoque de investigación***

Desde un enfoque cualitativo, nos permite explorar a profundidad los procesos, comportamientos de los participantes en su entorno natural, esto nos permite obtener resultados a una población mayor a su vez generalizar con mayores detalles sobre el fenómeno educativo específico, detallando las experiencias y significativos donde los autores atribuyen a las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo

### ***Diseño de investigación***

El diseño seleccionado es una investigación-acción, tiene una metodología participativa y reflexiva que realiza la combinación de conocimiento para una mejora práctica educativa, el presente diseño de investigación involucra a los docentes, estudiantes y diversos autores del proceso educativo, permitiendo diagnosticar la situación inicial así analizar implementar acciones y evaluar sus efectos de manera continua, a través de este estudio se facilita analizar, ajustar y fortalecer las actividades lúdicas empleadas dentro del salón de clases, esto nos permite observar su impacto real, valorar sus transformaciones que influyen en el aprendizaje y la participación de los estudiantes.

#### ***2.2.2. Empíricos***

##### ***Observación***

La observación participante es una de las estrategias docentes que utiliza en el ámbito educativo con la finalidad de emitir una valoración sobre las competencias que demuestra a lo largo de su proceso de aprendizaje teniendo una descripción detallada de lo observado (Medina, 2023), es por esto que la observación realizada en la institución educativa Fiscal

“Pedro Moncayo N° 82” es un recurso fundamental para que la presente investigación, nos permitirá analizar con profundidad los aspectos centrales del problema, esto nos ayuda a identificar el deterioro de ciertas habilidades cognitivas en los niños, así mismo nos ayudará a examinar que actividades lúdicas emplean para favorecer su desempeño dentro del salón de clases.

### ***Entrevista***

La entrevista cualitativa es la que nos permite recopilar la información detallada en vista de que la persona que informa comparte de manera oral lo referente al tema específico (Fontana y Frey, 2015)

Se concibe como un espacio de diálogo entre entrevistador y el entrevistado, con la finalidad de lograr una comprensión más precisa. Por lo cual esta técnica facilitará la obtención de información de manera relevante conociendo las opiniones, actitudes y percepciones de las personas participantes, en este estudio son los niños, docentes de la Unidad Educativa Fiscal Pedro Moncayo N°82, ofrecen aportes significativos respecto a las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños.

### ***Revisión documental***

Según el autor Mato (2016, la revisión documental va más allá de lo simple, recopilación de datos, el investigador analiza e interpreta la información obtenida, así genera nuevas conexiones donde el desarrollo cognitivo es lo primordial, también se involucra a las actividades lúdicas en la práctica que presenta significados con sentido, así abriendo caminos hacia futuras investigaciones.

### ***Diseño de instrumentos de recolección de datos***

El diseño de instrumentos de recolección de datos es el proceso planificado y sistemático mediante el cual se elaboran herramientas adaptas a los objetivos, con la finalidad de comprender, medir o comprender que tan relevante es la investigación.

Desde su punto de vista de Miguel Alegre (2022), ofrece una reflexión sobre los instrumentos e investigaciones cualitativas, los instrumentos, entrevistas, observaciones-deben adaptarse al objeto de estudio, contexto y tipo de investigación, Por lo tanto, se enfatiza la flexibilidad entre método y objetivo, esto subraya que todo instrumento diseñado con criterios técnicos, esto nos asegura que los datos recolectados sean válidos, consistentes y útiles. En las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo, dicha investigación está orientada en identificar patrones, categorías que surgen a partir de la interacción con los participantes, la observación directa dentro del centro educativo, lo que permitió conectar de forma coherente los objetivos,

las preguntas de investigación y los resultados esperados, permitió un análisis de manera precisa a la problemática planteada.

### Matriz de categorización de su investigación

|                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <b>Objetivo General:</b>                                                                                                                                                                                                                                                  | Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
| <b>Categoría</b>                                                                                                                                                                                                                                                          | Incidencia general del juego en el desarrollo cognitivo                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
| <b>Conceptualización</b>                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Sub - categorías</b>                                                                                                                                                                       | <b>Indicadores</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Instrumentos</b>                               |
| Según Alotaibi (2024), esta incidencia se manifiesta en mejoras moderadas a grandes en funciones cognitivas cuando el juego se integra de manera intencional, aunque se ve moderada por factores como recursos limitados o guía docente inconsistente.                    | Uso cotidiano del juego en el aula<br>Percepción docente del impacto cognitivo<br>Comportamientos observados en niños durante el juego                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tipos de actividades lúdicas aplicadas y su frecuencia</li> <li>Indicadores que la docente busca para evaluar fortalecimiento cognitivo (atención sostenida, uso de lenguaje, persistencia)</li> <li>Mantenimiento de atención en actividades lúdicas</li> </ul> | Entrevista en profundidad<br>Ficha de observación |
| <b>Objetivo Específico 1:</b>                                                                                                                                                                                                                                             | Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en el aula con niños de 3 años                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
| <b>Categoría</b>                                                                                                                                                                                                                                                          | Características y selección de actividades lúdicas                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
| arker et al. (2022) conceptualizan esta categoría como un proceso de equilibrio entre autonomía infantil y dirección adulta, donde los criterios clave deben priorizar la interacción significativa y la inclusión para que el juego realmente contribuya al aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoques o metodologías guiadoras</li> <li>Criterios de selección de actividades</li> <li>Interacción con materiales y exploración</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Metodología o enfoque seguido (Montessori, Reggio u otro)</li> <li>Principios clave para elegir actividades (seguridad, interacción, adaptabilidad)</li> <li>Interacción con materiales disponibles y búsqueda activa de complementos</li> </ul>                 | Entrevista en profundidad<br>Ficha de observación |
| <b>Objetivo Específico 2:</b>                                                                                                                                                                                                                                             | Analizar las habilidades cognitivas que se estimulan a través del juego (atención, memoria, lenguaje, resolución de problemas)                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
| <b>Categoría</b>                                                                                                                                                                                                                                                          | Estimulación de habilidades cognitivas específicas                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                   |
| Cankaya et al. (2023) definen esta estimulación como un proceso que surge especialmente en juegos con materiales abiertos, donde la atención y la memoria se desarrollan mediante exploración                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Atención y concentración</li> <li>Memoria y secuencias</li> <li>Lenguaje y planificación verbal</li> <li>Adaptación y creatividad cognitiva</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Modificaciones al ambiente/materiales para concentración</li> <li>Apoyo a niños con dificultades en instrucciones/secuencias</li> <li>Importancia percibida del juego para cognición</li> <li>Uso de lenguaje para planificar/negociar;</li> </ul>               | Entrevista en profundidad<br>Ficha de observación |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| autónoma, mientras que la resolución de problemas avanza con desafíos progresivos.                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                  | aplicación de conocimientos previos; memoria de trabajo; propuestas creativas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                   |
| <b>Objetivo Específico 3:</b>                                                                                                                                                                                                                                                      | Evaluar la relación entre los tipos de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo cognitivo observado durante la práctica educativa                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                   |
| <b>Categoría</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   | Relación entre tipos de juego y niveles cognitivos observados                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                   |
| Kohli (2025) describe esta relación como diferencial: juegos estructurados con reglas mejoran significativamente la resolución de problemas y el lenguaje lógico, mientras que los libres pueden quedarse en niveles superficiales si no hay mediación adecuada.                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación y transferencia de habilidades</li> <li>• Seguimiento de reglas y persistencia</li> <li>• Planificación basada en observación espontánea</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de observación espontánea para planificar juegos dirigidos</li> <li>• Tipos de juegos efectivos para resolución de problemas</li> <li>• Creencia sobre estimulación igual o diferencial por tipo de juego</li> <li>• Adaptación a cambios/reglas; transferencia de habilidades; seguimiento de reglas sencillas; persistencia en problemas</li> </ul> | Entrevista en profundidad<br>Ficha de observación |
| <b>Objetivo Específico 4:</b>                                                                                                                                                                                                                                                      | Proponer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo en la educación inicial                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                   |
| <b>Categoría</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   | Recursos, experiencias y propuestas para mejora                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                   |
| Mauro (2024) conceptualiza esta categoría como un ciclo reflexivo: los recursos limitados obligan a la creatividad docente, y las experiencias exitosas (como juegos colaborativos) permiten identificar impactos y proponer ajustes que hagan el juego más inclusivo y formativo. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos y materiales usados</li> <li>• Inclusión de resolución de problemas/toma de decisiones</li> <li>• Identificación de impacto cognitivo y experiencias significativas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos/materiales para curiosidad cognitiva</li> <li>• Inclusión de situaciones de resolución/toma de decisiones</li> <li>• Identificación de favorecimiento cognitivo real</li> <li>• Experiencias de impacto significativo</li> <li>• Combinación de habilidades en juegos integrados; aplicación de reglas previas en nuevos juegos</li> </ul>       | Entrevista en profundidad<br>Ficha de observación |

### Validación y confiabilidad de instrumentos de recolección de datos

La primera validación de este proyecto fue un paso muy importante, para asegurar su calidad y coherencia de la investigación desde los primeros inicios, este proceso comenzó con la revisión detallada de cada ítem por parte de la tutora Mg. Laura Mena, gracias a su experiencia y conocimiento en el área de educación, logro identificar con claridad que aspectos requerían ajustes y mejoras para así ofrecer recomendaciones para fortalecer los elementos más importantes del proyecto.

Estas observaciones y sugerencias fueron aspectos claves, no solo para corregir posibles errores, sino para mejorar la estructura y el enfoque de la presente investigación, con la finalidad de garantizar los estándares académicos exigidos, además permitió reflexionar sobre la pertinencia de la información incluida y asegurar que todo estuviera alineado con los objetivos de la investigación

De manera seguida la presente investigación tuvo el privilegio de contar con la validez de expertos en el área, revisados por la Mg. Cristina Pesantes, docente destacada por su experiencia en sus conocimientos, sus sugerencias enriquecieron de manera significativa la creación de instrumentos de recolección de datos, aportando una perspectiva valiosa que contribuye de manera positiva, esto permitió validar la calidad y pertinencia de la presente investigación

## **MATRIZ 1. DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE CAMPO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

### **I. DATOS REFERENCIALES:**

#### **A. DE LOS EVALUADORES:**

##### **a) Título, Apellidos y nombres:**

- Mg. Cristina Basantes Robalino. Evaluadora
- **Cargo o desempeño actual:** Docente de la Carrera de Pedagogía de los Idiomas Naciones y Extranjeros FCE-ULEAM

#### **B. DE LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

##### **a) Modalidad:** Proyecto de investigación-Fase II

##### **b) Instrumentos a validar-fuente de información:**

- Ficha de Observación- Niños y padres de familia
- Entrevistas a profundidad- Docente de la institución

##### **c) Objetivo de la validación:** Recoger los criterios de los evaluadores pares ciegos en relación al diseño de los instrumentos desde la redacción de los indicadores, coherencia y planteamientos de los contenidos para su validación y confiabilidad.

##### **d) Fecha de validación:**

### **II. DESARROLLO:**

**TEMA:** Las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años de la U. E. F “Pedro Moncayo N° 82” de la ciudad de Montecristi, periodo 2025-2026

| <b>Objetivo del Proyecto:</b> Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años en el contexto educativo                                    |                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                       |                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                          | <b>Entrevista en profundidad para la educadora</b>                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                       | <b>Observaciones</b> |
| <b>Objetivo general:</b><br>Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años                                                               | 1. ¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza para estimular el desarrollo cognitivo de niños de 3 años?                                                                                                                        | 2. ¿Cuáles son los indicadores o comportamientos que usted busca para determinar si el juego está fortaleciendo su desarrollo cognitivo?                                                                              |                      |
| <b>Tarea 1.</b><br>Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en el aula con niños                                                                                         | 1. ¿Sigue alguna metodología o enfoque educativo (Montessori, Reggio Emilia, u otro) para guiar estas actividades?                                                                                                            | 2. ¿Cuáles son los dos criterios o principios clave que utiliza para seleccionar una actividad lúdica para los niños ??                                                                                               |                      |
| <b>Tarea 2.</b><br>Analizar las habilidades cognitivas que se estimulan a través del juego, como la atención, la memoria, el lenguaje y la resolución de problemas de los niños de 3 años | 1. ¿Cómo modifica el ambiente físico o los materiales lúdicos a su alrededor para ayudarlo a concentrarse?<br>2. ¿Cómo apoya a los niños que tienen dificultades para recordar instrucciones o seguir secuencias en el juego? | 3. ¿Por qué considera importante el juego para el desarrollo cognitivo en esta etapa?<br>4. ¿Registra de alguna forma los avances cognitivos que se evidencian en las actividades lúdicas?                            |                      |
| <b>Tarea 3.</b> Evaluar la relación entre los tipos de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo cognitivo observado durante la práctica educativa en los niños de 3 años              | 1. ¿Cómo utiliza esa observación del juego espontáneo para planificar los siguientes juegos dirigidos y asegurar la progresión cognitiva?                                                                                     | 2. ¿Qué tipo de juegos considera más efectivos para promover la resolución de problemas en niños de 3 años?<br>3. En su experiencia, ¿cree que todos los tipos de juegos estimulan por igual el desarrollo cognitivo? |                      |
| <b>TAREA 4</b><br>Proponer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo en la educación inicial en los niños de 3 años                                                      | 1. ¿Cuáles son los recursos o materiales que utiliza la docente para despertar la curiosidad cognitiva en los niños<br>4. ¿Podría compartir una experiencia en la                                                             | 2. ¿Cómo incluye situaciones de resolución de problemas o toma de decisiones en las actividades lúdicas?<br>4. ¿Cómo identifica si una actividad lúdica realmente ha favorecido                                       |                      |

|                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
|                                                                                                                                                                                           | que una estrategia lúdica tuvo un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de un niño o grupo?                                                                                                                                              | el desarrollo cognitivo del niño/a?                                                                                                                                                                                                                                     |                      |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                          | <b>Ficha de observación para los niños de 3 años</b>                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>Observaciones</b> |
| <b>Objetivo general:</b><br>Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años                                                               | 1.¿Mantiene la atención la actividad lúdica?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca<br>3.¿Utiliza el niño el lenguaje para planificar, describir su acción o negociar durante el juego?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca                          | 2.¿Hace uso de símbolos, representaciones o simulaciones (ej. usar un bloque como "teléfono")?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca<br>4.¿Combina elementos de diferentes juegos para crear uno nuevo?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca                             |                      |
| <b>Tarea 1.</b><br>Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en el aula con niños                                                                                         | 1.¿Interactúa el niño con los materiales disponibles, revelando la naturaleza del juego?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca                                                                                                                       | 2.¿El niño busca activamente materiales fuera del rincón inicial para complementar su juego?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca                                                                                                                                       |                      |
| <b>Tarea 2.</b><br>Analizar las habilidades cognitivas que se estimulan a través del juego, como la atención, la memoria, el lenguaje y la resolución de problemas de los niños de 3 años | 1.Se adaptan a nuevos compañeros, cambios en la rutina o situaciones sociales inesperadas.<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca<br>3. ¿Propone nuevas formas de jugar o usa los materiales de manera creativa?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca | 2.¿Aplica conocimientos o experiencias anteriores durante el juego?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca<br>4. ¿El niño utiliza la memoria de trabajo para seguir una secuencia o recordar información relevante durante el juego?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca |                      |
| <b>Tarea 3.</b> Evaluar la relación entre los tipos de actividades lúdicas y el                                                                                                           | 1. ¿Se adapta fácilmente a los                                                                                                                                                                                                                      | 2. Cuando se introduce un juego con reglas sencillas (ej. un juego de                                                                                                                                                                                                   |                      |

|                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| nivel de desarrollo cognitivo observado durante la práctica educativa en los niños de 3 años                                                    | <p>cambios o reglas dentro del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> <p>3.¿El niño utiliza una habilidad o concepto aprendido en un tipo de juego y lo aplica en otro contexto lúdico?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> | <p>mesa simple, "Simón dice"), ¿cuál es la capacidad del niño para seguirlas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consistente</li> <li>• Variable</li> <li>• Inconsistente</li> </ul> <p>4¿El niño utiliza el lenguaje para anticipar o guiar sus acciones durante una actividad lúdicas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                      |  |
| <p><b>TAREA 4</b></p> <p>Proponer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo en la educación inicial en los niños de 3 años</p> | <p>1, Cuando la docente propone un juego que integra varios aspectos ¿el niño logra combinar dos o más habilidades?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                                                                                                         | <p>2. Cuando una actividad lúdica requiere resolución de problemas (ej. Un puzzle difícil), ¿cuál es la persistencia del niño?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> <p>3. ¿El niño aplica una regla o habilidad aprendida en una actividad lúdica anterior a un juego nuevo o diferente?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> |  |

*Nota.* Elaborado por Dayana Flores Delgado -2025

### 3. Marco administrativo

El presente proyecto requiere una adecuada planificación y organización de los recursos disponibles para garantizar el desarrollo efectivo del estudio. Para ello, se consideran los recursos humanos, materiales y financieros necesarios que permitirán ejecutar las actividades propuestas con eficiencia





competencias independientes, enfatizando que elementos como la zona de desarrollo próximo permiten el paso de lo asistido a lo autónomo en edades tempranas (Vygotsky, 1978).

Cankaya et al. (2023) definieron los elementos del desarrollo cognitivo en preescolares a través del juego con partes sueltas, identificando que actividades exploratorias y simbólicas fortalecen la resolución de problemas y el pensamiento divergente, con resultados mostrando mejoras en la autorregulación cognitiva en niños expuestos a materiales abiertos.

La perspectiva de Vygotsky resulta valiosa, pero ignora variaciones biológicas en la maduración cerebral, mientras que estudios como este resaltan cómo el juego no estructurado puede compensar déficits ambientales, sugiriendo que los elementos cognitivos no son lineales sino dependientes de oportunidades creativas para un crecimiento equilibrado.

#### ***4.1.2. Atención y concentración***

La teoría de la información procesual propone que la atención en niños pequeños se desarrolla como un filtro selectivo que prioriza estímulos relevantes, evolucionando de mecanismos pasivos a controlados voluntariamente, lo que facilita la concentración en tareas durante la infancia temprana (Broadbent, 1958).

En su investigación, Cankaya et al. (2023) examinaron la atención en preescolares mediante juegos con elementos sueltos, encontrando que tipos de juego como el constructivo mejoran la función ejecutiva y el razonamiento, con evidencia de que estos fomentan una atención sostenida al promover la exploración autónoma.

Aunque la teoría procesual captura la mecánica básica, pasa por alto el rol de motivaciones emocionales en la concentración, y hallazgos como estos indican que entornos lúdicos podrían ser más efectivos que enfoques directivos para niños con variabilidad atencional, lo que cuestiona intervenciones uniformes en educación inicial.

#### ***4.1.3. Memoria y retención de información***

La teoría de niveles de procesamiento sostiene que la retención de información depende de la profundidad del análisis, donde codificaciones semánticas profundas llevan a recuerdos más duraderos que las superficiales, aplicable incluso en niños donde la experiencia influye en la consolidación ( Craik & Lockhart, 1972).

Mauro (2024) exploró la memoria en niños pequeños a través del aprendizaje basado en juego, revelando que sesiones interactivas mejoran la retención de conceptos, con encuestas mostrando que el 75% de los participantes recordaban mejor mediante juego libre, lo que resalta su impacto en la memoria a corto plazo.

Esta teoría explica bien la retención, pero subvalora factores motivacionales, mientras que evidencias como esta demuestran que el juego no solo retiene información, sino que la integra emocionalmente, lo que sugiere limitaciones en métodos memorísticos tradicionales para fomentar una memoria significativa en edades tempranas.

#### ***4.1.4. Pensamiento lógico y resolución de problemas***

Piaget describió el pensamiento lógico en la etapa preoperacional como intuitivo y no reversible, donde los niños resuelven problemas mediante ensayo y error sin comprender conservaciones, lo que marca una transición hacia operaciones concretas (Piaget, 1964).

Kohli (2025) analizó el pensamiento lógico en preescolares mediante aprendizaje lúdico, reportando mejoras del 20% en resolución de problemas y 18% en lenguaje lógico, con valores estadísticos confirmando que el juego estructurado acelera estas habilidades en niños de 3 a 5 años.

El modelo de Piaget captura etapas, pero ignora variaciones culturales en el razonamiento, y resultados como estos indican que intervenciones lúdicas pueden acelerar el pensamiento lógico más allá de maduraciones naturales, lo que desafía visiones estrictamente etarias al priorizar experiencias activas.

#### ***4.1.5. Relación entre el desarrollo cognitivo y el contexto educativo en edades tempranas***

Vygotsky enfatizó que el contexto educativo actúa como mediador del desarrollo cognitivo, donde herramientas culturales y guías sociales transforman potenciales en habilidades reales, haciendo del aula un espacio clave para el avance en la primera infancia (Vygotsky, 1934/1986).

Luebbe (2024) investigó esta relación en entornos educativos tempranos, concluyendo que enfoques lúdicos mejoran el desarrollo cognitivo al fomentar memoria y resolución de problemas, con beneficios en habilidades sociales y emocionales en programas inclusivos.

Aunque Vygotsky resalta la interacción, minimiza barreras institucionales, y estudios como este muestran que contextos educativos variados influyen desigualmente, lo que implica que sin equidad en recursos, el potencial cognitivo se ve limitado, urgiendo reformas para entornos inclusivos.

#### ***4.1.6. Influencia de factores externos en el desarrollo cognitivo, como la estimulación ambiental y la interacción social***

La teoría ecológica de Bronfenbrenner postula que factores externos como el micro y mesosistema moldean el desarrollo cognitivo mediante interacciones recíprocas, donde la estimulación ambiental y social influye directamente en el crecimiento del niño (Bronfenbrenner, 1979).

McKeon (2025) evaluó influencias externas en la educación temprana, encontrando que la estimulación lúdica guiada mejora funciones ejecutivas y resolución de problemas, superando métodos directos en contextos interactivos.

Esta teoría abarca interacciones amplias, pero subestima desigualdades socioeconómicas, mientras que evidencias como esta destacan que la calidad de la estimulación ambiental varía, lo que sugiere que sin intervenciones equitativas, factores externos perpetúan brechas cognitivas en poblaciones vulnerables.

#### **4.2. Actividades lúdicas en la educación inicial**

Las actividades lúdicas representan una forma natural de aprendizaje donde el niño explora, experimenta y construye conocimiento a través del juego, según la teoría sociocultural de Vygotsky, que las ve como un espacio privilegiado para el desarrollo de funciones mentales superiores mediante la interacción social y la imaginación (Vygotsky, 1978).

Alotaibi (2024) conceptualiza el aprendizaje basado en juegos en la educación inicial como un enfoque que integra actividades divertidas y estructuradas para potenciar el desarrollo cognitivo, social y emocional, destacando efectos moderados a grandes en habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, según su revisión sistemática y meta-análisis.

Aunque la visión de Vygotsky resalta el potencial transformador del juego, enfoques más recientes como este muestran que su efectividad depende de la calidad y duración de las

actividades, lo que cuestiona aplicaciones superficiales del juego y aboga por una integración intencional para evitar que se reduzca a mero entretenimiento en entornos educativos.

#### ***4.2.1. Aspectos relacionados con las actividades lúdicas***

Piaget considera que las actividades lúdicas evolucionan en etapas, pasando de exploratorias a simbólicas y luego a constructivas, reflejando el progreso cognitivo del niño al asimilar y acomodar nuevas experiencias en su esquema mental (Piaget, 1951).

Cankaya et al. (2023) describen aspectos clave de las actividades lúdicas con partes sueltas en preescolares, identificando que el juego exploratorio, simbólico y constructivo fortalece la resolución de problemas, el pensamiento divergente y la función ejecutiva mediante materiales abiertos que promueven la autorregulación cognitiva.

La perspectiva piagetiana captura bien la progresión natural, pero estudios como este revelan que factores ambientales, como la disponibilidad de materiales, pueden acelerar o limitar estos aspectos, sugiriendo que el juego no siempre avanza de forma lineal sin una mediación adecuada.

#### ***4.2.2. Rol del docente en la planificación y guía del juego***

Vygotsky enfatiza que el docente actúa como mediador en el juego, proporcionando andamiaje para que el niño alcance niveles superiores de desarrollo en la zona de desarrollo próximo, transformando el juego espontáneo en una herramienta pedagógica intencional (Vygotsky, 1978).

Parker et al. (2022) conceptualizan el rol del docente en el aprendizaje a través del juego como facilitador que equilibra la dirección y la autonomía, guiando experiencias alegres y significativas para fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en contextos escolares.

Este enfoque destaca la importancia del equilibrio entre guía y libertad, aunque evidencias indican que muchos docentes priorizan la dirección por presiones curriculares, lo que reduce el potencial del juego y subraya la necesidad de formación continua para roles más flexibles.

#### ***4.2.3. Tipos de actividades lúdicas (exploratorias, simbólicas, constructivas)***

Smilansky clasifica las actividades lúdicas en exploratorias (manipulación sensorial), simbólicas (representación imaginaria) y constructivas (creación con materiales), cada una contribuyendo progresivamente al desarrollo cognitivo al fomentar la exploración, la simbolización y la planificación (Smilansky, 1968).

Cankaya et al. (2023) detallan que, en preescolares, el juego exploratorio con partes sueltas inicia la curiosidad, el simbólico desarrolla la sustitución de objetos y el constructivo mejora la resolución de problemas y el pensamiento divergente mediante construcciones creativas.

Estos autores muestran una secuencia lógica, pero investigaciones recientes demuestran que su combinación en entornos ricos puede generar beneficios mayores que enfoques aislados, lo que invita a repensar currículos que separen rígidamente estas formas de juego.

#### ***4.2.4. Materiales y entornos para el juego efectivo***

La teoría ecológica de Bronfenbrenner sostiene que materiales y entornos ricos en estímulos interactúan con el desarrollo del niño, donde elementos naturales y abiertos potencian la exploración y la creatividad al ofrecer múltiples posibilidades de uso (Bronfenbrenner, 1979).

Cankaya et al. (2023) destacan que materiales sueltos como bloques, arena o elementos reciclados en entornos interiores promueven el juego constructivo y simbólico, fortaleciendo habilidades cognitivas como el razonamiento y la autorregulación en preescolares.

Aunque Bronfenbrenner abarca interacciones amplias, estos hallazgos indican que la calidad de los materiales influye directamente en los resultados, cuestionando entornos con recursos limitados que restringen el potencial cognitivo del juego.

#### ***4.2.5. Integración de actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo***

Vygotsky ve la integración del juego en el aprendizaje como un proceso donde el niño internaliza herramientas culturales a través de la interacción, convirtiendo el juego en un puente entre lo espontáneo y lo académico para el avance cognitivo (Vygotsky, 1978).

Alotaibi (2024) explica que la integración de actividades lúdicas en la educación inicial genera efectos moderados a grandes en el desarrollo cognitivo, mejorando el pensamiento crítico y la motivación cuando se combinan con objetivos pedagógicos claros.

Esta integración resulta prometedora, pero depende de la formación docente para evitar que el juego se diluya en rutinas formales, lo que resalta la brecha entre teoría y práctica en muchos contextos educativos.

#### ***4.2.6. Beneficios y limitaciones en la aplicación de estrategias lúdicas para superar deficiencias cognitivas***

La teoría del aprendizaje basado en el juego destaca beneficios como mejoras en funciones ejecutivas y resolución de problemas, pero reconoce limitaciones cuando falta guía o recursos, lo que puede perpetuar desigualdades (Zosh et al., 2018).

Kohli (2025) reporta beneficios significativos en estrategias lúdicas para preescolares, con mejoras del 20% en resolución de problemas y 18% en lenguaje lógico, aunque limita su alcance si no se adapta a necesidades individuales.

Estos beneficios superan limitaciones en muchos casos, pero evidencias muestran que, sin planificación intencional, las estrategias lúdicas pueden no abordar deficiencias profundas, lo que enfatiza la necesidad de enfoques guiados y equitativos para un impacto real.

## **5. Resultados**

A continuación, se presentan los resultados de los instrumentos aplicados a los niños de nivel inicial I, como también los resultados de la entrevista aplicada a las docentes.

### **5.1. Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños del nivel inicial I**

**Tabla 1**

*Ficha de observación a niños de inicial I*

| No. | Observación                              | Siempre |      | A veces |      | Nunca |      |
|-----|------------------------------------------|---------|------|---------|------|-------|------|
|     |                                          | f       | %    | f       | %    | f     | %    |
| 1   | Mantiene la atención la actividad lúdica | 12      | 40.0 | 13      | 43.3 | 5     | 16.7 |

|              |                                                                                                                                 |            |             |            |             |            |             |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|
| 2            | Hace uso de símbolos, representaciones o simulaciones (ej. usar un bloque como "teléfono")                                      | 10         | 33.3        | 14         | 46.7        | 6          | 20.0        |
| 3            | Utiliza el niño/a el lenguaje para planificar, describir su acción o negociar durante el juego                                  | 9          | 30.0        | 15         | 50.0        | 6          | 20.0        |
| 4            | Combina elementos de diferentes juegos para crear uno nuevo                                                                     | 8          | 26.7        | 12         | 40.0        | 10         | 33.3        |
| 5            | Interactúa el niño/a con los materiales disponibles, revelando la naturaleza del juego                                          | 14         | 46.7        | 11         | 36.7        | 5          | 16.7        |
| 6            | El niño/a busca activamente materiales fuera del rincón inicial para complementar su juego                                      | 7          | 23.3        | 13         | 43.3        | 10         | 33.3        |
| 7            | Se adapta a nuevos compañeros, cambios en la rutina o situaciones sociales inesperadas                                          | 11         | 36.7        | 12         | 40.0        | 7          | 23.3        |
| 8            | Propone nuevas formas de jugar o usa los materiales de manera creativa                                                          | 9          | 30.0        | 14         | 46.7        | 7          | 23.3        |
| 9            | Aplica conocimientos o experiencias anteriores durante el juego                                                                 | 10         | 33.3        | 13         | 43.3        | 7          | 23.3        |
| 10           | El niño/a utiliza la memoria de trabajo para seguir una secuencia o recordar información relevante durante el juego             | 8          | 26.7        | 15         | 50.0        | 7          | 23.3        |
| 11           | Se adapta fácilmente a los cambios o reglas dentro del juego                                                                    | 9          | 30.0        | 14         | 46.7        | 7          | 23.3        |
| 12           | El niño/a utiliza una habilidad o concepto aprendido en un tipo de juego y lo aplica en otro contexto lúdico                    | 7          | 23.3        | 13         | 43.3        | 10         | 33.3        |
| 13           | Se introduce un juego con reglas sencillas (ej. un juego de mesa simple, "Simón dice"), manteniendo la capacidad para seguirlas | 11         | 36.7        | 12         | 40.0        | 7          | 23.3        |
| 14           | El niño/a utiliza el lenguaje para anticipar o guiar sus acciones durante una actividad lúdica                                  | 10         | 33.3        | 13         | 43.3        | 7          | 23.3        |
| 15           | Cuando la docente propone un juego que integra varios aspectos, el niño logra combinar dos o más habilidades                    | 8          | 26.7        | 14         | 46.7        | 8          | 26.7        |
| 16           | Cuando una actividad lúdica requiere resolución de problemas (ej. Un puzzle difícil), el niño/a mantiene la persistencia        | 9          | 30.0        | 12         | 40.0        | 9          | 30.0        |
| 17           | El niño/a aplica una regla o habilidad aprendida en una actividad lúdica anterior a un juego nuevo o diferente                  | 7          | 23.3        | 15         | 50.0        | 8          | 26.7        |
| <b>TOTAL</b> |                                                                                                                                 | <b>159</b> | <b>32.0</b> | <b>219</b> | <b>42.9</b> | <b>132</b> | <b>25.1</b> |

*Nota.* Se puede observar en la presente ficha de observación los resultados de la observación aplicada a niños de nivel inicial I, Flores (2026)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de la ficha de observación pintan un cuadro interesante del grupo de 30 niños y niñas en Inicial I, donde el 32% de respuestas representan a la opción de siempre, mostrando que una parte sólida del salón maneja bien las demandas básicas de las actividades lúdicas, no obstante, el 42.9% muestran que a veces domina el panorama según las actividades realizadas dentro de clases, lo que habla de una inconsistencia general, como si muchos niños

y niñas necesitaran una mayor explicación en la enseñanza para mantenerse más adaptados y comprender a profundidad las actividades lúdicas empleadas mediante el juego, sin embargo, el 25.1% mantienen una deficiencia encontrando la respuesta de nunca, no siendo un mayor problema, pero sí resalta puntos débiles que afectan al menos a un cuarto del grupo, alineándose con ese 18% que muestra deficiencias altas en varias áreas, mientras que el 34% se queda en un nivel medio y el resto fluye sin mayores tropiezos.

Al tratar temas de creatividad y exploración, como en el ítem 4 (combina elementos de diferentes juegos para crear uno nuevo) el 26.7% siempre realizan esta actividad, mientras que el 40% la efectúan a veces, en cuanto al 33.3% nunca realizan esta actividad, no obstante en la observación 6 (El niño/a busca activamente materiales fuera del rincón inicial para complementar su juego) un 23.3% la efectúan siempre, el 43.3% la realizan a veces, y un 33.3% nunca, se ve claro que un tercio del salón rara vez toma la iniciativa para combinar ideas o buscar materiales nuevos. Esto sugiere que el entorno del aula podría estar limitando la curiosidad natural, quizás por falta de variedad en los recursos o por rutinas que no invitan a salirse del guion. De igual forma, el ítem 8 (Propone nuevas formas de jugar o usa los materiales de manera creativa), el 30% lo efectúan siempre, el 46.7% a veces", y el 23.3% nunca, esto refuerza que la propuesta de formas creativas de jugar no es constante, dejando a un buen número de niños en una zona gris donde dependen mucho de la dirección adulta para innovar.

Al observar con atención y el uso de la memoria, como en el ítem 1 (Mantiene la atención la actividad lúdica), el 40% realizan esta actividad siempre, el 43.3% a veces, y el 16.7% nunca, en cuanto al ítem el 10 (utiliza la memoria de trabajo para seguir una secuencia o recordar información relevante durante el juego), el 26.7% realizan esta actividad siempre, el 50% a veces, y el 23.3% nunca, hay un equilibrio más favorable, con menos actividades consideradas como nunca, que indican que la mayoría logra enfocarse en secuencias simples durante el juego, sin embargo, ese 23.3% en la opción nunca para la memoria de trabajo apunta a un subgrupo que lucha con retener información básica, posiblemente influido por distracciones o cansancio, lo que encaja con el 18% de deficiencias altas que se repiten en estos aspectos y limita su avance cognitivo general.

La resolución de problemas y la adaptabilidad salen más flojas en ítems como el 16 (Cuando una actividad lúdica requiere resolución de problemas, el niño/a mantiene la persistencia), el 30% realizan esta actividad siempre, el 40% a veces, y el 30% nunca, en cuanto

al y ítem 17 (aplica una regla o habilidad aprendida en una actividad lúdica anterior a un juego nuevo o diferente), muestran que el 23.3% realizan esta actividad siempre, el 50% a veces, y el 26.7% nunca, donde casi un tercio nunca persiste ante desafíos o aplica reglas aprendidas a nuevos contextos, esto puede evidenciar que existe una brecha en la transferencia de habilidades, donde el 34% intermedio participa de forma esporádica, pero sin la resiliencia para superar obstáculos, dejando al grupo vulnerable a frustraciones que podrían frenar el pensamiento lógico.

En el uso del lenguaje y la integración de habilidades, como el ítem 3 (Utiliza el lenguaje para planificar, describir su acción o negociar durante el juego), donde el 30% de los niños realizan esta actividad siempre, el 50% a veces, y el 20% nunca, sin embargo el ítem 15 (Cuando la docente propone un juego que integra varios aspectos, el niño logra combinar dos o más habilidades), el 26.7% de los niños realizan esta actividad siempre, el 46.7% a veces, y el 26.7% nunca, notando una tendencia similar: el lenguaje para planificar o guiar acciones no es fluido para todos, con un 20 al 26.7% que nunca lo emplea, lo que podría estar ligado a entornos menos estimulantes verbalmente, esto afecta la capacidad para combinar destrezas en juegos complejos, reforzando las deficiencias medias en el 34% del grupo.

Al interpretar estos números en conjunto, queda evidente que mientras el 48% aproximado responde con solidez, el juego actual no está sacando el máximo provecho para el resto, especialmente en creatividad y persistencia donde las observación que pertenecen a la opción nunca superan el 30%, esto puede evidenciar que en la planificación lúdica para hacerla más participativa se debe emplear o utilizar materiales variados y guías que fomenten la autonomía, reduciendo así las brechas y elevando el desarrollo cognitivo en todo el salón.

## **5.2. Resultados de la entrevista aplicada a las docentes del nivel inicial I**

**Pregunta 1.** ¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza para estimular el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años?

**Docente 1:** Usamos muchos juegos simples con bloques y rompecabezas básicos, también cantos con rimas para la memoria, pero a veces es complicado porque no tenemos tantos materiales variados, y los niños se distraen rápido si no hay algo nuevo.

**Docente 2:** Principalmente juegos de roles con muñecos y dibujos para la imaginación, también conteo con objetos, pero sin muchos recursos nuevos, los niños a veces no se concentran por distracciones externas.

**Pregunta 2.** ¿Cuáles son los indicadores o comportamientos que usted busca para determinar si el juego está fortaleciendo su desarrollo cognitivo?

**Docente 1:** Busco si mantienen la atención más de unos minutos o si recuerdan pasos simples, como armar una torre sin que se caiga, pero noto que varios no lo hacen siempre, quizás por la falta de práctica en casa.

**Docente 2:** Si interactúan con otros o usan palabras para describir lo que hacen, pero muchos muestran inestabilidad, tal vez porque los papás no participan en actividades similares en casa.

**Pregunta 3.** ¿Sigue alguna metodología o enfoque educativo (Montessori, Reggio Emilia, u otro) para guiar estas actividades?

**Docente 1:** Intento seguir un poco de Montessori con materiales sensoriales, pero con lo que hay en la escuela es limitado, y sin apoyo de los papás para reforzar, se queda en lo básico.

**Docente 2:** Me inspiro en Reggio Emilia con exploración libre, pero con el salón básico y falta de apoyo familiar, se reduce a lo esencial, sin poder profundizar mucho.

**Pregunta 4.** ¿Cuáles son los dos criterios o principios clave que utiliza para seleccionar una actividad lúdica para los niños?

**Docente 1:** Primero, que sea segura y fácil de manejar con lo que tenemos, y segundo, que involucre movimiento para captar su atención, aunque a veces no funciona con todos porque algunos llegan cansados o distraídos.

**Docente 2:** Que sea adaptable a su edad y que promueva interacción, aunque con atención variable y recursos escasos, elijo lo más simple para no frustrarlos.

**Pregunta 5.** ¿Cómo modifica el ambiente físico o los materiales lúdicos a su alrededor para ayudarlo a concentrarse?

**Docente 1:** Organizo los rincones con menos distracciones, como poner los bloques en un área tranquila, pero con el salón pequeño y ruido de afuera, es difícil, y faltan más juguetes coloridos para engancharlos.

**Docente 2:** Coloco alfombras y divido espacios con cajas, pero el ruido y materiales viejos no ayudan, y algunos niños llegan sin energía por rutinas en casa.

**Pregunta 6.** ¿Cómo apoya a los niños que tienen dificultades para recordar instrucciones o seguir secuencias en el juego?

**Docente 1:** Les repito las instrucciones con gestos o canciones simples, y los ayudo paso a paso, pero si los padres no practican en casa, se olvida rápido, y con clases grandes es un desafío.

**Docente 2:** Uso repeticiones con rimas y los emparejo con compañeros, pero sin refuerzo parental, olvidan rápido, y con grupos grandes es agotador.

**Pregunta 7.** ¿Por qué considera importante el juego para el desarrollo cognitivo en esta etapa?

**Docente 1:** Porque les ayuda a pensar y resolver cosas solos, como clasificar formas, pero sin recursos adecuados o apoyo familiar, no todos avanzan igual, y se nota en su atención diaria.

**Docente 2:** Les permite explorar y conectar ideas, como en juegos simbólicos, pero con falta de materiales y atención inestable, no todos sacan el provecho completo.

**Pregunta 8.** ¿Registra de alguna forma los avances cognitivos que se evidencian en las actividades lúdicas?

**Docente 1:** Sí, anoto en un cuaderno si logran completar un juego o recuerdan reglas, pero con el tiempo limitado y sin herramientas digitales, a veces se me pasa registrar todo.

**Docente 2:** Llevo notas en una libreta sobre quién resuelve problemas, pero con tiempo apretado y sin sistemas mejores, no siempre capturo todo el progreso.

**Pregunta 9.** ¿Cómo utiliza esa observación del juego espontáneo para planificar los siguientes juegos dirigidos y asegurar la progresión cognitiva?

**Docente 1:** Veo qué les cuesta, como combinar cosas, y planeo juegos más guiados la próxima vez, pero con materiales escasos y niños que no atienden bien, la progresión es lenta.

**Docente 2:** Observo qué evitan, como cambios en reglas, y ajusto juegos para guiarlos, pero con recursos limitados y atención baja, la progresión no es pareja.

**Pregunta 10.** ¿Qué tipo de juegos considera más efectivos para promover la resolución de problemas en niños de 3 a 4 años?

**Docente 1:** Los rompecabezas o juegos de encajar piezas, pero no siempre funcionan porque faltan piezas variadas, y algunos niños pierden interés rápido sin motivación de casa.

**Docente 2:** Juegos de clasificación o búsquedas simples, pero sin variedad de materiales y con distracciones, no impactan igual en todos.

**Pregunta 11.** En su experiencia, ¿cree que todos los tipos de juegos estimulan por igual el desarrollo cognitivo?

**Docente 1:** No, los constructivos ayudan más en el pensamiento, pero los libres a veces no, especialmente si hay poca atención o recursos limitados que no desafían lo suficiente.

**Docente 2:** No, los simbólicos ayudan en la imaginación, pero los repetitivos menos, sobre todo si hay poca atención o apoyo de padres para extenderlo.

**Pregunta 12.** ¿Cuáles son los recursos o materiales que utiliza la docente para despertar la curiosidad cognitiva en los niños

**Docente 1:** Usamos cartones reciclados, pelotas y cuentos viejos, pero con falta de apoyo para comprar más, no siempre despiertan curiosidad, y los niños se aburren pronto.

**Docente 2:** Libros ilustrados, juguetes de madera y elementos naturales, pero con presupuesto bajo y falta de donaciones, no siempre captan su interés.

**Pregunta 13.** ¿Podría compartir una experiencia en la que una estrategia lúdica tuvo un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de un niño o grupo?

**Docente 1:** Una vez con un juego de clasificar colores, un grupito empezó a recordar y aplicar en otros juegos, pero para los distraídos no duró, quizás por no reforzarlo en casa.

**Docente 2:** Con un juego de imitación de animales, varios empezaron a describir acciones mejor, pero para los menos atentos no duró, quizás por no practicarlo en familia.

**Pregunta 14.** ¿Cómo incluye situaciones de resolución de problemas o toma de decisiones en las actividades lúdicas?

**Docente 1:** Les doy opciones como elegir bloques para construir, pero con materiales repetitivos y atención baja, no todos toman decisiones, y se complica sin ayuda extra.

**Docente 2:** Les pongo dilemas como elegir caminos en un cuento jugado, pero con atención variable y materiales básicos, no todos se involucran en decisiones.

**Pregunta 15.** ¿Cómo identifica si una actividad lúdica realmente ha favorecido el desarrollo cognitivo del niño/a?

**Docente 1:** Si veo que repiten acciones aprendidas o resuelven algo solos, pero con deficiencias en atención y recursos limitados, a veces es difícil medir el impacto real.

**Docente 2:** Si aplican lo aprendido en otros momentos o muestran más curiosidad, pero con deficiencias en memoria y recursos limitados, es complicado confirmarlo siempre.

### ***5.2.1. Análisis de los resultados de la entrevista aplicada a las docentes del nivel inicial I***

Las entrevistas con las docentes de Inicial I revelan que las actividades lúdicas inciden de manera variable en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años, influenciadas por el contexto del aula con recursos limitados y poco apoyo familiar, por lo que ambas educadoras destacan cómo el juego, aunque esencial, se ve restringido por materiales básicos y distracciones, lo que resulta en avances cognitivos inconsistentes, como mejoras en atención para algunos pero persistencia baja en otros, esto se puede alinear con el objetivo general, mostrando que en un entorno con desafíos prácticos, el juego no siempre alcanza su potencial transformador, prolongando brechas en habilidades como la memoria y la resolución de problemas, tal como se observó en las prácticas.

Al identificar las principales actividades lúdicas empleadas, las docentes mencionan juegos con bloques, rompecabezas, roles con muñecos y conteos simples, priorizando lo disponible en el salón, no obstante, notan que la falta de variedad reduce su efectividad, con niños que se distraen rápido si no hay elementos nuevos, lo que limita la exploración

espontánea, considerando que este patrón resalta cómo las elecciones dependen de recursos escasos, alineándose con el primer objetivo específico y explicando por qué actividades simbólicas o constructivas no se implementan con la profundidad necesaria para todo el grupo.

En cuanto a las habilidades cognitivas estimuladas, las entrevistas apuntan a que el juego fomenta atención y lenguaje mediante repeticiones y gestos, pero con memoria y resolución de problemas más débiles debido a la inestabilidad atencional, por lo que las docentes observan que indicadores como el uso de palabras para planificar o recordar secuencias emergen en sesiones guiadas, aunque factores externos como cansancio o ausencia de refuerzo en casa debilitan estos avances, esto cumple con el segundo objetivo, ilustrando que mientras la atención mejora con interacción, la memoria requiere más estructura para consolidarse en edades tempranas.

Evaluando la relación entre tipos de actividades y el nivel de desarrollo cognitivo, las respuestas indican que juegos constructivos como encajar piezas ayudan en el pensamiento lógico, pero no igualan a los simbólicos en imaginación, especialmente cuando la atención es baja, evidenciando que las docentes coinciden en que no todos los juegos estimulan por igual, con limitaciones en recursos que hacen que actividades repetitivas generen menos progreso, lo que explica las deficiencias observadas en persistencia y transferencia de habilidades, este análisis satisface el tercer objetivo, destacando cómo el contexto institucional modera el impacto, dejando a un subgrupo con avances mínimos.

Consecuentemente, para proponer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo, las entrevistas sugieren incorporar más guía en juegos de clasificación y exploración, adaptando materiales reciclados con rimas para memoria, y emparejando niños para fomentar decisiones compartidas, donde ambas educadoras enfatizan involucrar a padres en extensiones caseras y registrar avances para ajustes, como agregar dilemas simples en roles para resolución de problemas, esto responde al cuarto objetivo, ofreciendo enfoques prácticos que superen barreras como la falta de apoyo, promoviendo un progreso más equilibrado en el aula.

### **5.3. Triangulación metodológica**

Las observaciones en el aula y las conversaciones con las docentes muestran que las actividades lúdicas tienen un rol clave en cómo los niños exploran ideas y resuelven situaciones simples, aunque el impacto varía por la disponibilidad de materiales y el apoyo externo, además, en el día a día del salón, el juego parece ayudar a algunos pequeños a enfocarse mejor

en tareas, pero para otros se queda en lo superficial, afectado por distracciones o rutinas que no refuerzan lo aprendido, en cuanto a las docentes coinciden en que sin un entorno más rico o participación de los padres, el juego no siempre logra conectar con avances profundos en el pensamiento, dejando brechas que se notan en la interacción diaria.

Esta idea se afirma en estudios recientes que destacan el juego como puente para el crecimiento mental en edades tempranas, aunque con matices sobre contextos limitados, evidenciando que en el estudio realizado por Alotaibi (2024) encontró que actividades lúdicas estructuradas mejoran funciones cognitivas, pero su efectividad baja en entornos con pocos recursos, alineándose con lo observado aquí. En contraposición, Cankaya et al. (2023) enfatizan que juegos con materiales abiertos fomentan la resolución de problemas independientemente de restricciones, sugiriendo que la creatividad docente puede compensar carencias. Asimismo, Skene et al. (2022) apoyan que el juego curioso acelera la adaptación cognitiva, pero advierten que, sin guía constante, como en aulas con alta distracción, los beneficios se diluyen.

En el contexto educativo, con sus limitaciones reales, modera el verdadero potencial del juego, lo que implica repensar no solo las actividades sino el involucramiento familiar para un impacto más sostenido en el desarrollo infantil.

Del seguimiento en el salón y las pláticas con las educadoras surge que las actividades más comunes giran alrededor de bloques para construir, roles con objetos cotidianos y rimas para contar, elegidas por su simplicidad y lo que hay a mano, estas se adaptan al espacio reducido del aula, pero las docentes mencionan que la repetición por falta de variedad hace que algunos niños pierdan interés, limitando la exploración fresca, además, el enfoque se centra en lo básico, influido por el tiempo y el apoyo escaso de fuera, lo que hace que el juego sea más reactivo que planeado con profundidad.

Autores actuales respaldan esta identificación, afirmando que actividades constructivas y simbólicas dominan en aulas iniciales por su accesibilidad, donde Mauro (2024) confirma que juegos de roles y bloques son pilares para el aprendizaje temprano, pero contrapone que, sin diversidad, como en contextos con recursos bajos, pierden dinamismo. Kohli (2025) añade que estas actividades básicas estimulan bases cognitivas, aunque en entornos limitados no evolucionan hacia complejidad, alineado con lo visto. Luebbe (2024) apoya su uso para

inclusión, pero nota que la falta de innovación reduce su alcance, sugiriendo una adaptación constante.

Este trabajo observa que identificar estas actividades revela una dependencia de lo disponible, lo que sugiere expandir opciones recicladas para mantener el compromiso y enriquecer el repertorio en aulas similares.

Las sesiones observadas y las opiniones de las docentes indican que el juego impulsa la atención en momentos guiados, como al armar algo juntos, mientras la memoria se fortalece con repeticiones divertidas, aunque no para todos por interrupciones frecuentes, evidenciando que el lenguaje sale a flote en descripciones simples durante roles, y la resolución de problemas aparece en elecciones básicas, pero se frena por entornos que no desafían lo suficiente o por ausencias de refuerzo en casa, por lo que estas habilidades emergen de forma intermitente, dependiendo de cómo se guíe el juego en el aula diaria.

Este análisis se afirma con investigaciones que ven el juego como catalizador de estas destrezas, con variaciones por contexto, que desde el estudio realizado por Cankaya et al. (2023) afirman que juegos exploratorios mejoran atención y memoria mediante materiales sueltos, contraponiendo que, en aulas restringidas, el lenguaje se limita. Parker et al. (2022) destacan que el juego guiado eleva la resolución de problemas, pero en entornos con distracciones, como aquí, la estimulación es desigual. McKeon (2025) apoya que el lenguaje florece en interacciones lúdicas, aunque advierte que, sin progresión, habilidades como la memoria quedan estancadas.

La perspectiva de esta investigación es que estas habilidades se estimulan mejor cuando el juego se adapta a las necesidades individuales, lo que apunta a una guía más personalizada para superar inconsistencias observadas.

En las prácticas diarias y relatos de las docentes, se ve que actividades constructivas como encajar piezas relacionan con mejoras en el pensamiento lógico, mientras simbólicas ayudan en la imaginación, pero no siempre elevan el nivel cognitivo general por materiales repetitivos, sin embargo, los juegos libres muestran potencial para adaptación, aunque con atención variable y poco apoyo externo, la relación se debilita, dejando a algunos niños en niveles básicos sin progresión clara, constatando que esta conexión depende mucho del contexto, donde limitaciones frenan el paso de lo simple a lo complejo.

Estudios recientes afirman esta relación, con énfasis en cómo tipos específicos influyen en niveles cognitivos, que desde el estudio realizado por Alotaibi (2024) evalúa que juegos estructurados elevan el desarrollo, contraponiendo que, en contextos pobres, tipos simbólicos no logran lo mismo. Kohli (2025) confirma que constructivos mejoran resolución, pero en prácticas con distracciones, el nivel se estanca, alineado con lo observado. Luebbe (2024) apoya que una mezcla de tipos fomenta inclusión cognitiva, aunque advierte que, sin recursos, la relación se diluye.

Este enfoque revela que la relación es dinámica pero vulnerable a factores externos, lo que sugiere evaluar tipos de juego con un lente contextual para ajustes reales en la práctica.

Basado en lo visto en el aula y las ideas de las docentes, estrategias como incorporar rimas con gestos para memoria o dilemas en roles para decisiones podrían elevar el desarrollo, adaptadas a materiales reciclados y con emparejamientos para interacción, por lo que estas propuestas surgen de notar brechas en persistencia, sugiriendo guías que involucren padres para extender el juego en casa, haciendo el aprendizaje más continuo, demostrando que el enfoque a realizarse está en lo práctico, para superar distracciones y recursos limitados con creatividad docente.

Estas estrategias se afirman en literatura que propone enfoques lúdicos adaptados, donde Mauro (2024) sugiere juegos guiados con elementos sensoriales para cognición, contraponiendo que, sin integración familiar, su favor es limitado. Skene et al. (2022) apoyan exploraciones curiosas para atención, pero en contextos iniciales, recomiendan mezclas con lenguaje para progresión. Parker et al. (2022) proponen marcos participativos, afirmando que estrategias inclusivas superan deficiencias, alineado con ideas para emparejamientos.

La visión aquí es que estrategias efectivas deben ser flexibles y colaborativas, lo que podría transformar aulas con desafíos en espacios de crecimiento cognitivo sostenido.

### **Propuesta de intervención educativa**

**Tema:** Guía de estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo cognitivo en niños de 3 años mediante juegos guiados y adaptados en el aula

**Objetivo general:** Desarrollar una guía de estrategias de aprendizaje que potencien el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años en el nivel Inicial I.

**Objetivos específicos:**

- Fortalecer la atención y la concentración a través de juegos sensoriales y repetitivos que incorporen elementos visuales y táctiles.
- Estimular la memoria y el lenguaje mediante actividades simbólicas que incluyan rimas, gestos y narraciones simples.
- Promover la resolución de problemas y la creatividad con juegos constructivos que involucren decisiones básicas y transferencia de habilidades, fomentando la persistencia ante desafíos y la adaptación a cambios, en aulas con materiales reciclados para hacer frente a limitaciones presupuestarias.
- Fomentar la interacción social y afectiva entre niños y docente, creando un ambiente de confianza donde el juego grupal impulse la participación activa y el intercambio de ideas, abordando la baja motivación observada en dinámicas colectivas.

De acuerdo a lo que se vio en las observaciones y charlas con la docente, donde quedó claro que el juego a menudo se usa más para tranquilizar al grupo que para aplicar la acción pedagógica, y con problemas como la atención que se pierde rápido o la memoria que no se fija sin repeticiones, se ha armado esta propuesta para el salón de Inicial I con sus 30 niños.

La idea es atacar esas debilidades directamente, como la planificación empírica sin objetivos claros o la escasez de materiales variados, proponiendo estrategias que la maestra pueda implementar con lo que hay a mano, como cartones reciclados o canciones caseras, para que el desarrollo cognitivo no se quede estancado. Esto no solo responde a lo que los niños mostraron en las sesiones donde un grupo pequeño luchaba con persistir en puzles o transferir ideas de un juego a otro, sino que busca hacer el aula un lugar donde el juego realmente impulse el pensamiento, conectando con la necesidad de más guía y apoyo parental que salió en las entrevistas.

Al final, estas estrategias podrían transformar las clases diarias en algo más efectivo, ayudando a que todos los niños avancen en atención, memoria y resolución de problemas de manera natural y divertida, sin necesitar grandes cambios en la escuela.

Link de la propuesta: [https://www.canva.com/design/DAHASvvdeis/D\\_c-v4LOFbILnskMtZfvQ/edit?utm\\_content=DAHASvvdeis&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAHASvvdeis/D_c-v4LOFbILnskMtZfvQ/edit?utm_content=DAHASvvdeis&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

## 6. Conclusiones

- Al identificar las actividades lúdicas más usadas, como bloques para construir y juegos de roles simples, queda claro que estas se eligen por lo que hay a mano en el salón, aunque su repetición sin variedad reduce el interés en varios niños, limitando su potencial para un aprendizaje más dinámico.
- El análisis de habilidades cognitivas muestra que el juego estimula la atención y el lenguaje en momentos guiados, con mejoras en memoria mediante repeticiones divertidas, pero la resolución de problemas se queda reducido por distracciones y falta de desafíos constantes, dejando un progreso desigual entre los pequeños.
- Evaluando la relación entre tipos de actividades y el desarrollo cognitivo, se nota que las actividades constructivas fortalecen el pensamiento lógico en algunos, mientras las simbólicas ayudan en la imaginación, pero en las prácticas con materiales básicos y atención variable, no todos alcanzan niveles más altos, lo que resalta brechas en la adaptación diaria.

## 7. Bibliografías

- Alegre, M. (2022). Reflexiones sobre instrumentos en investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, 40(2), 345-362. <https://doi.org/10.6018/rie.40.2.123456>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Broadbent, D. E. (1958). *Perception and communication*. Pergamon Press. <https://doi.org/10.1037/10037-000>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Campozano Falconi, C. S. (2024). *Actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad en educación inicial* [Tesis de maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio Digital UNESUM. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/7197/1/Campozano%20Falconi%20Carmen%20Stephany.pdf>
- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. *Journal of Intelligence*, 11(8), 159. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080159>
- Carretero. (2018). *Lo lúdico en la pedagogía naturalista*. Obtenido de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/5872/5768>
- Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A framework for memory research. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 11(6), 671–684. [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(72\)80001-X](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(72)80001-X)
- Creswell, J. W. (2015). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W. . (2015). Obtenido de Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (5th ed.). Pearson.
- Cruz, N., Rodríguez, R., Salinas, M., Solano, Z., Suarez, N., & Flores, E. (2025). Actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años: Early stimulation play activities to improve cognitive development in children aged 3 to 5 years. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(4 SE-Artículos), 1312-1338. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.353>

- Fontana y Frey. (2015). *Importancia de la tecnica de entrevista en la investigación*. Obtenido de Importancia de la tecnica de entrevista en la investigación: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/rdelprado,+Editor\_a+de+la+revista,+Sintaxis+1+ART+07.pdf
- Fontana, A., & Frey, J. H. (2015). The interview: From structured questions to negotiated text. En N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (4th ed., pp. 645-672). Sage Publications.
- Garaigordobil, M., Berrueto, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program." *Journal of Intelligence*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Gutiérrez Chóez, J. R. (2024). *Actividades lúdicas y el desarrollo de las destrezas cognitivas en estudiantes de Educación General Básica* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio UNESUM. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/7188/1/Guti%C3%A9rez%20Ch%C3%B3ez%20Jorge%20Ram%C3%B3n.pdf>
- Hanna, E. J. (2021). *Play-based learning: A school improvement plan* [Master's thesis, Northwestern College]. NWCommons. [https://nwcommons.nwciowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1593&context=education\\_masters](https://nwcommons.nwciowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1593&context=education_masters)
- Kohli, A. (2025). Play-based learning and its impact on cognitive development in preschoolers. *International Journal of Research in Education*, 5(1), 1-7. [https://ijre.net/wp-content/uploads/2025/04/2507\\_Play-Based-Learning-and-Its-Impact-on-Cognitive-Development-in-Preschoolers-1-7.pdf](https://ijre.net/wp-content/uploads/2025/04/2507_Play-Based-Learning-and-Its-Impact-on-Cognitive-Development-in-Preschoolers-1-7.pdf)
- Lapo Fernández, J. M., Arteaga Yance, J. del R., Lanche Quizhpe, M. J., & Suárez Suárez, M. M. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social . *Reincisol.*, 4(7 SE-Artículos Científicos), 1007–1030. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- Loor Zambrano, M. R., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iextraordinario.1644>
- Lucas Guadamud, L. A., & Agramonte Rosell, R. de la C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas . *Ciencia Latina*

- Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4 SE-Ciencias de la Educación), 5474–5492.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12763](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12763)
- Luebbe, D. (2024, August 14). The power of play-based learning in early childhood education. *Concordia University, Nebraska*. <https://www.cune.edu/news/power-play-based-learning-early-childhood-education>
- Mato, J. (2016). La revisión documental en la investigación cualitativa. *Educación y Sociedad*, 14(3), 210-225. <https://doi.org/10.1234/educsoc.14.3.210>
- Mauro, A. (2024). *The impact of play-based learning on early childhood development* [Master's thesis, SUNY Cortland]. Digital Commons @ Cortland. <https://digitalcommons.cortland.edu/theses/184>
- McKeon, C. (2025, January 28). Topics and trends in play-based learning. *Purdue Global*. <https://www.purdueglobal.edu/blog/education/play-based-learning>
- Medina, A. (2023). La observación participante en el ámbito educativo. *Journal of Educational Research*, 45(1), 78-92. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.1234567>
- Medina. (2023). *metodologia de la investigación, tecnia s e instrumentos*. Obtenido de Tomando en cuenta lo estipulado por Medina et al.(2023) “La observación: <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1>
- Montaner, S. (1994). *El método analítico en la investigación científica*. Editorial Universitaria.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning through play at school – A framework for policy and practice. *Frontiers in Education*, 7, Article 751801. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Piaget, J. (1964). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Pincay Pincay, E. A. (2025). *Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños de educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/items/237ea166-50b8-4d31-9268-a6fd6f80c1f1>
- Ramírez, J. (2021). Análisis de contenido cualitativo en ciencias sociales. *Revista Latinoamericana de Metodología*, 25(1), 45-60. <https://doi.org/10.5678/rlm.25.1.45>
- Reinoso Molina, W. Á., Morales Llor, S. M., Moreira Anchundia, A. I., Velasco Moyano, C. B., & Zambrano Zamora, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9985](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985)

- Severino, G. R., Cabatic, E. T., & Molina, M. M. (2024). The Role of Play in Children's Development. *The Asian Journal of Education and Human Development (AJEHD)*, 5(1). <https://doi.org/10.69566/ajeht.v5i1.100>
- Severino, L. (2024). *The effects of game-based learning on cognitive development in preschool children* [Doctoral dissertation, University of Bologna]. AlmaDL. [https://amsdottorato.unibo.it/11234/1/Severino\\_Lorenzo\\_tesi.pdf](https://amsdottorato.unibo.it/11234/1/Severino_Lorenzo_tesi.pdf)
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *In Child Development* (Vol. 93, Issue 4). <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., & Kirby, N. (2022). The developmental origins of curiosity-driven exploration in preschoolers. *Child Development*, 93(1), e1–e16. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Tamayo, M. (2020). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Tamayo. (2020). *Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica (5.ª ed.)*. Obtenido de Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica (5.ª ed.*
- Trujillo Valencia, S. S., & Espinoza Bautista, M. (2024). *Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de la I.E.I. N° 356 - Végueta, 2024* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/10998>
- Vela Ramírez, M. (2025). *Actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de 4 años* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/a00a0906-3233-44e2-b4c3-414b94b852d0>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language* (A. Kozulin, Trans.). MIT Press. (Original work published 1934)
- Zambrano Álava, M. A., Delgado Anchundia, M. L., Espinoza López, S. B., Espinal Mero, V. del R., & López Flores, M. S. (2025). El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje centrado en el Crecimiento Mental en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5 SE-Ciencias de la Educación), 14279–14311. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i5.20592](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592)

## 8. Anexos

## Anexo 1: Instrumentos de recolección de información

## Modelo de la Ficha de Observación dirigida a niños y niñas de educación inicial I

| <b>TEMA:</b> Las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años de la U. E. F “Pedro Moncayo N° 82” de la ciudad de Montecristi, periodo 2024-2025 |                                                                                                                                 |         |         |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------|-------|
| <b>Objetivo del Proyecto:</b> Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en el contexto educativo                    |                                                                                                                                 |         |         |       |
| No.                                                                                                                                                                           | Observación                                                                                                                     | Siempre | A veces | Nunca |
| 1                                                                                                                                                                             | Mantiene la atención la actividad lúdica                                                                                        |         |         |       |
| 2                                                                                                                                                                             | Hace uso de símbolos, representaciones o simulaciones (ej. usar un bloque como "teléfono")                                      |         |         |       |
| 3                                                                                                                                                                             | Utiliza el niño/a el lenguaje para planificar, describir su acción o negociar durante el juego                                  |         |         |       |
| 4                                                                                                                                                                             | Combina elementos de diferentes juegos para crear uno nuevo                                                                     |         |         |       |
| 5                                                                                                                                                                             | Interactúa el niño/a con los materiales disponibles, revelando la naturaleza del juego                                          |         |         |       |
| 6                                                                                                                                                                             | El niño/a busca activamente materiales fuera del rincón inicial para complementar su juego                                      |         |         |       |
| 7                                                                                                                                                                             | Se adapta a nuevos compañeros, cambios en la rutina o situaciones sociales inesperadas                                          |         |         |       |
| 8                                                                                                                                                                             | Propone nuevas formas de jugar o usa los materiales de manera creativa                                                          |         |         |       |
| 9                                                                                                                                                                             | Aplica conocimientos o experiencias anteriores durante el juego                                                                 |         |         |       |
| 10                                                                                                                                                                            | El niño/a utiliza la memoria de trabajo para seguir una secuencia o recordar información relevante durante el juego             |         |         |       |
| 11                                                                                                                                                                            | Se adapta fácilmente a los cambios o reglas dentro del juego                                                                    |         |         |       |
| 12                                                                                                                                                                            | El niño/a utiliza una habilidad o concepto aprendido en un tipo de juego y lo aplica en otro contexto lúdico                    |         |         |       |
| 13                                                                                                                                                                            | Se introduce un juego con reglas sencillas (ej. un juego de mesa simple, "Simón dice"), manteniendo la capacidad para seguirlas |         |         |       |
| 14                                                                                                                                                                            | El niño/a utiliza el lenguaje para anticipar o guiar sus acciones durante una actividad lúdica                                  |         |         |       |
| 15                                                                                                                                                                            | Cuando la docente propone un juego que integra varios aspectos, el niño logra combinar dos o más habilidades                    |         |         |       |
| 16                                                                                                                                                                            | Cuando una actividad lúdica requiere resolución de problemas (ej. Un puzzle difícil), el niño/a mantiene la persistencia        |         |         |       |
| 17                                                                                                                                                                            | El niño/a aplica una regla o habilidad aprendida en una actividad lúdica anterior a un juego nuevo o diferente                  |         |         |       |
| TOTAL                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                 |         |         |       |

### **Modelo de la entrevista dirigida a docentes de educación inicial I y II**

Estimada docente, sírvase responder las siguientes preguntas que tienen como objetivo “Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en el contexto educativo”. Las respuestas serán estrictamente confidenciales.

**1. ¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza para estimular el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años?**

---

---

**2. ¿Cuáles son los indicadores o comportamientos que usted busca para determinar si el juego está fortaleciendo su desarrollo cognitivo?**

---

---

**3. ¿Sigue alguna metodología o enfoque educativo (Montessori, Reggio Emilia, u otro) para guiar estas actividades?**

---

---

**4. ¿Cuáles son los dos criterios o principios clave que utiliza para seleccionar una actividad lúdica para los niños?**

---

---

**5. ¿Cómo modifica el ambiente físico o los materiales lúdicos a su alrededor para ayudarlo a concentrarse?**

---

---

**6. ¿Cómo apoya a los niños que tienen dificultades para recordar instrucciones o seguir secuencias en el juego?**

---

---

**7. ¿Por qué considera importante el juego para el desarrollo cognitivo en esta etapa?**

---

---

**8. ¿Registra de alguna forma los avances cognitivos que se evidencian en las actividades lúdicas?**

---

---

**9. ¿Cómo utiliza esa observación del juego espontáneo para planificar los siguientes juegos dirigidos y asegurar la progresión cognitiva?**

---

---

**10. ¿Qué tipo de juegos considera más efectivos para promover la resolución de problemas en niños de 3 a 4 años?**

---

---

**11. En su experiencia, ¿cree que todos los tipos de juegos estimulan por igual el desarrollo cognitivo?**

---

---

**12. ¿Cuáles son los recursos o materiales que utiliza la docente para despertar la curiosidad cognitiva en los niños**

---

---

**13. ¿Podría compartir una experiencia en la que una estrategia lúdica tuvo un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de un niño o grupo?**

---

---

**14. ¿Cómo incluye situaciones de resolución de problemas o toma de decisiones en las actividades lúdicas?**

---

---

**15. ¿Cómo identifica si una actividad lúdica realmente ha favorecido el desarrollo cognitivo del niño/a?**

---

---

## Anexo 2: Matriz e informe de validación y confiabilidad

### MATRIZ 1. DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE CAMPO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

#### III. DATOS REFERENCIALES:

##### C. DE LOS EVALUADORES:

##### b) Título, Apellidos y nombres:

- Mg. Cristina Basantes Robalino. Evaluadora
- **Cargo o desempeño actual:** Docente de la Carrera de Pedagogía de los Idiomas Naciones y Extranjeros FCE-ULEAM

##### D. DE LOS ELEMENTOS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

##### e) Modalidad: Proyecto de investigación-Fase II

##### f) Instrumentos a validar-fuente de información:

- Ficha de Observación- Niños y padres de familia
- Entrevistas a profundidad- Docente de la institución

##### g) Objetivo de la validación: Recoger los criterios de los evaluadores pares ciegos en relación al diseño de los instrumentos desde la redacción de los indicadores, coherencia y planteamientos de los contenidos para su validación y confiabilidad.

##### h) Fecha de validación:

#### IV. DESARROLLO:

| <b>TEMA:</b> Las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años de la U. E. F “Pedro Moncayo N° 82” de la ciudad de Montecristi, periodo 2024-2025 |                                                                                                                    |                                                                                                                                         |               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>Objetivo del Proyecto:</b> Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en el contexto educativo                    |                                                                                                                    |                                                                                                                                         |               |
| Objetivos                                                                                                                                                                     | Entrevista en profundidad para la educadora                                                                        |                                                                                                                                         | Observaciones |
| <b>Objetivo general:</b><br>Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años                                               | 1.¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza para estimular el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años?          | 2.¿Cuáles son los indicadores o comportamientos que usted busca para determinar si el juego está fortaleciendo su desarrollo cognitivo? |               |
| <b>Tarea 1.</b><br>Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en el aula con niños                                                                             | 1. ¿Sigue alguna metodología o enfoque educativo (Montessori, Reggio Emilia, u otro) para guiar estas actividades? | 2. ¿Cuáles son los dos criterios o principios clave que utiliza para seleccionar una actividad lúdica para los niños ??                 |               |

|                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                           |                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Tarea 2.</b><br>Analizar las habilidades cognitivas que se estimulan a través del juego, como la atención, la memoria, el lenguaje y la resolución de problemas de los niños de 3-4 años | 1. ¿Cómo modifica el ambiente físico o los materiales lúdicos a su alrededor para ayudarlo a concentrarse?<br>2. ¿Cómo apoya a los niños que tienen dificultades para recordar instrucciones o seguir secuencias en el juego?                                            | 3. ¿Por qué considera importante el juego para el desarrollo cognitivo en esta etapa?<br>4. ¿Registra de alguna forma los avances cognitivos que se evidencian en las actividades lúdicas?                                |                      |
| <b>Tarea 3.</b> Evaluar la relación entre los tipos de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo cognitivo observado durante la práctica educativa en los niños de 3 -4 años             | 1. ¿Cómo utiliza esa observación del juego espontáneo para planificar los siguientes juegos dirigidos y asegurar la progresión cognitiva?                                                                                                                                | 2. ¿Qué tipo de juegos considera más efectivos para promover la resolución de problemas en niños de 3 a 4 años?<br>3. En su experiencia, ¿cree que todos los tipos de juegos estimulan por igual el desarrollo cognitivo? |                      |
| <b>TAREA 4</b><br>Proponer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo en la educación inicial en los niños de 3-4 años                                                      | 1. ¿Cuáles son los recursos o materiales que utiliza la docente para despertar la curiosidad cognitiva en los niños<br>4. ¿Podría compartir una experiencia en la que una estrategia lúdica tuvo un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de un niño o grupo? | 2. ¿Cómo incluye situaciones de resolución de problemas o toma de decisiones en las actividades lúdicas?<br>4. ¿Cómo identifica si una actividad lúdica realmente ha favorecido el desarrollo cognitivo del niño/a?       |                      |
| <b>Objetivos</b>                                                                                                                                                                            | <b>Ficha de observación para los niños de 3 años</b>                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                           | <b>Observaciones</b> |
| <b>Objetivo general:</b><br>Analizar cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años                                                             | 1. ¿Mantiene la atención la actividad lúdica?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca<br>3. ¿Utiliza el niño el lenguaje para planificar, describir su acción o negociar durante el juego?                                                                                  | 2. ¿Hace uso de símbolos, representaciones o simulaciones (ej. usar un bloque como "teléfono")?<br>• Siempre<br>• A veces<br>• Nunca<br>4. ¿Combina elementos de diferentes juegos para crear uno nuevo?                  |                      |

|                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| <b>Tarea 1.</b><br>Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en el aula con niños                                                                                           | 1.¿Interactúa el niño con los materiales disponibles, revelando la naturaleza del juego?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                                                                                                                                                            | 2.¿El niño busca activamente materiales fuera del rincón inicial para complementar su juego?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
| <b>Tarea 2.</b><br>Analizar las habilidades cognitivas que se estimulan a través del juego, como la atención, la memoria, el lenguaje y la resolución de problemas de los niños de 3-4 años | 1.Se adaptan a nuevos compañeros, cambios en la rutina o situaciones sociales inesperadas.<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> 3. ¿Propone nuevas formas de jugar o usa los materiales de manera creativa?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>           | 2.¿Aplica conocimientos o experiencias anteriores durante el juego?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> 4. ¿El niño utiliza la memoria de trabajo para seguir una secuencia o recordar información relevante durante el juego?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>                                                                      |  |
| <b>Tarea 3.</b> Evaluar la relación entre los tipos de actividades lúdicas y el nivel de desarrollo cognitivo observado durante la práctica educativa en los niños de 3 -4 años             | 1. ¿Se adapta fácilmente a los cambios o reglas dentro del juego?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> 3.¿El niño utiliza una habilidad o concepto aprendido en un tipo de juego y lo aplica en otro contexto lúdico?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> | 2. Cuando se introduce un juego con reglas sencillas (ej. un juego de mesa simple, "Simón dice"), ¿cuál es la capacidad del niño para seguirlas?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Consistente</li> <li>• Variable</li> <li>• Inconsistente</li> </ul> 4.¿El niño utiliza el lenguaje para anticipar o guiar sus acciones durante una actividad lúdicas?<br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> |  |

|                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p><b>TAREA 4</b></p> <p>Proponer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo en la educación inicial en los niños de 3-4 años</p> | <p>1, Cuando la docente propone un juego que integra varios aspectos ¿el niño logra combinar dos o más habilidades?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> | <p>2. Cuando una actividad lúdica requiere resolución de problemas (ej. Un puzzle difícil), ¿cuál es la persistencia del niño?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> <p>3. ¿El niño aplica una regla o habilidad aprendida en una actividad lúdica anterior a un juego nuevo o diferente?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul> |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

*Nota.* Elaborado por Dayana Flores Delgado -2025

### Anexo 3: Evidencias fotográficas de la aplicación de instrumentos







## Anexo 4: Guía de estrategias pedagógicas

**Guía de estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 4 años mediante juegos guiados y adaptados en el aula**

**Autora:**  
**Flores Delgado Dayana Elizabeth**

**Introducción**

*¡Imagina un aula donde el juego no es solo diversión, sino una herramienta poderosa para que los niños de 3 a 4 años exploren, piensen y crezcan!*

Esta guía nace de observaciones reales en el salón de Inicial I, donde vimos que con recursos simples y un toque de creatividad, podemos superar desafíos como la atención que se escapa o la memoria que necesita un empujón. Dirigida a docentes como tú, ofrece estrategias fáciles de implementar con materiales reciclados, para transformar el juego en un aliado del desarrollo cognitivo.

*¡Prepárate para ver sonrisas y avances en cada sesión!*

**Objetivos**

**Objetivo General:**  
Desarrollar una guía de estrategias lúdicas prácticas que potencien el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en el nivel Inicial I.

**Objetivos Específicos:**

- Fortalecer la atención y la concentración a través de juegos sensoriales y repetitivos que incorporen elementos visuales y táctiles.
- Estimular la memoria y el lenguaje mediante actividades simbólicas que incluyan rimas, gestos y narraciones simples.
- Promover la resolución de problemas y la creatividad con juegos constructivos que involucren decisiones básicas y transferencia de habilidades, fomentando la persistencia ante desafíos y la adaptación a cambios, en aulas con materiales reciclados para hacer frente a limitaciones presupuestarias.
- Fomentar la interacción social y afectiva entre niños y docente, creando un ambiente de confianza donde el juego grupal impulse la participación activa y el intercambio de ideas, abordando la baja motivación observada en dinámicas colectivas.

**Estrategias #1**

**Cada estrategia incluye materiales fáciles de conseguir, pasos simples, duración sugerida y una forma rápida de evaluar.**

*¡Hazlas tuyas y adapталas al ritmo de tu grupo!  
¡motivación observada en dinámicas colectivas.*

**Fortalecer la atención y la concentración**

### E1: Círculo de Colores Sensoriales

Usa botones, telas de diferentes texturas o piedras pintadas (recicladas de casa). Forma un círculo en el piso y pide a los niños que toquen y nombren un color o textura al pasar un turno.

**Duración:** 10 minutos.

Evalúa contando cuántos mantienen el foco sin distraerse.

Esto capta la atención con toques visuales y táctiles, reduciendo interrupciones.



### E2: Baile Repetitivo con Luces

Con una linterna o luces de celular, crea patrones simples (encendido-apagado) mientras bailan al ritmo de una canción conocida.

·Repite 3-4 veces. **Duración:** 15 minutos.

Nota si repiten el patrón sin ayuda.

Ideal para aulas ruidosas, ya que el elemento visual mantiene el interés.



### E3: Caja de Sorpresas Táctiles

Llena una caja con objetos suaves/ásperos (calcetines viejos, esponjas). Los niños meten la mano y describen sin ver.

**Duración:** 12 minutos.

Observa si sostienen la atención hasta describir.

Perfecto para enganchar a los más inquietos con sensaciones nuevas.



### Estrategias #2

#### Estimular la memoria y el lenguaje

##### E1: Rimas con Gestos Animados

Inventa rimas cortas sobre animales (ej. "El gato maúlla y salta así"), con gestos exagerados. Repite en círculo, pidiendo que imiten.

**Duración:** 10 minutos.

Evalúa si recuerdan la secuencia al repetir solos.

Ayuda a fijar memoria con diversión verbal.



## E2: Narración Simbólica con Objetos

Usa juguetes reciclados (botellas como personajes) para contar una historia simple, invitando a los niños a agregar palabras o gestos.

Duración: 15 minutos.

Cuenta si usan lenguaje para describir acciones.

Fomenta el vocabulario sin presionar.



## E3: Cadena de Palabras Recordadas

Empieza con una palabra (ej. "manzana roja"). cada niño añade una relacionada y repite la cadena.

Duración: 12 minutos. Nota si recuerdan la secuencia grupal.

Genial para memoria verbal en grupos pequeños.



## Estrategias #3

### Promover la resolución de problemas y la creatividad

#### E1: Construye y Adapta con Reciclados

Con cajas y tapas, pide armar una "casa" y luego cambiarla para "un barco".

Duración: 15 minutos.

Observa si persisten ante caídas y adaptan ideas.

Usa lo reciclado para decisiones creativas.



## E2: Laberinto de Decisiones

Dibuja un laberinto simple en el piso con tiza, donde eligen caminos para "salvar un tesoro".

Duración: 12 minutos.

Evalúa si transfieren reglas de un turno al siguiente.

Fomenta persistencia con desafíos divertidos.



### E3: Mezcla de Juegos

Combina bloques con roles (construir un puente y "cruzarlo como animales").

Duración: 15 minutos.

Nota si aplican habilidades de un juego al otro.

Ideal para creatividad con materiales básicos.



### Estrategias #4

#### Fomentar la interacción social y afectiva

### E1: Círculo de Compartir Emociones

En ronda, cada niño dice cómo se siente con un gesto (feliz/sorprendido) y pasa un objeto suave.

Duración: 10 minutos.

Observa si escuchan y responden.

Construye confianza grupal.



### E2: Juegos en Parejas Rotativas

Empareja para un juego simple (pasar una pelota contando), rotando cada 2 minutos.

Duración: 15 minutos.

Evalúa participación activa y sonrisas compartidas.

Aborda baja motivación con cambios dinámicos



### E3: Historia Colectiva

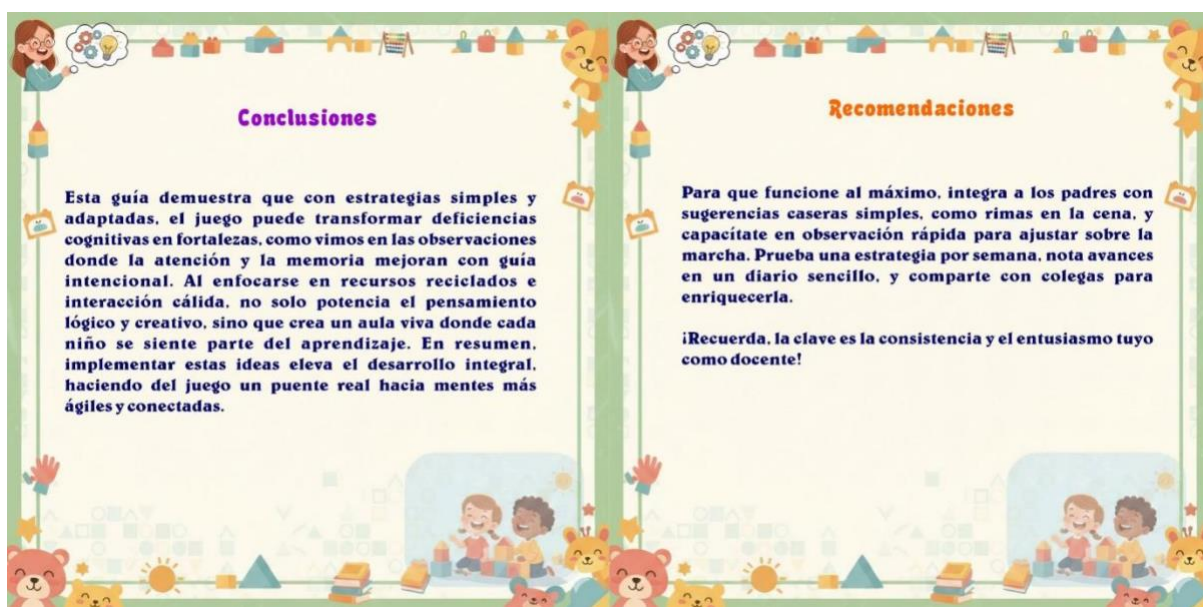
La docente empieza una historia, cada niño añade una idea.

Duración: 12 minutos.

Nota intercambios positivos.

Fomenta afecto mediante colaboración creativa.







Facultad de Educación, Turismo,  
Artes y Humanidades

*Carrera de Educación Inicial*

Oficio N° Uleam-DCEI-2025-189-OF  
Manta, 25 de noviembre del 2025

Licenciado  
Axel Burgos Casanova  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "PEDRO MONCAYO #82"**  
Ciudad.

Reciba un cordial saludo.

La presente tiene como finalidad informar que la **Srta. Dayana Elizabeth Flores Delgado**, con documento de identidad N° **1315117877**, estudiante de octavo semestre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, quien desarrolla el trabajo de integración curricular, opción proyecto de investigación con el tema: **"Las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños de 3 años"**.

En tal virtud, solicito a su autoridad se otorgue el permiso correspondiente para la aplicación de los instrumentos de investigación, que incluyen:

- Entrevista a docente.
- Ficha de observación a los niños.

Sin otro particular, me suscribo de usted reiterándole mis agradecimientos por la apertura y apoyo a los procesos académicos de nuestra carrera.

Atentamente,

*Elisabeth Boyes Fuller*  
Lic. Elisabeth Boyes Fuller, Mg.

**Directora de la Carrera de Educación Inicial**



Correo: [c.einicial@uleam.edu.ec](mailto:c.einicial@uleam.edu.ec)

Elaborado: Piffi S.

*5-12-2025*



5-12-2025

Av. Circunvalación Vía a San Mateo  
[www.uleam.edu.ec](http://www.uleam.edu.ec)

UleamEcuador

Uleam



## CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

**Quién suscribe:**

Lic. Cristina Basantes Robalino, Mg. Evaluadora

En revisión desarrollada el día 29 de mayo del 2026, la docente de la Carrera de Educación Inicial de la FETAH-ULEAM, en calidad de especialista evaluadora de los instrumentos de recogida de información del proyecto de investigación; como son:

- Ficha de observación
- Entrevista

Declaro haber sido informado de los fines, objetivos y criterios de los instrumentos de investigación, para participar en los diferentes momentos y de forma voluntaria en su proceso de validación y confiabilidad.

Certifico los resultados de la revisión, como parte del comité académico seleccionado para este proceso, Y DOY POR:

- a) APROBADO: X  
b) APROBADO CON OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
c) NO APROBADO: \_\_\_\_\_

Instrumentos diseñados por: Flores Delgado Dayana Elizabeth estudiante del VIII nivel, paralelo "A", periodo académico 2025-2

Para fines pertinentes y legales, la presente sumilla mediante firma del colectivo de especialistas evaluadores.

María 29 de mayo del 2026

| Especialista                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Mg. Cristina Basantes Robalino<br>Evaluadora<br>Firma |

