



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Modalidad de titulación: Proyecto de investigación

Tema:

Las estrategias lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años.

Autor/a:

Ginger Gissela Rizo Loor

Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez

Licenciatura en Educación Inicial

Agosto 2026 – Bahía de Caráquez.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de docente tutora de la Extensión Sucre de Bahía de Caráquez de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” De Manabí, certifico:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante **Rizo Loor Ginger Gissela**, legalmente matriculada en la carrera de educación inicial, período académico 2025-02 – 2026-1, Cumpliendo de total 384 horas, cuyo tema de proyecto es: **“Las estrategias lúdicas para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 5 años”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigido 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 de este, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación de tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

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

Bahía de Caráquez, Agosto 2026

Lo certifico,

A handwritten signature in dark ink, reading "Estrella Ferrín", is written over a horizontal line. The signature is enclosed within a large, hand-drawn oval.

Lic. Estrella Gloria Antonia Ferrín Delgado

Docente tutora

Área: Educación Inicial

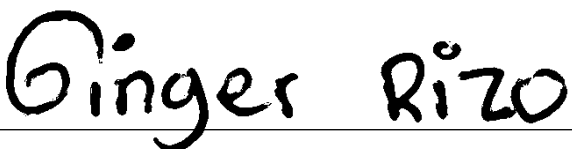
DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La responsabilidad de la investigación, resultados y conclusiones emitido en este trabajo pertenece exclusivamente al autor.

El derecho intelectual de esta investigación corresponde a la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí Extensión Sucre 1016E01 – Bahía de Caráquez.

Bahia de Caráquez, Agosto 2026.

Autora


Ginger Gissela Rizo Loor

APROBACIÓN DEL TRABAJO

Previo del cumplimiento de los requisitos de la Ley, el tribunal del grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

S.E. Ana Isabel Zambrano Loor

SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA

DEDICATORIA

En primer lugar, dedico este logro a Dios, por darme la vida, salud, la sabiduría, ser guía de cada paso de mi vida y ser la fortaleza necesaria para superar cada desafío y permitirme alcanzar este importante meta, gracias por iluminar mi camino y sostenerme en los momentos más difíciles.

A mis padres, Martha y Pedro, por todo lo que han hecho por mí, con todo mi amor y gratitud, por sus esfuerzos, sacrificios, apoyo incondicional y por creer siempre en mí, gracias por sus enseñanzas, valores y consejos que han sido mi pilar fundamental para cumplir este sueño. A mis hermanos Sandra, Liseth, Dayana, Pablo, este logro también es para ellos, por su cariño, su comprensión, su apoyo, su compañía y su confianza que han brindado en mí, también para mis sobrinos por ellos son mi inspiración para seguir adelante.

De manera muy especial, dedico este logro a mi querida hermana y a mi querido cuñado, quienes hoy descansan en el cielo que se fueron sabiendo que lo iba a lograr, quienes fueron mi gran apoyo y mi motivación. Aunque ya no estén físicamente conmigo, su amor, sus recuerdos y las huellas que dejaron en mi vida permanecen siempre en mi corazón, donde quieran que estén este logro también es suyo.

Finalmente, expreso más sinceros agradecimientos a todas las personas que estuvieron a mi lado, brindándome su apoyo, sus palabras de alientos, por acompañarme y ofrecerme sus confianzas durante este camino, a cada una de ellas gracias por ser parte de este importante logro.

AGRADECIMIENTO

Con profundo agradecimiento, quiero agradecerle a la Universidad laica Eloy Alfaro de Manabí, por ser un pilar en la formación de profesionales, por brindarnos una educación de calidad y guiarnos hacia un futuro lleno de oportunidades.

A mi tutora la Lic. Estrella Gloria Antonia Ferrín Delgado, por haber sido guía permanente a lo largo de este proceso, por su compromiso y la calidad humana que hicieron que este proceso fuera más fácil y enriquecedor.

A los profesores que durante estos años nos impartieron su conocimiento, su paciencia, sus enseñanzas y por cada palabra de aliento para seguir adelante.

A mi familia por su amor, apoyo incondicional y por ser fuerza en cada etapa de este camino, su confianza y su compañía que fueron fundamental para alcanzar este logro.

A culminar esta etapa quiero agradecerme a mí misma, por no rendirme ante las dificultades, por mantenerme la fe y la perseverancia durante este proceso, por el esfuerzo, la dedicación y el compromiso en cada etapa de esta meta, gracias por creer en mis capacidades, por aprender cada desafío y por demostrar que con constancia y determinación es posible alcanzar los sueños, este logro es el reflejo del crecimiento personal y académico que ha construido con esfuerzo y dedicación.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
APROBACIÓN DEL TRABAJO	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VIII
INTRODUCCIÓN	1
Diseño teórico.....	2
Problema.....	2
CAPÍTULO I	4
1.Marco teórico.....	4
1.1. Estrategias Lúdicas	4
1.1.1. Definición de las estrategias lúdicas	4
1.1.2. Aprendizaje basado en el juego	5
1.1.3. Tipos de estrategias lúdicas	6
1.1.4. El rol del docente en la aplicación de las estrategias lúdicas	6
1.1.5. Relación entre el juego y pensamiento lógico	7
1.1.6. Beneficios del juego	8
1.2. Desarrollo Cognitivo	8
1.2.1. Importancia del desarrollo cognitivo	9
1.2.2. Característica del desarrollo cognitivo.....	9
1.2.3. Desarrollo de las etapas de aprendizajes.....	10
1.2.4. La influencia del entorno en el desarrollo cognitivo.....	10
1.2.5. Estrategias que fortalecen al desarrollo cognitivo.	11
1.2.6. Creatividad e imaginación infantil.....	11
CAPÍTULO II.....	13
2. Diseño metodológico	13
2.1. Enfoque metodológico.....	13
2.2. Alcance de investigación	13
2.3. Población y muestra.....	13
2.3.1. Población	13
2.3.2. Muestra	14
2.4. Métodos y técnicas	14

2.4.1.	Método análisis y síntesis	14
2.4.2.	Método deducción	15
2.4.3.	Métodos empíricos	15
2.4.4.	Técnica de la entrevista	15
2.5.	Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas a las docentes, padres de familia y experto de las distintas Unidades Educativas del cantón San Vicente.....	16
2.6.	Análisis cruzado de la investigación.....	22
CAPÍTULO III		24
3.	Diseño de la propuesta	24
3.1.	Tema de la propuesta	24
3.2.	Antecedentes.....	24
3.3.	Objetivos	25
3.3.1.	Objetivo general	25
3.3.2.	Objetivos específicos	25
3.4.	Desarrollo de la propuesta	26
CONCLUSIONES		49
RECOMENDACIONES.....		50
Bibliografía.....		51
ANEXOS.....		53

ÍNDICE DE TABLAS

Tablas 1.	<i>Participación de la entrevista docente</i>	16
Tablas 2.	<i>Participación de la entrevista experto</i>	16
Tablas 3.	Categorización de las entrevistas	17

RESUMEN

Las estrategias lúdicas constituyen un recurso en la educación inicial, generando experiencias de aprendizaje dinámicas, participativa y significativas, de tal manera que fortalecen el desarrollo integral en los niños de 3 a 5 años en los centros de educación inicial del cantón San Vicente. El objetivo analizar la incidencia de las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años en los centros de educación inicial del cantón San Vicente. El problema surge a la limitada aplicación de estrategia lúdica de parte de algunas docentes, quienes emplean metodologías tradicionales restringiendo la exploración, la creatividad y la participación activa de los niños, reduciendo las habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el razonamiento y la resolución de problemas. La investigación se llevó a cabo mediante el enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo, utilizando los métodos de análisis- síntesis y deducción, con la técnica recolección de información que se realiza mediante las entrevistas semiestructuradas dirigidas (10) padres de familia, (5) docentes y (1) experto, además de la observación científica, con propósito reconocer las experiencias y perfecciones sobre el uso de las estrategias lúdicas. Los resultados evidencian que la aplicación de actividades lúdicas favorece el desarrollo de habilidades cognitiva y promueve la participación de los niños. Finalmente se planteó una guía sobre los juegos sensoriales como recursos didácticos para apoyar la labor docente y al mejoramiento de calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel de inicial.

INTRODUCCIÓN

Las estrategias lúdicas son recursos fundamentales para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años, constituye proceso esencial para definir los principios de la educación continua, a través del juego los niños exploran, experimenta y se integran en su entorno. Bosquez et al (2024) manifiesta que “las estrategias lúdicas trascienden la concepción tradicional de la educación, al incorporar elementos recreativos y divertidos en el proceso de enseñanza” (p.110). Además, el juego no solo promueve la imaginación y la creatividad, sino que también ayuda a incorporar las habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la resolución de problemas.

En el Ecuador a través del Ministerio de inclusión y educación donde se promueve la estrategia lúdica mediante los años, se han llevado a cabo programas tales como: Programas Nacional del Ecuador Preescolar (PRONEPE) atiende a niños de 4 a 6 años de edad, Operación Rescate Infantil (ORI) atiende a niños de 0 a 6 años, Instituto Nacional para los niños y la familia (INNFA), en los actuales momentos existen programas como: Programa de Desarrollo Integral para menores de 6 años, Programa de Desarrollo Infantil (PDI), Programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH), Programa de Desarrollo Infantil Intercultural WAWAKAMAYOWASI, Educación Infantil Familiar Comunitaria (Educación Intercultural Bilingüe).

De todas formas, en el nivel de educación inicial, se observa que muchos docentes no utilizan técnicas para desarrollar las estrategias cognitivas en los niños, limitándolos a realizar otras actividades como rasgar y pegar papel, a trabajar con la plastilina, pintar y es de esta forma como los docentes no le dan énfasis al juego, la exploración, la imaginación y la creatividad, por lo tanto, el niño no desarrolla todo su potencial cognitivo.

De esta manera, las estrategias lúdicas abarcan un conjunto de recursos educativos incluyendo los juegos, dinámicas, dramatizaciones, cuentos, canciones y las otras actividades, son fundamentales para estimular el aprendizaje de los niños. Según Ovalles & García (2025) “el juego también ofrece oportunidades para que los niños descubran sus capacidades y aprendan a ser sociables” (p.162). Por ende, en las estrategias lúdicas no solo apoya el desarrollo cognitivo, sino que también el social y socioemocional de los niños.

Por otro lado, el desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 5 años comprende que la capacidad que tienen los niños en observar, pensar, razonar y comprender situaciones de su entorno. Vargas

& Arán (2014) manifiestan que, el desarrollo cognitivo suele resultar más complejas en las funciones cognitivas y motoras, como la socioemocionales, emergen de la interacción mantenida con los cuidadores durante los primeros años de vida, es por lo que, al relacionar el juego con el aprendizaje, se favorece el crecimiento intelectual y el desarrollo integral de los niños.

Es importante que los niños aprendan jugando, porque así desarrollan su seguridad en sí mismo, explorando, motivándose y disfrutando el proceso educativo, y no solo es trabajar la motricidad fina, sino que también la motricidad gruesa, a través del juego, es donde los niños estimulan su desarrollo cognitivo inspirándose en la creatividad, la imaginación y la exploración.

Por lo tanto, esta investigación beneficiará a los niños de 3 a 5 años del cantón San Vicente, creando estrategias donde se mejorará el progreso del juego para desarrollo cognitivo de los niños y niñas, además las actividades lúdicas le facilitarán el aprendizaje de los niños mediante la experimentación, la creatividad y la imaginación en esta etapa esencial de crecimiento.

En este proyecto de investigación tiene la finalidad de analizar la incidencia de las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial del cantón San Vicente, enfocándose en la falta de capacidad en espacio y de recursos adecuados, limitándole que los niños exploren a través del juego y que les permita una organización efectiva en la institución educativa.

Diseño teórico

Problema

¿Qué estrategias lúdicas utilizan los docentes en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial del cantón San Vicente?

Objeto

Juego y actividades creativas

Campo

Educación Inicial

Objetivo

Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas aplicadas por las docentes en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de Educación Inicial del cantón San Vicente.

Variables

Variable dependiente

Desarrollo cognitivo

Variable independiente

Estrategias lúdicas

Tareas científicas

- Indagar teóricamente las estrategias lúdicas que contribuyen al desarrollo cognitivo en el nivel inicial.
- Identificar si las estrategias lúdicas implementadas por los docentes ayudan al desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 5 años de los centros de educación inicial del cantón San Vicente.
- Diseñar una propuesta lúdica que permita atender la diversidad y promover el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años de los centros de educación inicial del cantón San Vicente.

CAPÍTULO I

1.Marco teórico

1.1.Estrategias Lúdicas

Como señala Beltran (2020) las estrategias lúdicas deben ser planificadas y tener un objetivo pedagógico que esté relacionado con el cumplimiento de metas de aprendizaje y desarrollo de habilidades individuales de cada estudiante, lo que contribuye a promover la inclusión en el contexto escolar. Por lo tanto, las estrategias lúdicas no se basan en el juego, sino que busca comprender que el aprendizaje sea más dinámico y agradable, asimismo, el docente debe preparar estrategias innovadoras para implementarlas mediante la atención de los niños y niñas para que cada juego se convierta en una convivencia, para que los niños experimenten, desarrollen sus capacidades y descubran de su entorno.

Las estrategias lúdicas integran un recurso esencial para estimular la creatividad, la curiosidad y el pensamiento lógico en los niños transformando la experiencia valiosa. De acuerdo con Daza et al. (2022) los niños que juegan aprenden a conocerse de la mejor manera desarrollando habilidades y ponen en prácticas en competencias sociales como la cooperación y el trabajo en equipo, es así como los niños mediante el juego aumentan la imaginación, creatividad, mejora la capacidad empática, la autoestima y el autocontrol.

La metodología del juego se representa en un recurso esencial en el proceso educativo, donde permiten que aprendizaje se desarrolla de manera activas, significativa y adaptadas a la necesidades e interés de los niños, Miranda et al. (2023) consideran que los niños en el juego no solo aprenden, sino que también fortalecer sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales, es por todo lo mencionado que lo lúdico en la infancia se debe tener presente en el proceso de enseñanza y aprendizaje donde les brinden espacios a los docentes para innovar en el aula, ajustando el comportamiento de los niños en los diferentes ambientes sociales y relaciones interpersonales en la parte lúdica no se centra en el seguimiento de las reglas, sino que en la parte de la comunicación y la participación.

1.1.1. Definición de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas se definen como un conjunto de actividades previamente organizadas y orientadas que buscan alcanzar objetivos educativos mediante el juego, donde se convierte en un recurso didáctico que es la clave para fortalecer el aprendizaje significativo, la

motivación interna de los estudiantes y la participación que contribuyen su desarrollo integral, donde fortalece el aprendizaje académico como las habilidades sociales y emocionales, convirtiéndolas en el aula como un espacio divertido para aprender de las experiencias significativas y enriquecedoras (Moya, 2024).

Según Ovalles & García (2025) las estrategias lúdicas se reconocen como herramientas pedagógicas efectivas que facilitan el aprendizaje y el crecimiento personal de los niños, lo más importante del juego es que los niños participan de una manera activa donde desarrollan las experiencias psicomotrices, efectivo-social e intelectual. Por otro lado, estas estrategias promueven la creatividad, la interacción con las demás personas, la resolución de problemas y la construcción de nuevos conocimientos en un ambiente dinámico, motivador que este acorde a las necesidades e intereses de cada niño.

1.1.2. Aprendizaje basado en el juego

Para Manzano et al. (2022) el juego basado en aprendizaje (ABJ) se basa en el continuado y estratégico de juegos en la enseñanza, englobándolas en uso de diferentes juegos; los videojuegos, juego de realidad virtual, juego de la realidad aumentada y juegos de mesas se pueden emplear para trabajar las competencias educativas, como habilidades sociales y personales permitiendo que el aprendizaje sea más significativo, dinámica y participativa por otro incluir estos recursos ayuda en desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes, promoviendo la colaboración, la comunicación y de resolución de problemas, además el juego se convierte en un recurso didáctico que estimula el interés y la motivación por aprender para tener una educación más activa e inclusiva.

Considerando Fernández (2023) el juego es comprometedor en las actividades lúdicas primordiales durante la primera infancia, especialmente en educación inicial, dónde los niños mediante el medio natural experimentan descubriendo, explorando y comprendiendo el entorno que los rodea, de esta manera la utilización del juego mediante las experiencias lúdicas los niños permiten que desarrollen sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motriz, al mismo tiempo desarrolla su creatividad, autonomía e imaginación, por esta razón es importante que los docentes incluyan estas actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, su utilización fortalece la adquisición de nuevos conocimientos y la manera más significativa dónde

se convierte en el aprendizaje en experiencias motivadoras, participativa y en las necesidades e intereses de los niños en la primera infancia.

1.1.3. Tipos de estrategias lúdicas

Palchucán et al. (2026) las estrategias lúdicas fortalecen los recursos pedagógicos fundamental para estimular el desarrollo socioafectivos de los niños, al integrar el aprendizaje con experiencias significativas y motivadoras. Además, se describen varios tipos de estrategias lúdicas que pueden ejecutarse son; la estrategia socio efectiva, las estrategias metodológicas innovadoras de carácter lúdica, intervención pedagógica basada en actividades recreativas organizadas, actividades lúdicas interactiva y visual y las estrategias experimentales. Es así como estas estrategias permiten a los estudiantes aprendan de una manera más activa, participativa y dinámica. Asimismo, les facilita desarrollar las habilidades sociales, emocionales y cognitivos, donde el juego deja de ser únicamente una actividad recreativa, para convertirse en un recurso didáctico, fortaleciendo el aprendizaje integral y respondiendo a las necesidades e intereses de los niños.

Los tipos de estrategia lúdica tienen un amplio ámbito de aplicación dentro del proceso enseñanza y aprendizaje, donde permiten que los docentes utilicen diferentes formas de abordar temáticas para desarrollar contenidos creativos e innovadores, la implementación facilita que los niños relacionen sus conocimientos previos con nuevos aprendizajes, fortaleciendo una comprensión más profunda y significativa, por otro lado, las estrategias promueven tanto el trabajo autónomo como el colaborativo, promoviendo habilidades como la comunicación, la comprensión, el pensamiento crítico y la revolución solución de problemas. Por eso el uso de actividades lúdicas en el aula ayuda a crear ambientes de aprendizaje más participativos, motivadores e inclusivos, donde los niños se conviertan en los protagonistas en sus nuevos procesos de aprendizaje hacer el trabajo autónomo y colaborativo (Caicedo et al. 2021, p. 40).

1.1.4. El rol del docente en la aplicación de las estrategias lúdicas

La necesidad de comprender las dificultades que los docentes enfrentan al implementar estrategias lúdicas en un entorno educativo concreto dentro de la literatura subraya los beneficios del uso de estas metodologías para el desarrollo psicomotor de los niños en las prácticas se encuentran obstáculos que comprometen la efectividad de estas intervenciones Aroca et al. (2024). Por lo tanto, estas aplicaciones de estrategias lúdicas en el aula no solo basan en una gran medida de preparación en compromiso del docente, aunque diversas investigaciones señalan que los

beneficios de estas metodologías fortalecen al desarrollo psicomotor en la primera infancia, en la práctica aún existen dificultades que limitan su implementación. Por eso estas barreras pueden afectar en la falta de recursos, la carencia de conocimiento de las actividades adaptadas o la escasez de formación pedagógica, por ello es importante fortalecer las competencias docentes, para que el juego sea utilizado de una manera planificada y que responde a las necesidades de aprendizaje de los niños.

Para Villavicencio (2025) los profesores no toman en cuenta la educación motora, posiblemente no porque tienen a suficiente experiencia y capacitación eso también podría deberse a que muchos consideran que la educación corporal y motriz no es tan relevante en la comparación con otras áreas educativas. Por lo tanto, la educación psicomotora es un elemento fundamental en el desarrollo integral en la etapa de la primera infancia, donde algunos de los ambientes educativos no reciben la importancia necesaria. Es por eso, que esta situación puede estar vinculada con la insuficiente capacitación a los docentes o con la apreciación de que las habilidades motrices donde tienen menor relevancia que las otras áreas del currículo.

1.1.5. Relación entre el juego y pensamiento lógico

Para Valderrama & Quintero (2022) las estrategias pedagógicas para potenciar el pensamiento lógico con los niños, mediante la interacción con el medio, a partir de los conocimientos previos de los niños como la observación, la construcción de material y especialmente la implementación de los juegos. Por lo consiguiente el desarrollo del pensamiento lógico en la primera infancia se necesita de estrategias pedagógicas que se involucren activamente al niño en su desarrollo de aprendizaje, por lo tanto, el juego se convierte en un recurso didáctico que permite explorar el entorno que los rodea, observar, experimentar y construir aprendizaje de calidad mediante el uso de distintos materiales, asimismo estas acciones favorecen al razonamiento, la resolución del problema y el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños a temprana edad.

Los juegos en el ámbito escolar se dan a los primeros pasos en el desarrollo de las técnicas intelectuales, potenciando el pensamiento lógico, el desarrollo de hábitos intelectuales y enseñan a pensar con un espíritu crítico Román et al. (2024). Es importante señalar que los juegos presentan una herramienta educativa para fortalecer las capacidades intelectuales de los niños al estimular la observación, la reflexión, la exploración y la búsqueda de soluciones a través de las estrategias

lúdicas, a su vez los niños desarrollan el pensamiento lógico, potencian sus capacidades mentales y aprenden a evaluar las diferentes situaciones, asimismo el juego fortalece una actitud crítica frente a los desafíos cotidianos contribuyendo a un aprendizaje más activo e integral.

1.1.6. Beneficios del juego

El juego como el aprendizaje en el aula contribuye a los niños que aprendan a indagar reconocer descubrir, razonar y a buscar pequeñas soluciones, por eso la incorporación de los juegos en el proceso enseñanza y aprendizaje es esencial favorecer al desarrollo de múltiples habilidades en los niños, porque les ayuda a desarrollar un ambiente agradable y motivador, asimismo el juego despierta el interés de los niños por aprender, fortaleciendo la participación tanto individual como grupal, brindándoles experiencias que faciliten al aporte de conocimientos de una forma dinámica, participativa y significativo en los niños (Cuasapud et al. 2024).

De acuerdo Achavar (2020) el juego no solo integra actividades recreativas, sino que es un entorno educativo en el que los niños pueden aprender a desenvolverse dentro de los lineamientos establecidos y enfrentar diferentes tipos de desafíos, las reglas de los juegos lo que se transfiere en una conducta ciudadana y en la vida en comunidad, a través de estas experiencias lúdicas los niños pueden practicar habilidades motrices, cognitivas y emocionales como la coordinación, la destreza y el autocontrol, además el cumplimiento de las reglas dentro de los juegos fortalece la formación de valores fundamentales como el respeto, la disciplina y la responsabilidad.

1.2.Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo es el fruto de los esfuerzos de los niños que les permite comprender y actuar en el mundo que los rodea, asimismo en cada etapa el niño tiene una nueva forma de actuar en el desarrollo, además el niño construye sus conocimientos de manera activa, conforme eso adquieren experiencias permitiéndole desarrollar su inteligencia, el que viene del nacimiento y con el paso de los años mejoran sus capacidades intelectuales (Carangui, 2021).

Según Tineo (2019) el desarrollo cognitivo en los infantiles implica el desarrollo de los procesos mentales como la inteligencia, aprendizajes, hechos - conceptos, creencias e ideas, enseñanza y una educación que se constituye mediante intervenciones tempranas a través de programas de estimulación. Lo importante que es la estimulación temprana, como una base para el desarrollo cognitivo, permitiéndole a las niñas desarrollar sus mentes, habilidades y un

aprendizaje mediante las experiencias educativas, potenciando sus capacidades desde los primeros años de vida.

Por otro lado, el desarrollo cognitivo es fundamental en la primera infancia, porque permite que los niños comprendan, piensen y se adapten a su entorno. Peñaloza & Saico (2023) manifiesta que los niños se desarrollan de manera autónoma, donde se producen los procesos cognitivos, asimismo la autonomía se desarrolla a través de diversas actividades como; la exploración, el juego, la interacción con los adultos, de esta manera van construyendo sus pensamientos, desarrolla en la memoria, el lenguaje, la atención y la resolución de problemas, los cuales deben mostrar su apoyo efectivo y emocional siendo muy importante en el desarrollo cognitivo en los niños.

1.2.1. Importancia del desarrollo cognitivo

Rosales et al. (2023) manifiestan que el desarrollo cognitivo es un proceso continuo mediante el cual los niños reorganizan y amplían sus conocimientos a partir de experiencias que se viven y de la interacción de su entorno, asimismo este proceso permite fortalecer habilidades como en reconocer, comprender el entorno, lo que predispone su aprendizaje, el desarrollo de habilidades, la capacidad de resolver problemas que se presentan durante el aprendizaje además el desarrollo cognitivo en la primera infancia es considerado como predictor de la exitosa académica, favoreciendo el desarrollo de capacidades que serán esenciales a lo largo de toda la vida escolar.

La calidad del entorno educativo influye de manera significativa en el desarrollo conectivo en los niños, debido a un entorno de educativo y enriquecido con recursos, estímulos adecuados y docentes capacitados que contribuyen de manera integral al fortalecimiento de las capacidades convirtiéndolas en un factor determinante en el proceso de aprendizaje de la primera infancia, Por lo tanto la escasez de los recursos o la falta de preparación del personal educativo puede limitar las oportunidades de aprendizaje afectando el desarrollo integral de los niños y niñas (Zambrano, 2025).

1.2.2. Característica del desarrollo cognitivo

La igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos los niños y solo podrá hacerse cuando conozco los diversos potenciales, los distintos niveles de desarrollo, los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, los saberes previos y los marcos teóricos contruidos, los diversos caminos de pensamiento y sobre todo la naturaleza del sujeto que aprende Yopez et al. (2023). Por lo tanto,

cada niño posee características y distintas formas de aprender, por lo que el docente debe reconocer estas diferencias para ofrecer experiencias educativas e inclusivas y que respondan a las necesidades de todos los niños y niñas.

Chisag et al. (2024) consideran que la falta de comprensión entre educadores y administradores sobre cómo los juegos pueden beneficiar el desarrollo cognitivo infantil, esto por lo tanto ha provocado una subestimación sobre la importancia de los juegos en el currículo escolar. Es decir, la comprensión de los beneficios de los juegos enfatiza independiente dentro del proceso educativo, esta estrategia se fortalece de distintas habilidades cognitivas, mientras que los niños puedan aprender de una forma activa y asimismo los docentes y directivos desconocen su importancia, disminuyen las oportunidades de incorporar metodologías involucradas que ayuden al aprendizaje significativo y a un desarrollo integral infantil.

1.2.3. Desarrollo de las etapas de aprendizajes

Para Molina (2024) el desarrollo cognitivo se lleva a cabo mediante cuatro etapas principales en el desarrollo cognitivo, donde explican cómo los niños adquieren, organizan y utilizan el conocimiento durante su crecimiento, estas etapas siguen una orden secuencial para todo su individuo. Además, el ritmo puede variar es decir que cada etapa representa un cambio importante en la manera de comprender el entorno, resolver problemas e interactuar con la realidad.

El desarrollo del pensamiento abstracto permite que los niños utilicen objetos, acciones o palabras para representar ideas o situaciones que van más allá de su significado inmediato, estas capacidades favorecen con la creatividad, la comprensión del entorno, las capacidades al exponer sus pensamientos e interpretando la realidad y la construcción de nuevos conocimientos mediante las experiencias significativas (García et al. 2024).

1.2.4. La influencia del entorno en el desarrollo cognitivo

Según Rosales et al. (2023) “el progreso en el desarrollo infantil se ha observado que el nivel educativo la madre influye en su desarrollo cognitivo”. Por lo tanto, el entorno familiar debe ejercer un papel importante para el desarrollo cognitivo en los niños, en el nivel inicial los padres especialmente la madre puede favorecer en la estimulación y el acompañamiento de las oportunidades para el aprendizaje que reciben los niños durante los primeros años de vida.

Los planteamientos en necesidades de fomentar capacidades cognitivas sociales y afectivas en las primeras etapas del desarrollo infantil, son elementos esenciales para formar un ciudadano participativo frente a los desafíos ambientales del entorno (Altamirano & Cabrera, 2024). De esta manera el fortalecimiento de las capacidades cognitivas, sociales y afectiva en desarrollo de la primera infancia les ayuda a los niños desarrollar sus habilidades necesarias para poder comprender su entorno, fortalece la relación con otras personas y participan de manera responsable creando una formación de manera integral.

1.2.5. Estrategias que fortalecen al desarrollo cognitivo

Díaz et al. (2025) consideran que las estrategias innovadoras comprenden un conjunto de metodologías y recursos pedagógicos que buscan modificar el proceso de enseñanza mediante el uso de nuevas tecnologías, enfoques interdisciplinarios y actividades que ayuden a la creatividad, el pensamiento y la resolución de problemas. Por lo tanto, esta estrategia contribuye que los niños a que participen activamente en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades cognitivas, promoviendo enfrentar las diferentes situaciones que se presentan en el entorno que los rodean.

Por lo tanto, Castillero et al. (2026) el juego se considera una estrategia pedagógica fundamental dentro de la educación inicial, al no ser únicamente una actividad recreativa, sino que también es un recurso que ayuda al proceso de aprendizaje, la exploración del entorno. Por otro lado, mediante el juego los niños exploran su entorno, interactúan con las demás personas, asimismo, construyen sus conocimientos y desarrollen las habilidades cognitivas, social y emocionales.

1.2.6. Creatividad e imaginación infantil

La creatividad es una capacidad cognitiva que se desarrolla en la primera infancia en los niños, logrando imaginar, fantasear y crear, por esta razón los docentes deben estimularlos para un buen desarrollo creativo, además por la escasez de estimulación tanto en casa, como en el centro infantil los niños llegan a expresarse y muestran una actitud de miedo al ser rechazados, por eso al momento de realizar actividades siempre tiene que haber alguien guiándolos e indicándoles lo que deben hacer y cómo tienen que realizar cada actividad (Cortez, 2024). Este autor menciona lo importante estimular la creatividad en los primeros años de vida, mediante la práctica ayuda a la imaginación y la explosión, además la participación de la familia y de los docentes es importante

para que los niños fortalezcan su confianza y la autonomía, evitando el miedo o la falta de estimulación que limiten las capacidades al aprender.

Gilces et al. (2026) manifiestan que la imaginación permite a los niños explorar, descubrir, pensar críticamente y resolver pequeños problemas convirtiéndose en unos competentes esenciales del crecimiento cognitivo, por otro lado, el mundo imaginario que se representa en los libros infantiles ayuda a cultivar la creatividad y motivan a los niños a participar en los juegos imaginativos, escrituras creativas y en la expresión artística. De igual manera, la imaginación se convierte en un elemento importante para el desarrollo cognitivo, impulsando a los niños a expresar sus nuevas ideas, resolver problemas y plasmar ideas de forma crítica, a su vez las actividades como lecturas de cuentos, los juegos simbólicos y la expresión artística permiten que estas capacidades enriquezcan al proceso de aprendizaje en el nivel infantil.

CAPÍTULO II

2. Diseño metodológico

2.1. Enfoque metodológico

La presente indagación tubo un enfoque cualitativo, abordando significados, y las acciones de los individuos de manera que se vincularan con otras conductas propias de la comunidad, del mismo modo esta investigación explica los hechos sociales, buscando la manera de comprender, analizar, interpretar la realidad estudiada (Piña et al.2023). Este enfoque dio conocer a profundidad la influencia del desarrollo cognitivo y las estrategias lúdicas utilizada por los docentes, dependiendo del proceso de aprendizajes, facilitando que los participantes aplicaran los fenómenos analizados y a las interacciones que surgen en el entorno escolar.

2.2. Alcance de investigación

Según Ramos (2020) la investigación con alcance descriptivo busca realizar estudios de tipo fenomenológico o narrativos, que buscan describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno es por el proceso cuantitativo analizando de datos de tendencia central y dispersión.

La investigación se enmarca en el alcance descriptivo, buscando comprender la realidad de la educación, promoviendo el proceso objetivo y el análisis dinámico en el desarrollo cognitivo infantil donde se detalla estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, es así, como se obtiene la percepción clara y precisa, las estrategias lúdicas ayudan a la construcción de conocimientos en el desarrollo integral en la primera infancia.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

La población se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten características comunes y que son objetos de estudio en una entidad estructurada donde requiere una detallada identificación y descripción para hacer adecuadamente investigada, generalmente, es impracticable o costoso estudiar toda la población (Vizcaíno et al. 2023).

Esta investigación se llevará a cabo en el cantón San Vicente en los 5 centros de Educación Inicial, con una población de (100) padres de familias, (15) docentes que se encuentran ubicados

en los diferentes centros de educación inicial y (3) expertos, con la finalidad de recolectar información valiosa sobre la estrategia lúdica y el desarrollo cognitivo de los niños.

2.3.2. Muestra

Arias- Gómez et al. (2016) mencionan que la muestra de participantes se elige de manera aleatoria, con el propósito de que todos los elementos de la población donde tenga la misma probabilidad de ser incluidos en el estudio, esto no es posible realizarlo en todos los estudios por diferentes razones, por lo cual es necesario recurrir a los procedimientos denominados técnicas de muestreo.

Dado que el tamaño de la población es amplio se tomará el muestreo no probabilístico por convivencia, escogiendo a (10) diez padres de familias, (5) cinco docentes y (1) un experto, a quienes mostraron un orden al participar y aportar información importante para el desarrollo y acompañamiento de los niños y niña, estimulando una profunda de las estrategias lúdicas y su acontecimiento en el desarrollo cognitivo.

2.4. Métodos y técnicas

2.4.1. Método análisis y síntesis

De acuerdo con Quesada et al. (2020) el método analítico-sintético tiene una gran utilidad para la búsqueda y el procesamiento de la información empírica, teórica y metodológica y se basa en gran medida en los prejuicios inconsistentes de los autores o investigadores, por ende el análisis de la información posibilitan descomponerla en busca de lo que es esencial en la relación con el objeto del estudio, mientras que la síntesis puede llevar a generalizarlo que van contribuyendo la solución del problema científico como la parte de la red de indagaciones necesarias, pero como método singular, generalmente no se emplea para la construcción de conocimientos.

En esta investigación se utilizará el análisis y síntesis porque acepta examinar la información que se obtiene, mediante la investigación, es decir que el análisis es componer lo que se observa con atención de la manera del proceso pedagógico mientras que la síntesis integra los datos de la información de diversas fuentes.

2.4.2. Método deducción

Según García & Gutiérrez (2020) la deducción es la parte de los principios, leyes y evidencias que reflejan las relaciones generales, estables, necesarias y fundamentales entre los objetos y fenómenos de la realidad, dado que el razonamiento deductivo toma premisa en el conocimiento, donde permite comprobar o utilizar teorías, donde ya existen en el entorno, controlando los resultados donde se ajustan en las teorías.

Aplicaré el método de deducción porque me permitirá partir de teoría y los principios generales para llegar a las conclusiones específicas que se encuentran relacionadas con el objeto del estudio. Además, este método facilita el análisis lógico y ordena información ayudando a comprobar cómo las ideas generales se reflejan en situaciones que se encuentran en los contextos educativos.

2.4.3. Métodos empíricos

2.4.4. Técnica de la entrevista

Además el uso de técnica de recolección de la información tales como la entrevista semiestructurada de carácter explicativo y su objetivo es explorar y describir los fenómenos, el comportamiento y las interdependencias que ocurra, asimismo su propósito no es probar la hipótesis formulada, tanto el paradigma eficaz en el interpretativo, utilizan la técnica de la entrevista para recolectar datos, también las expectativas y suposiciones de los investigadores, junto al proceso de la entrevista y la esfera de la conclusión. (Gonzales et al. 2022).

La entrevista se aplicará a docentes, padres de familia y expertos del Cantón San Vicente donde se realizarán preguntas sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo cognitivo de los niños, donde este instrumento permitirá recolectar la respuesta sobre las estrategias lúdica y la influencia en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, por otro lado, la observación científica la aplicamos en las instituciones donde realizamos las prácticas laborales I, en la formación durante el proceso educativo.

Tablas 1.*Participación de la entrevista docente*

Código	Descripción	Cargo	Título académico	Años de experiencias
E1	Entrevistado 1	Docente de Educación Inicial	Lic. Educación Inicial	8 años
E2	Entrevistado 2	Docente de Educación Inicial	Mgs. Educación Inicial	12 años
E3	Entrevistado 3	Docente de Educación Inicial	Lic. Educación Inicial	16 años
E4	Entrevistado 4	Docente de Educación Inicial	Mgs. Educación Inicial	16 años
E5	Entrevistado 5	Docente de Educación Inicial	Lic. Ciencia de Educación en mención de Idiomas	16 años

Tablas 2.*Participación de la entrevista experto*

Código	Descripción	Cargo	Título académico	Años de experiencias
E 1	Entrevistado 1	Docente de Educación Inicial	Lic. Educación Inicial Lic. psicopedagogía	16 años

2.5. Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas a las docentes, padres de familia y experto de las distintas Unidades Educativas del cantón San Vicente.

Para llevar a cabo esta investigación se entrevistaron a (5) docentes, (10) padres de familia y (1) experto de las distintas instituciones del Cantón San Vicente, con una finalidad de reconocer

su capa captación y experiencias en las variables, estrategias lúdicas y el desarrollo cognitivo. De la presente recopilación de información se obtuvieron (7) palabras claves.

En la que, las palabras claves estrategia pedagógica nacen de la categoría imitación, gesto y participación, la cual se subcategoriza juegos simbólicos y aprendizaje activo, de modo que, la palabra clave recursos didácticos surge de la categoría material llamativos en la subcategoría visuales y manipulativos. De la siguiente palabra clave estrategia de apoyo, se desprende la categoría apoyo personalizado y ayuda de otros niños, con la subcategoría colaborativo y refuerzo.

Por lo tanto, de la palabra planificación pedagógica se emerge la categoría Adaptación curricular con su categoría diseño curricular. Asimismo, la palabra clave de comunicación donde aparece la categoría interacción y surge la subcategoría escucha activa. Luego tenemos la palabra clave en movimiento, donde nace la categoría es previsión corporal con su categoría motricidad gruesa y coordinación, por último, tenemos las palabras clave aplicación digital donde se desprende la categoría tecnología con una subcategoría herramienta digital y medios interactivos.

Tablas 3.

Categorización de las entrevistas

Palabras claves	Categorías	Subcategorías
Estrategias pedagógicas	• Imitación • Gesto y participación	• Juego simbólico • Aprendizaje activo
Recursos didácticos	• Materiales llamativos	• Visuales • Manipulativos
Estrategia de apoyos	• Apoyo personalizado • Ayuda de otros niños	• Colaboración • Refuerzo
Planificación pedagógica	• Adaptación de actividades	• Diseño curricular
Comunicación	• Interacción social	• Escucha activa
Movimiento	• Expresión corporal	• Motricidad gruesa • Coordinación
Aplicación digital	• Tecnología	• Herramienta digital • Medios interactivos

Preguntas para docentes

1. ¿Qué estrategias lúdicas implementa en el aula para estimular la atención y la memoria de los niños?

La entrevistada E2 expresa “juegos cortos, dinámicos y significativo por ejemplos: canciones con el juego cuentos interactivos”, por lo tanto se posibilita interpretar que los docentes utilizan diversas estrategias lúdicas especialmente las canciones, los cuentos, los juegos de repetición y actividades de memoria con el objetivo de mantener la atención y fortalecer la memoria de los niños, asimismo estas estrategias favorecen al aprendizaje dinámico y significativo, para que puedan participar activamente mediante el juegos, la imaginación y la exploración.

2. ¿Cómo adapta las actividades lúdicas en las diferencias individuales en el desarrollo cognitivo en los niños?

Como señala de la entrevistada E4 “cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje, es por eso, que yo observo constantemente su comportamiento y su nivel de comprensión”, en los resultados evidencian que las docentes reconocen las diferencias individuales presentes en el aula y consideran necesario adaptar actividades que estén acuerdo con el ritmo y las necesidades de cada niño. Para ello aplican recursos visuales y manipulativos brindándoles apoyos personalizados y utilizando tiempos flexibles, de esta manera promueve la inclusión, la autonomía y la participación de todos los niños.

3. ¿Cómo determina si una actividad lúdica favorece el desarrollo cognitivo y en qué momento implementas las actividades lúdicas dentro del currículo?

El entrevistado E2 menciona si la actividad le favoreció en el desarrollo del niño “evalúo a través de la observación si el niño participa, comprende , recuerda o propone ideas o resuelve pequeños retos”, se observa que las docentes identifican la efectividad de las actividades lúdicas mediante las observaciones en la participación, la comprensión, la memoria y la capacidad de resolver pequeños problemas en los niños, además las actividades las incorporan durante diferentes momentos de las jornadas, permite motivarlos, desarrollar y reforzar los aprendizajes que contribuyen al desarrollo cognitivo integral.

4. ¿Cómo influye el juego motor, libre y dirigido en el desarrollo cognitivo infantil y como lo equilibra en su profesión?

La entrevistada E5 “el juego motor, libre y dirigido contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social”, consiste comprender que los juegos son una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo, para promover las habilidades como la atención, coordinación, pensamiento, creatividad y la resolución de problema, Asimismo las docentes buscan equilibrar los momentos de juegos libre con las actividades dirigidas, respetando las necesidades e intereses y ritmo de aprendizaje en los niños.

5. ¿Qué estrategias utilizan para involucrar a los padres de familias en las actividades lúdicas escolares?

Como menciona E3 “los días de juegos, circuitos educativos, en rondas, talleres vivenciales para padres y fechas vivenciales”, lo que se evidencia que los docentes promueven la participación de los padres de familias mediante las diferentes actividades como reuniones, talleres, actividades lúdica y circuitos. Donde las estrategias permiten fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos promoviendo una mayor colaboración entre la familia y la escuela.

Preguntas para padres

1. ¿De qué manera participa usted en los juegos de sus hijos y que aprendizaje considera que se genera en su momento?

El entrevistado E9 menciona que participa en los juegos de sus hijos “en ese momento me doy cuenta como mi hijo aprende a expresarse mejor a compartir y desarrollar su imaginación”, se evidencia que la participación de los padres durante el juego fortaleciendo el desarrollo de habilidades comunicativas, creativas y sociales. Asimismo, permite fortalecer el vínculo afectivo y la confianza entre padre e hijos.

2. ¿Considera que el juego contribuye al aprendizaje y al desarrollo cognitivo de los niños? ¿por qué?

La entrevistada E10 “sí, porque jugando aprenden sin presión”, los padres reconocen que el juego es un recurso necesario para el aprendizaje, porque permite que los niños desarrollen sus

habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la creatividad sin tener que generar presión durante el proceso de aprendizaje.

3. ¿Podría describir los juegos que su hija/o practica con mayor frecuencia en el hogar y el impacto que observa en el aprendizaje?

Como menciona E6 “a mi hijo le gusta jugar con plastilina, bloques de construcción, materiales reciclados, con carros y pinturas con imágenes”, Se evidencia que los juegos realizados en el hogar ayudan a fortalecer las diferentes habilidades de los niños, por ende, el uso de la plastilina, los bloques, materiales reciclados y las actividades artísticas promueven la creatividad y la motricidad, señalando que las experiencias diarias como los juegos ayudan al desarrollo integral.

4. ¿Qué opinión tiene respecto al uso de juegos tecnológicos en el desarrollo cognitivo?

La entrevistada E4 menciona que “los juegos tecnológicos pueden apoyar el aprendizaje de los niños”, se refleja que los padres tienen un conocimiento favorable hacia el uso de la tecnología como integridad del aprendizaje, donde lo consideran necesario para mantener un equilibrio con los juegos tradicionales, consiente en destacar la importancia de utilizar los dispositivos tecnológicos de maneras moderadas y responsables prevaleciendo también interacción, el movimiento y la armonía familiar.

5. ¿Cómo valora usted la importancia de estas actividades dentro del proceso educativo?

La E2 señala que “las actividades son buenas, porque le ayudan bastante a los niños”, El resultado se evidencia que la familia valora mucho las actividades lúdicas como una base importante para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, ayudándole a fortalecer las capacidades cognitivas y el acompañamiento de los padres durante el juego, estimula el desarrollo emocional y el vínculo afectivo con el entorno que lo rodea.

Preguntas experto

1. ¿Qué diferencia observa entre el impacto del juego libre y el juego estructurado en el aprendizaje infantil?

La entrevistada E1 da a conocer que “ninguno es mejor que el otro, ambos se necesitan”, se refleja que el juego libre y estructurado tienen funciones diferentes, pero ambos son importantes en el aprendizaje infantil, porque el juego libre permite que los niños desarrollen su creatividad, autonomía y la imaginación, mientras que el juego estructurado fortalece las habilidades como la atención, la memoria, el lenguaje y el pensamiento, asimismo ambos deben integrarse en el desarrollo integral.

2. ¿Qué recomendaciones propone para integrar el juego en el contexto familiares y escolares de manera efectiva?

Como señala E1 “el juego no debe verse como un premio a un tiempo extra, sino como una forma natural de aprender”, lo que refleja que el juego debe ser apreciado como una estrategia importante dentro del proceso educativo y no simplemente como una actividad de entretenimiento, tanto en escuelas como en la casa, además las actividades lúdicas permiten que los niños exploren y experimenten de manera significativa, utilizando recursos sencillos y teniendo el acompañamiento de los adultos.

3. ¿Qué teorías del aprendizaje respaldan el uso del juego como recurso pedagógico en los niños de 3 a 5 años?

Los resultados del E1 señala que el uso del juego como una herramienta pedagógica “el juego no solo enseña contenidos, sino que forma a niños seguros, curiosos y felices”, se evidencia que el juego favorece diferentes dimensiones en el desarrollo infantil, a través de estas los niños pueden construir sus conocimientos, exploran su entorno, desarrollan su autonomía e interactúan con las demás personas, fortaleciendo su seguridad y el bienestar emocional.

4. ¿Qué oportunidades ofrecen las aplicaciones digitales para el desarrollo cognitivo en la primera infancia?

La entrevistada E1 menciona que “las aplicaciones digitales no deben ser reemplazadas en lugar del juego, sino que utilizarlo como una herramienta complementaria para el aprendizaje”, es decir que contribuyen al desarrollo de habilidades como la atención, la memoria y el lenguaje, cuando se utilizan de manera adecuada, además se considera necesario establecer límites y mantener un equilibrio, priorizando la experiencia del juegos, exploración, movimientos e interacción armónica con el entorno, porque la tecnología no puede reemplazar el juego en la primera infancia.

5. ¿Qué papel juega la familia y la comunidad en la implementación de estrategias lúdicas?

La entrevistada E1 indica que “la familia debe cumplir un papel esencial donde el niño descubre el mundo jugando”, es importante que la familia forme parte de un elemento fundamental en el desarrollo de los niños, debido a que es el primer espacio donde el niño aprende mediante el juego y la interacción social. De la misma forma que se enfatiza en colaboración entre la familia, la comunidad y la institución educativa permitiendo generar experiencias significativas, para fortalecer los vínculos afectivos y desarrollando un entorno seguro para el progreso integral de los infantiles.

2.6 Análisis cruzado de la investigación

Para Rodríguez et al. (2025) las actividades permiten atraer de los niños las oportunidades de desarrollar su aprendizaje mediante la exploración y la experimentación, donde contribuyen la adquisición en la destreza física como la coordinación y el equilibrio, a la vez que fomentan la percepción sensorial, que conduce al progreso de destreza en su desarrollo.

Luego de realización de la triangulación de información mediante la entrevista aplicada a los docentes, padres de familia y experto de las distintas unidades educativas en la cantón de San Vicente, se evidencio que las mayorías de las docentes mencionan que las actividades lúdicas ayudan estimulando la atención, la memoria, la creatividad y la resolución de problemas, así mismo menciona que el juego libre, motor y dirigido es esencial para el desarrollo integral de los niños, como la coordinación y la imaginación, de la misma forma identifican la participación de padres de familia mediante la charla, talleres y actividades lúdicas siendo dispensable para el rendimiento académico de los niños y niñas.

Por otro lado, el análisis de información recopilada ayudo a evidenciar que las actividades lúdicas son fundamental para el desarrollo cognitivo, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y motivador, asimismo se demostró que algunos niños presentan dificultades al seguir instrucciones, mantener la atención y resolver pequeños problemas, lo que se requiere un acompañamiento continuo a los docentes y las familias.

En virtud de ello se estima una limitación en las insuficiencias de disponibilidad de los materiales didáctica, en las estrategias innovadoras para potenciar el desarrollo cognitivo, además

la escasez de participación de los padres de familia en las actividades que se realizan en la estimulación del hogar donde reduce el rendimiento académico de los niños.

CAPÍTULO III

3. Diseño de la propuesta

3.1.Tema de la propuesta

Estrategia didáctica sobre juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños 3 a 5 años de las distintas instituciones de Educación Inicial del cantón de San Vicente.

3.2.Antecedentes

En el mundo, se evidencia la limitación utilización de los juegos sensoriales en educación inicial afectando al desarrollo cognitivo en los niños y niñas, reduce las oportunidades de poder explorar, descubrir y aprender mediante sus sentidos, además la falta de los juegos sensoriales dificulta el fortalecimiento de habilidades como la atención, la memoria y la resolución de problemas, asimismo en el mundo que envuelve al niño su vida en la relación cuando comienza a través de los sentidos y construye su mente por las sensaciones, que le ayudan a construir sus propias ideas de la vida, la guía de la interpretación sensitiva es fundamental desde las primeras edades (Castejón et al. 2024,p.7).

En los primeros años de vida el desarrollo cognitivo, constituye un elemento esencial para los conocimientos, habilidades y las destrezas que fortalecen el aprendizaje integral de los niños, demostrando que las experiencias lúdicas y sensoriales fortalezcan la atención, la memoria, la observación y la resolución de problema. Patiño et al. (2024) en el Ecuador, las actividades de estimulación sensorial son una alternativa favorable en el proceso del aprendizaje, la capacidad de imaginar, crear, se encuentran en el currículo de educación inicial, además el pensamiento espacial para el niño es una parte muy importante para el desarrollo cognitivo infantil.

En la provincia de Manabí, se han estudios en la Cuidad de Manta se ha vínculo con la estimulación sensorial y el desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 5 años del nivel de inicial, por lo tanto, se resalta que la actividades basada en la exploración de sentidos, fortaleciendo el desarrollo cognitivo como la atención, la memoria y el pensamiento lógico, asimismo se evidencia que los juegos sensoriales y materiales manipulativos ayuda a los niños que construyan su aprendizaje significativo mediante la interrelación de su entorno, por otro lado, los materiales didácticos en el proceso educativo y el desarrollo infantil no solo facilita la adquisición del lenguaje, sino que juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, a través de

distintas experiencias se va generando la interacción de los objetos y el niño logra involucrarse en el contexto conociendo la realidad (Molteván et al. 2025).

Esta propuesta se justifica ante la necesidad de fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años, a través de las estrategias lúdicas para fortalecer la exploración y la experimentación de igual manera en juegos sensoriales se ha posicionado como una estrategia de gran impacto pedagógico a nivel inicial, aparte que es importante porque permite estimular el sentido de las habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la resolución del problema en donde se promueve el uso de la metodología lúdica que se estructura de forma organizada y entornos claros.

La finalidad de este diseño de guía de los juegos sensoriales facilitará a los docentes como un recurso didáctico organizado y práctico para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, estimulando experiencias significativas que despierten la creatividad, la curiosidad y el interés en los niños por descubrir su entorno. De esta manera es propuesta aporta el fortalecimiento de las experiencias prácticas educativas en las instituciones educativas de educación inicial, favoreciendo el desarrollo integral de los niños y brindando una educación de calidad en los primeros años de vida.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Fortalecer las capacidades pedagógicas de los docentes mediante estrategias sensoriales para ayudar en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años de las instituciones de Educación Inicial del cantón San Vicente

3.3.2. Objetivos específicos

- Determinar los juegos sensoriales y los recursos didácticos apropiados para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños de la educación inicial.
- Detallar actividades y recursos sensoriales según las características y necesidades de los niños y niñas de 3 a 5 años de las instituciones del cantón de San Vicente.
- Elaborar una guía didáctica que integre actividades sensoriales, orientada al fortalecimiento del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 5 años de las instituciones del cantón San Vicente.

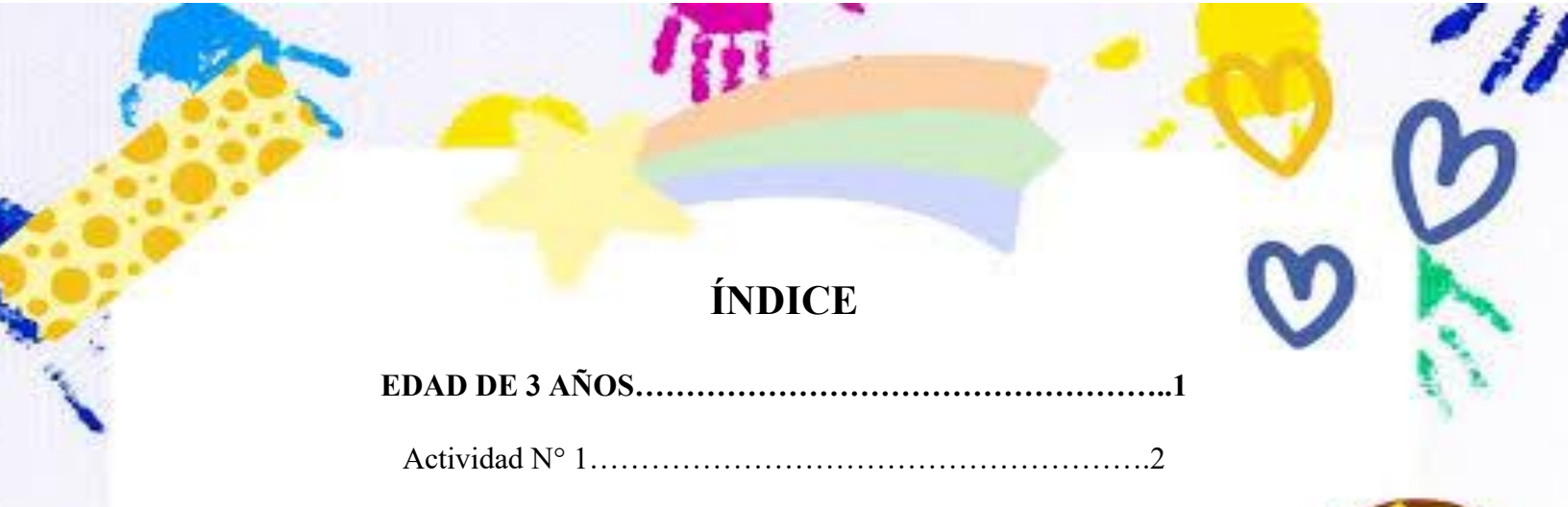
3.4. Desarrollo de la propuesta

En la presente propuesta consiste en diseñar una guía pedagógica sobre los juegos sensoriales dirigidos a los docentes de educación inicial, con la finalidad de proporcionar actividades que fortalezcan el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 a 5 años de las instituciones educativas del cantón San Vicente, la guía es fundamental en el aprendizaje a través de los juegos y la exploración sensorial considerando que durante la primera infancia se los niños construyan conocimientos mediante la interacción de su entorno.

La guía se organizará en 3 unidades didácticas, donde la primera unidad va a respetar a las actividades para niños de 3 años, como las actividades (explorando las texturas, caja sensorial con arroz de colores, pintura con los dedos, juega con plastilina suave, los juegos con pompones de colores). Por otro lado, la segunda unidad está dirigida para los niños de 4 años, con las actividades (clasificación de semillas, pintura con esponja, la búsqueda de objeto en gelatina, circuito sensorial de pies, pintura con elementos naturales), Y por último la tercera unidad corresponde a los niños de 5 años, con las actividades (elaboración de masas sensorial, instrumentos musicales, juegos de luces y sombras, identificación de aromas, creación de collage con materiales naturales).

**GUÍA DIDÁCTICA SOBRE
JUEGOS SENSORIALES
PARA EL DESARROLLO
COGNITIVO EN LOS NIÑOS
DE 3 A 5 AÑOS.**





ÍNDICE

EDAD DE 3 AÑOS.....1

Actividad N° 1.....2

Actividad N° 2.....3

Actividad N° 3.....4

Actividad N° 4.....5

Actividad N° 5.....6

EDAD DE 4 AÑOS.....7

Actividad N° 1.....8

Actividad N° 2.....9

Actividad N° 3.....10

Actividad N° 4.....11

Actividad N° 5.....12

EDADE DE 5 AÑOS.....13

Actividad N° 1.....14

Actividad N° 2.....15

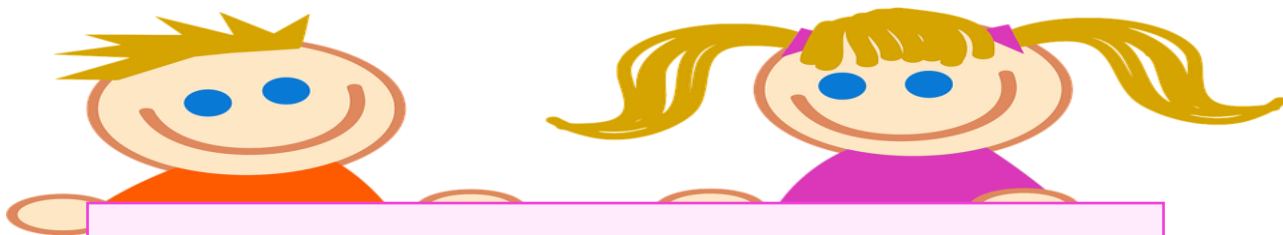
Actividad N° 316

Actividad N° 4.....17

Actividad N° 5.....18

RECOMENDACIONES GENERALES





INTRODUCCIÓN

Los juegos sensoriales son estrategias pedagógicas esenciales en la educación inicial, donde permiten que los niños exploren su entorno, mediante los sentidos a través de las experiencias que se involucran con el tacto, la vista, el oído, el olfato y el gusto, los niños construyen sus conocimientos de manera activa, desarrollando las habilidades como, el observar, descubriendo resolver pequeños problemas según la edad.

En el transcurso de las etapas de 3 a 5 años, el desarrollo cognitivo se presentan importantes avances, por eso es necesario ofrecer actividades que estimulen el descubrimiento, la curiosidad, la exploración, la experimentación y el aprendizaje mediante el juego, además estos juegos sensoriales permiten desarrollar la atención, la creatividad, el pensamiento, la clasificación de objetos y la resolución de problemas, fortaleciendo el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años.

Por otra parte, estas actividades fortalecen la habilidad motriz, la interacción social, el lenguaje y la autoestima, promoviendo que los niños participen activamente expresando sus propias ideas y de esta manera aprendan a través de la manipulación de distintos materiales y recursos del entorno que lo rodean.

La presente guía didáctica de los juegos sensoriales tiene como propósito de brindarles actividades, que estén dirigidas a las edades de 3 a 5 años, contribuyendo al desarrollo cognitivo de forma lúdica, integradora e inclusiva, Por lo tanto cada propuesta busca responder las características y necesidades acorde a la edad, fortaleciendo el aprendizaje activo, creativo y motivador dentro y fuera del aula de educación inicial.



Edad de tres años



Explorando con las texturas

Tipo de actividad:

- ✓ Sensorial de exploración táctil

Objetivo

- ❖ Estimular la percepción táctil mediante la exploración de diferentes texturas
- ❖ Favorece el desarrollo cognitivo a través de reconocimiento y comparación de texturas.
- ❖ Promueve el lenguaje en la expresión oral.

Materiales

Algodón, lija, esponja, telas de distintos tipos, plumas y una caja, hojas secas, papel corrugado, pegamento y cartulina.

Tiempo

25 – 30 minutos



Desarrollo

1. La docente les indica a los niños que deben reunirse en un espacio cómodo y les muestra una caja sensorial con los diferentes materiales.
2. Los niños observan libremente cada textura, usando las manos, asimismo la docente los anima a tocar, presionar, acariciar y a contrastar las sensaciones.
3. La docente realiza pregunta sencilla como: ¿cuál es lisa?, ¿cuál de las texturas le gusto más?, ¿cuál es rugosa?, de esa manera observa si el niño reconoce las diferentes texturas.
4. Finalmente, cada niño escoge 1 o más texturas y las pega en una cartulina para elaborar una pequeña diferenciación sensorial, reforzando el aprendizaje mediante la manipulación.



Caja sensorial con arroz de colores

Tipo de actividad

✓ Sensorial de exploración

Objetivo

- ❖ Estimula la perfección táctil mediante la exploración de arroz colores
- ❖ Fortaleciendo el reconocimiento de los colores a través de la manipulación del material
- ❖ Desarrollé una coordinación en la motricidad afina mediante el uso de recipientes y utensilios.

Materiales

- ✚ Arroz de colores
- ✚ Recipiente
- ✚ Cucharas
- ✚ vasos
- ✚ juguetes pequeños

Tiempo

25 – 30 minutos



Desarrollo

1. La docente presenta un recipiente y permite que las niñas exploren tocando el arroz con sus manos.
2. Los niños trasladan el arroz utilizando cucharas o vasos y buscando los objetos escondidos.
3. Finalmente identifican los objetos encontrados y participan en la organización de materiales.



Pintura con los dedos

Objetivo

- ❖ Desarrollar la creatividad mediante la pintura con los dedos.
- ❖ Estimular la percepción táctil y visual a través de la exploración de la pintura.
- ❖ Fortalecer el reconocimiento y la mezcla de colores durante la actividad.

Materiales

- ✚ Pintura no tóxica de varios colores.
- ✚ Hojas grandes
- ✚ Delantal.
- ✚ Toallas húmedas o paños para limpiar las manos.

Tiempo

25 – 30 minutos

Desarrollo

1. La docente presenta material y motiva a los niños a explorar de la pintura con las manos.
2. Los niños pintan libremente sobre las hojas grandes, mezclando colores y realizando diferentes trazos con los dedos.
3. Al finalizar cada niño muestra su trabajo, nombra algunos colores con la ayuda de la docente y se limpian las manos.





Actividad # 4

Juega con plastilina suave

Tipo de actividad

- ✓ Sensorial táctil y de motricidad fina

Objetivo

- ❖ Fortalece la percepción táctil y la motricidad fina en los niños
- ❖ Los niños aprenden a desarrollar su motricidad fina mediante el tacto con la plastilina

Materiales

- ✚ Plastilinas
- ✚ Molde
- ✚ rodillo
- ✚ cortadores

Tiempo

25- 30 minutos



Desarrollo

1. La docente entrega la plastilina y muestra cómo amasarla, estirla y utilizar los moldes y los rodillos.
2. Los niños manipulan la plastilina, la amasan y la moldean para crear figuras libres o siguiendo un modelo sencillo
3. Finalmente, los niños deben mostrar sus figuras que realizaron



Actividad # 5

Clasifica los pompones por colores

Tipo de actividad

- ✓ Sensorial de clasificación y motricidad fina

Objetivo

- ❖ Favorece la clasificación y el reconocimiento de colores mediante la exploración sensorial.



Materiales

Pompones de colores
Pinzas grandes
Recipientes.



Tiempo

25- 30 minutos



Desarrollo

1. Los niños clasifican los pompones por color.
2. Trasladan de un recipiente a otro utilizando las pinzas, reforzando la coordinación y el reconocimiento de colores.
3. Finalmente, los niños comparten su clasificación y reconocen unos colores trabajados.



Edad de cuatro años



Clasificación de semillas

Tipo de actividad

- ✓ Sensorial de exploración y clasificación

Objetivos

- Desarrollar la capacidad de observación mediante la activación de los diferentes tipos de semillas.
- Promueve la clasificación de las semillas por el tamaño, colores o formas.

Materiales

- Lentejas
- Arroz
- Maiz
- Frejoles
- Envase
- Broches

Tiempo: 20 -30 minutos



Desarrollo

1. La docente le muestra los distintos tipos de semillas y facilita que los niños observen y la toquen libremente para identificar sus cualidades como el tamaño, el color y las formas.
2. Luego, explica que deben clasificar las semillas utilizando recipientes, los niños la separan con las manos o con pinzas, agrupándola según el criterio de la docente (color, tamaño o el tipo de semillas).
3. Finalmente, cada niño muestra cómo organiza la semilla y las diferencias que encontró entre ellas.



Actividad # 2

Pintura con esponja

Tipo de actividad

- ✓ Sensorial artística y creativa

Objetivos

- Estimula la creatividad mediante la elaboración de composiciones con esponja y pintura.
- Fortalece el reconocimiento de colores y forma durante la actividad.
- Desarrolla la coordinación ojo y mano a través de la técnica de

Materiales

- + Esponja de diferentes formas
- + Temperatura de varios colores
- + Bandejas
- + Cartulinas
- + Delantales

Tiempo

30 minutos



Desarrollo

1. La docente presenta las esponjas de las diferentes formas y los colores de pintura. Explica cómo colocar la pintura en esponja, sin acceder la cantidad.
2. Los niños seleccionan una esponja, la sumergen en la pintura y realizan estampados sobre la cartulina explorando los diferentes colores forma y las combinaciones para crear dibujos.
3. Al finalizar observan sus trabajos y comentan los colores y figuras que utilizaron.



Actividad # 3

La búsqueda de objetos en gelatina

Tipo de actividad

- ✓ sensorial de exploración táctil y motricidad fina.

Objetivos

- Estimular la percepción táctil mediante la exploración de la gelatina.
- Favorece la atención y la observación al buscar o identificar objetos escondidos
- Desarrolla la motricidad fina en la concentración mano-ojo durante la manipulación de la gelatina y los objetos.

Materiales

- ✚ Gelatina transparente o de colores
- ✚ Recipiente de plástico transparente
- ✚ figuras de plástico grandes como animales, frutas, letras, números)
- ✚ pinzas de plástico.
- ✚ bandejas para colocar los recipientes.
- ✚ toallas húmedas o paños para limpiar manos.

Tiempo

25 – 30 minutos

Desarrollo

1. La docente presenta el recipiente con la gelatina y explica que en la parte interior hay varios objetos escondidos, invitándolo a los niños a observar y tocar la gelatina.
2. Los niños exploran la gelatina con sus manos, buscando los objetos escondidos y los traen cuidadosamente. Luego nombra cada objeto y dicen su color o forma
3. Finalmente, los niños clasifican los objetos encontrados según el criterio indicado por la docente (color, forma o tamaño) y colaboran en organización de los materiales.





Actividad # 4

Circuito sensorial con los pies

Tipo de actividad

- ✓ Sensorial motriz y la exploración táctil

Objetivos

- ❖ Estimula la percepción táctil a través del contacto de los pies con las diferentes texturas
- ❖ Desarrollo el equilibrio y la coordinación motriz al reconocer circuitos
- ❖ Fortalece la atención y la observación al identificar las sensaciones de cada niño.

Materiales

- ✚ Tapetes de espuma
- ✚ césped artificial
- ✚ tela suave
- ✚ cartón corrugado
- ✚ piedra lisa o superficies seguras
- ✚ cinta adhesiva para delimitar el circuito.

Tiempo: 25- 30 minutos

Desarrollo

1. La docente organiza en el aula o en el patio en circuito con diferentes superficies de textura variando y explica los niños que recorrerán descalzos o con medias
2. Los niños ingresan uno por uno o en pequeños grupos y caminan delante por el circuito explorando cada superficie como los pies y expresando cómo se siente (suave, áspero, fino y blando).
3. Al finalizar el recorrido los niños comentan qué parte del circuito le gustó más y cuál resultó diferente o nuevo.





Actividad # 5

Pintura con elementos natural

Tipo de actividad

- ✓ Sensorial artística y exploración

Objetivos

- ❖ Estimula la creatividad utilizando elementos naturales como herramientas de pintura
- ❖ favorecen la exploración de diferentes texturas formas y colores que se presenta en la naturaleza.
- ❖ Desarrolla la coordinación mano-ojo mediante la táctica de estampado.

Materiales

- ✚ Hojas de diferente tamaño
- ✚ Flores
- ✚ Ramas pequeñas
- ✚ Esponja
- ✚ Temperas de varios colores
- ✚ Bandejas para pintura
- ✚ Cartulinas o hoja blanca
- ✚ Delantales

Tiempo: 30 minutos

Desarrollo

1. La docente presenta los elementos naturales y permite que los niños lo observen y lo manipulen para reconocer su forma textura
2. Los niños eligen los materiales, la entrega con pintura y realizan estampados sobre la cartulina, creando libremente diferentes figuras y cambiando de colores.
3. Al finalizar muestran sus trabajos al grupo comentan los materiales que utilizaron y cómo se sintieron

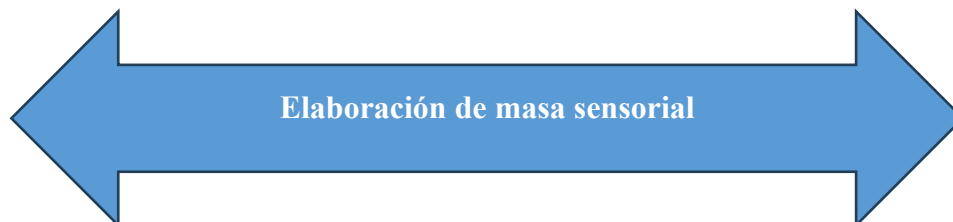




Edad

De cinco

años



Tipo de actividad

- Sensorial táctil y creativa

Objetivo

- Estimular la percepción táctil mediante la elaboración y manipulación de masas sensoriales.
- Desarrollar la creatividad y la motricidad fina al crear distintas figuras.



Materiales

- ✚ Harina, recipiente
- ✚ Sal, cucharas
- ✚ Agua, rodillos
- ✚ Colorante, moldes
- ✚ Recipientes

Tiempo

25 – 30 minutos

Desarrollo

1. La docente presenta una los ingredientes y explica cómo preparar la masa sensorial
2. Los niños mezclan los ingredientes hasta obtener una masa suave y agregan el coloran
3. Finalmente manipulan la masa y elaboran figuras utilizando moldes o rodillos.

Actividad # 2

Instrumentos musicales

Tipo de actividad

- Sensorial auditiva y creativa

Objetivos

- Desarrolla la percepción auditiva mediante la creación de instrumentos musicales.
- Fortalece la creatividad y la coordinación motriz utilizando materiales reciclados.



Materiales

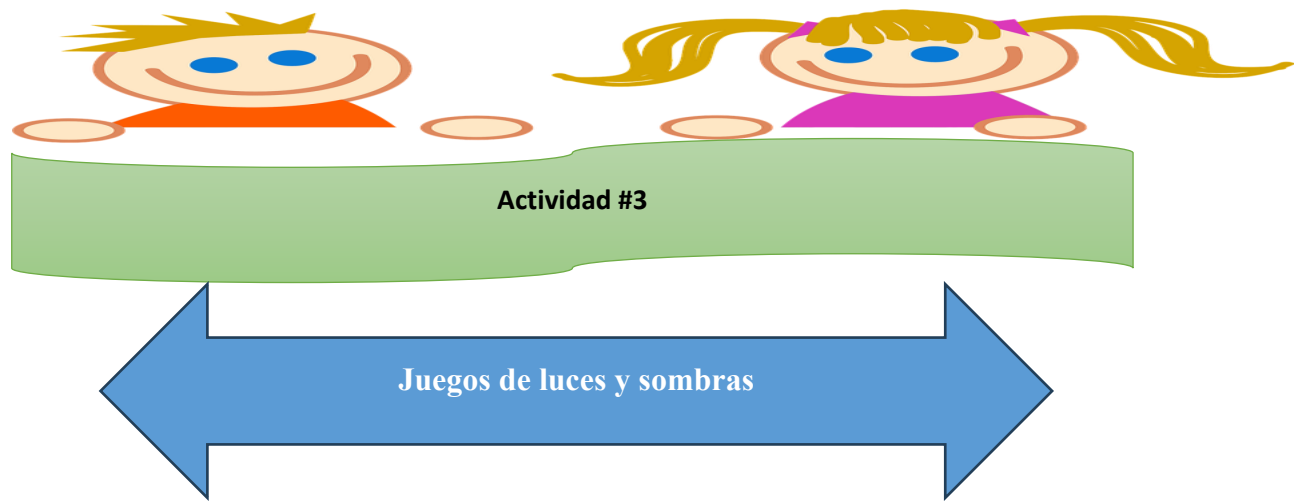
- Botellas de plásticos pequeña
- Arroz, lenteja o semillas
- Cinta adhesiva
- Papel de colores
- Pegamento, marcadores

Tiempo

30 minutos

Desarrollo

1. La docente muestra cómo enamorar una maraca utilizando botellas y semillas.
2. Los niños elaboran su instrumento, la decoran y experimenta con los sonidos que producen.
3. Finalmente, todos los participantes en una pequeña actividad musical utilizan su instrumento de elaborar.



Tipo de actividad

- ✓ Sensorial visual y de exploración

Objetivos

- Estimula la percepción visual mediante La exploración de luces y sombras.
- Ayúdame a desarrollar la imaginación y la capacidad de observación



Materiales

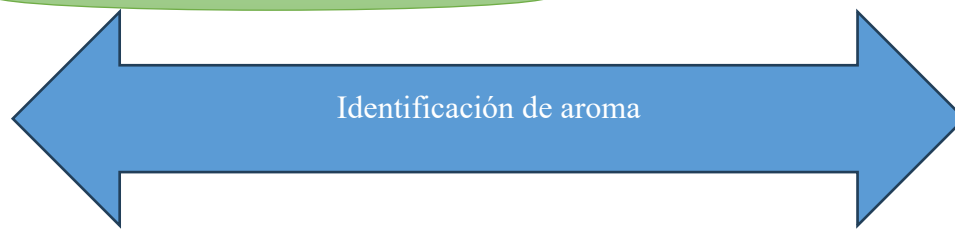
- ✚ Linterna
- ✚ Figuras de cartón
- ✚ Pantalla blanca o pared
- ✚ Bolsa con agua de colores

Tiempo

25 – 30 minutos

Desarrollo

1. La docente proyecta diferentes figuras utilizando una linterna y explica cómo se forman las sombras.
2. Los niños experimentan moviendo la figura para observar los cambios en las sombras.
3. Finalmente, identifica las figuras proyectadas y comenta lo que observaron.



Tipo de actividad
25 a 30 minutos

Objetivo

- Permite desarrollar la precisión olfativa mediante la edificación de diferentes aromas
- Ayuda a fortalecer la memoria la atención a través del reconocimiento de olores.



Materiales

- ☞ Café
- ☞ Canela
- ☞ Limón
- ☞ Colonia
- ☞ Vinagre

Tiempo

25-30 minutos

Desarrollo

1. La docente presenta los frascos y explica lo que los niños deben identificar los diferentes aromas.
2. Los niños huelen cada frasco y expresan si reconocen el olor.
3. Finalmente compáranos aroma y comentan cuál les agradó más.



Creación de collage con materiales reciclados

Tipo de actividad

Sensorial artística

Objetivo

- ✓ Ayuda a fomentar la creatividad mediante la elaboración de un collage materiales reciclados.
- ✓ Permite desarrollar la coordinación ojo- mano mediante la comprensión artística.



Materiales

- ✚ Cartón y cartulina
- ✚ Papel de colores
- ✚ Revistas
- ✚ Tapas plástico
- ✚ Retazo de tela
- ✚ Pegamento, tijera

Tiempo: 35 minuto

Desarrollo

1. La docente les presenta los materiales reciclados y explica como elaborar un collage.
2. Los niños deben seleccionar materiales, los recortan (con ayuda si es necesario) y lo pegan sobre la cartulina para crear una comprensión directa no prima tiene.
3. Al terminar la actividad de los niños deben mostrar su collage y describen los materiales que utilizaron.



Recomendaciones Generales

- ✚ Permitir que el niño se socialice con otros niños de su edad, eso fortalece su desarrollo cognitivo.
- ✚ Tener cuidado en la forma de expresarse.
- ✚ Hablar con claridad y pronunciando bien.
- ✚ Permitir el juego para desarrollar su pensamiento.
- ✚ Los docentes estar más capacitados contestemente.
- ✚ Crear espacios seguros y motivadores para fortalecer su desarrollo cognitivo
- ✚ Respetar el ritmo de aprendizaje de los niños.

CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica permitió comprobar que las estrategias lúdicas constituyen un recurso pedagógico esencial en la educación inicial ya que favorece el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años mediante experiencias significativas de aprendizaje. El juego fortalece procesos como la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad y la resolución de problemas contribuyendo al desarrollo integral infantil.
- La información obtenida de docentes, padres de familia y la experta evidencio que las estrategias lúdicas implementadas en los centros de educación inicial del cantón San Vicente favorecen el desarrollo cognitivo de los niños. Sin embargo, se identificó la necesidad de fortalecer la disponibilidad de recursos didácticos y la participación familiar para potenciar los resultados educativos.
- El diseño de una Guía didáctica basada en los juegos sensoriales constituyó una alternativa viable y pertinente para fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años. Esta propuesta ofrece actividades organizadas, según la edad, promoviendo la exploración, la experimentación, la creatividad y el aprendizaje activo dentro del contexto educativo.

RECOMENDACIONES

- Fortalecer la capacitación continua de los docentes de Educación Inicial en la planificación y aplicación de estrategias lúdicas que respondan a las necesidades, características e intereses de los niños favoreciendo procesos de aprendizajes inclusivos.
- Promover una participación más activa de las familias dentro y fuera del aula, mediante talleres, orientaciones y espacios de interacción que permitan reforzar en el hogar las habilidades cognitivas.
- Incorporar la guía didáctica de juegos sensoriales como recurso pedagógico complementario en los centros de educación inicial, incorporándola a la planificación y resolución de problemas en la atención de los niños de 3 a 5 años.

Bibliografía

- Achavar, C. (2020). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *FORO EDUCACIONA*, 1(33), 115-122.
- Arias -Gómez, J., Villasís- Keever, M., y Miranda , M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio . *Revista Alegria México*, 63(2), 201-206.
- Beltran , L. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE EDUCACION INICIAL. *Posgrado Maestria en Innovación en Educación* , 03(50), 1-26.
- Bósquez, D., Cachupud, L., y Chica, S. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.*, 9(31), 108- 125.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific>.
- Carangui, L. (12 de JULIO de 2021). *LA PSICOMOTRICIDAD Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS*. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA:
<https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/62a75fd2-0762-489f-8188-94120f26bf2d/content>
- Daza- Mejía, M., Fuentes-Merello, A., Anchundi-Arboleda, C., y Casquete-Muñoz, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del conocimiento*, 7(3), 1-17.
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742>
- García, D., y Gutiérrez , C. (2020). MÉTODOS TEÓRICOS DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS- SÍNTESIS, INDUCCIÓN-DEDUCCIÓN, ABSTRACTO – CONCRETO E HISTÓRICO- LÓGICO. *Monografías universidad de Matanzas*©, 2(5), 1-22.
- Gonzales- Vega, A., Molina, R., López, A., y López, G. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, 14(1), 1-12.
<https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>
- Landázuri, Á., Andrades, D., Moya, K., y López, U. (2024). Participación de los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del grado preescolar . *Plumilla Educativa*, 33(2), 1-26. <https://doi.org/10.30554>
- Manzano-León, A., Ortiz- Colón, A., Rodríguez-Moreno, J., y Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(04). <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Miranda, M., Castillo , B., Chachipanta, B., Jimbicti, A., y Cambo, U. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1-14. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159
- Montalván, B., Solorzano, M., Holguín, L., Choez, I., y López, M. (2025). Deficiencia de materiales didácticos en el área de estimulación temprana en niños de 0 a 1 año en el “CDC El Patronato”

- provincia de Manabí cantón Manta en el año 2025. *revista Arcanum*, 3(4), 20- 32.
<https://doi.org/10.53877/p9a52p25>
- Ovalles , I., y García, M. (2025). Explorando el Mundo a través del Juego: Estrategias Lúdicas para el Desarrollo Infantil en República Dominicana. 1(23), 157-174.
<https://doi.org/10.15257/ehquidad.2025.0006>
- Peñaloza, A., y Saico, M. (06 de Mayo de 2023). *Desarrollo Cognitivo a través de la pedagogía constructivista de Piaget en niños de 3 a 4 años del CEI "Ciudad de Cuenca"*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN: <https://repositorio.unae.edu.ec/items/72bdfdb-8583-4cb8-b32f-e6a14ec2d4e1>
- Piña- Ferrer, L. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 8(15), 1-19.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Quesada , A., y Medina , A. (2020). MÉTODOS TEÓRICOS DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS-SÍNTESIS, INDUCCIÓN-DEDUCCIÓN, ABSTRACTO – CONCRETO E HISTÓRICO- LÓGICO. *Universidad de Matanzas*, 5. <https://doi.org/978-959-16-4472-5>
- Ramos, C. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *CienciAmérica*, 9(3).
<https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rodríguez, N., Rodríguez , R., Salinas , M., Solano, Z., y Suarez, N. (2025). Actividades lúdicas de estimulación temprana para mejorar el desarrollo cognitivo en infantes de 3 a 5 años. *Revista de Estudios Generales* , 4(4), 1-17. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.353>
- Tineo, R. (2019). *Desarrollo Cognitivo del Niño* . UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES:
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b2b49d67-7279-4926-9b8f-5a57c022852e/content>
- UNESCO. (2006). *Programas de atención y educación de la primera infancia (AEPI)*. la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO (OIE):
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000148100#:~:text=Operación%20Rescate%20Infantil%20\(ORI\)%3A,a%206%20años%20de%20edad.&text=Instituto%20Nacional%20para%20los%20Niños,para%20menores%20de%206%20años.&text=Programa%20de%20Desarrollo%20Infantil%20\(PDI](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000148100#:~:text=Operación%20Rescate%20Infantil%20(ORI)%3A,a%206%20años%20de%20edad.&text=Instituto%20Nacional%20para%20los%20Niños,para%20menores%20de%206%20años.&text=Programa%20de%20Desarrollo%20Infantil%20(PDI)
- Vargas , J., y Arán , V. (2014). Importancia de la Parentalidad para el Desarrollo Cognitivo Infantil: una Revisión Teórica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*,, 1(12), 171-186.
- Vizcaíno, P., Cedeño, R., y Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1- 40.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

ANEXOS

Aplicación de entrevista a los docentes



Ilustración 1: Entrevistas realizada al docente de las instituciones educativas



Ilustración 2: Entrevistas a docentes para la recolección de información

Aplicación de entrevista a la experta



Ilustración 3: Participación de la experta para obtención de información

ENTREVISTA PARA PADRES DE FAMILIA



Ilustración 4: Entrevista realizada a las madres de familias



Ilustración 5: Participación en la entrevista de padres de familias



Ilustración 6: Recolección de información de los padres de familias



Ilustración 7: Entrevista dirigida a los padres de familia