



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
EDUCACION INICIAL

TEMA:

Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.

AUTORA:

Nicole Maite Vera Aldas

TUTORA:

Lcda. Juana Victoria Andaluz Zúñiga Msc.

BABAHOYO - ECUADOR

2021

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mis padres que me cuidan desde el cielo, que siempre quisieron verme triunfar, y a pesar de que no estén conmigo siempre vivirán en mi corazón.

A mis abuelos, que siempre me ayudaron a cumplir esta meta, con su apoyo incondicional y amor.

A mis tíos y mi hermano que también fueron un pilar importante, y nunca me dejaron caer, sino que me impulsaron a seguir adelante a pesar de los obstáculos.

Agradecimiento

Doy gracias a Dios que me ha dado la vida y la fortaleza para seguir adelante, colocó a las personas correctas en el momento adecuado para que sean parte de ayudarme a cumplir mis sueños, nunca me desamparó a pesar de haberle fallado muchas veces, él sigue conmigo y me ayudó a lograr este objetivo.

A mis docentes que me impartieron los conocimientos para que yo sea una excelente docente de educación inicial y a mi querida facultad de ciencias jurídicas sociales y de la educación, de la cual forman parte mis compañeros, directivos y coordinadores de la carrera de Educación Inicial.

INDICE GENERAL

Dedicatoria.....	1
Agradecimiento.....	2
INDICE GENERAL	3
INDICE DE TABLAS	8
INDICE DE FIGURAS.....	10
Resumen.....	12
INTRODUCCIÓN	14
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA	16
1.1 Idea o Tema de Investigación.....	16
1.2 Marco Contextual.....	16
1.2.1 Contexto Internacional.....	16
1.2.2 Contexto Nacional	17
1.2.3 Contexto local	18
1.2.4 Contexto Institucional.....	18
1.3 Situación Problemática.....	19
1.4 Planteamiento del problema	20
1.4.1 Problema general	20
1.4.2 Subproblemas o derivados	20
1.5 Delimitación de la investigación	20

1.6	Justificación.....	21
1.7	Objetivos de investigación	22
1.7.1	Objetivo General.....	22
1.7.2	Objetivos Específicos.....	22
2	CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL	23
2.1	Marco teórico	23
2.1.1	Marco conceptual.....	23
	Actividades Lúdicas	23
	Tipos de actividades lúdicas	23
	Habilidades Cognitivas.....	28
	Tipos de capacidades cognitivas.....	28
	El desarrollo neurobiológico en la infancia.....	29
	Infancia y plasticidad cerebral.....	29
	El desarrollo cognitivo infantil	30
	Fases de adquisición de las capacidades cognitivas	30
	Estimulación cognitiva a través del juego	30
	Estimulación cognitiva a través del deporte	31
	Estimulación cognitiva a través de cuadernos de ejercicios	31
	Estimulación cognitiva a través ejercicios de brain traning	32
	Estimulación cognitiva a través de la neuro tecnología	32

Tipos de estilos cognitivos	33
Convergente – Divergente	37
2.1.2 Marco referencial	41
2.1.2.2 Categoría de análisis	45
2.1.3 Postura teórica.....	45
2.2 Hipótesis.....	46
2.2.1 Hipótesis General.....	46
2.2.2 Sub hipótesis o derivados.....	46
2.2.3 Variables	47
3 CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION	48
3.1 Metodología de Investigación.....	48
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas.....	48
3.1.2 Análisis e interpretación de datos	50
3.2 Modalidad de la Investigación	70
3.2.1 Conclusiones específicas	70
3.2.2 Conclusión general.....	70
3.3 Tipo de Investigación	71
3.3.1 Recomendaciones específicas.....	71
3.3.2 Recomendación general.....	72
3.4 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	72

3.4.1	Métodos.....	72
3.4.2	Técnicas.	72
3.4.3	Instrumentos.....	72
3.5	POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN.	73
3.5.1	Población.....	73
3.5.2	Muestra.	73
3.6	Presupuesto	73
3.7	Cronograma del proyecto.....	75
4	CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN	76
4.1	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	76
4.1.1	Alternativa obtenida.....	76
4.1.2	Alcance de la Alternativa.....	76
4.1.3	Aspectos básicos de la alternativa.....	76
4.2	OBJETIVOS.....	78
4.2.1	Objetivo general.....	78
4.2.2	Objetivos específicos	78
4.3	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	79
4.3.1	Título.....	79
4.3.2	Componentes.....	79
4.4	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	99

BIBLIOGRAFIA	100
ANEXOS	106

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tipos de Habilidades Cognitivas	28
Tabla 2 <i>Población y muestra de la investigación</i>	49
Tabla 3 <i>Importancia de las actividades lúdicas.</i>	50
Tabla 4 <i>Aplicación de las actividades lúdicas</i>	51
Tabla 5 <i>Desarrollo de las habilidades cognitivas</i>	52
Tabla 6 <i>Actividades lúdicas en clase</i>	53
Tabla 7 <i>Apoyo en actividades recreativas</i>	54
Tabla 8 <i>Actividades rutinarias</i>	55
Tabla 9 <i>Desarrollo del pensamiento</i>	56
Tabla 10 <i>Recursos didácticos</i>	57
Tabla 11 <i>Desarrollo cognitivo mediante el juego</i>	58
Tabla 12 <i>Estimulación de habilidades</i>	59
Tabla 13 <i>Capacitación de actividades lúdicas</i>	60
Tabla 14 <i>Beneficio de la guía didáctica</i>	61
Tabla 15 <i>Dificultad en el desarrollo cognitivo</i>	62
Tabla 16 <i>Fortalecimiento del desarrollo de las habilidades.</i>	63
Tabla 17 <i>Impacto de actividades lúdicas</i>	64
Tabla 18 <i>Juegos didácticos</i>	65
Tabla 19 <i>Desarrollo de la creatividad</i>	66
Tabla 20 <i>Juegos grupales</i>	67
Tabla 21 <i>Destrezas por medio de juegos</i>	68
Tabla 22 <i>Uso de la Imaginación</i>	69

Tabla 24 <i>Población de la Investigación</i>	73
Tabla 25 <i>Presupuesto de la investigación</i>	73
Tabla 26 <i>Componentes de la Guía</i>	79
Tabla 27 <i>MATRIZ 1</i>	107
Tabla 28 <i>MATRIZ 2</i>	108
Tabla 29 <i>Categorización de variable independiente</i>	110
Tabla 30 <i>Categorización de variable dependiente</i>	111

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Resultado de la importancia de las actividades lúdicas.</i>	50
Figura 2 <i>Aplicación de actividades lúdicas</i>	51
Figura 3 <i>Desarrollo de Creatividad</i>	52
Figura 4 <i>Actividades lúdicas en clase</i>	53
Figura 5 <i>Apoyo en actividades recreativas</i>	54
Figura 6 <i>Actividades rutinarias en clases</i>	55
Figura 7 <i>Desarrollo del pensamiento</i>	56
Figura 8 <i>Recursos didácticos</i>	57
Figura 9 <i>Desarrollo cognitivo mediante el juego</i>	58
Figura 10 <i>Estimulación de habilidades</i>	59
Figura 11 <i>Capacitación de actividades lúdicas</i>	60
Figura 12 <i>Beneficio de la guía didáctica</i>	61
Figura 13 <i>Dificultad en el desarrollo cognitivo</i>	62
Figura 14 <i>Fortalecimiento del desarrollo de las habilidades</i>	63
Figura 15 <i>Impacto de las actividades lúdicas</i>	64
Figura 16 <i>Juegos didácticos</i>	65
Figura 17 <i>Desarrollo de la creatividad</i>	66
Figura 18 <i>Juegos grupales</i>	67
Figura 19 <i>Destrezas por medio de juegos</i>	68
Figura 20 <i>Uso de la imaginación</i>	69
Figura 21 <i>Imagen de juego de figuras geométricas</i>	84
Figura 22 <i>Imagen de rondas Infantiles</i>	85

Figura 23 <i>Imagen de caja sensorial</i>	86
Figura 24 <i>Imagen de rompecabezas</i>	87
Figura 25 <i>Imagen de discriminación de colores</i>	88
Figura 26 <i>Imagen de Rayuela</i>	89
Figura 27 <i>Imagen de círculos y palillos</i>	90
Figura 28 <i>Imagen de patrón de colores</i>	91
Figura 29 <i>Imagen de figuras con palitos</i>	92
Figura 30 <i>Imagen de círculos y colores</i>	93
Figura 31 <i>Imagen de figuras y animales</i>	94
Figura 32 <i>Imagen de cartón o cascaron</i>	95
Figura 33 <i>Imagen de saltar la cuerda</i>	96
Figura 34 <i>Imagen de transportar objetos con los pies</i>	97
Figura 35 <i>Imagen de pasar por el aro</i>	98
Figura 36 <i>Imagen aplicando encuesta</i>	112
Figura 37 <i>Imagen encuestando padres de familia</i>	112
Figura 38 <i>Imagen aplicando encuesta al docente</i>	112
Figura 39 <i>Imagen aplicando guía</i>	112
Figura 40 <i>Imagen guía aplicada</i>	112

Resumen

Las actividades lúdicas juegan un papel significativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños, las mismas deben ser empleadas de manera frecuente en los iniciales debido a que de 0 a 5 años los pequeños aprenden jugando y esta es la ventaja de dicha actividad, debido a que es basado únicamente en los juegos. Permitiendo así estimular el desarrollo de la creatividad, el pensamiento, el lenguaje, y todo lo que es referente al aprendizaje. El presente trabajo tiene como objetivo analizar el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños de inicial II de la unidad educativa “Francisco Hurta Rendon”, la cual se basó únicamente en el inicial 2” A”.

Mediante la técnica de observación y la encuesta se pudo dar resultado a las hipótesis planteadas y las respuestas fueron las esperadas, los párvulos presentan problemas en realizar sus actividades debido a que docentes no aplican los juegos lúdicos en los niños, esto se pudo evidenciar por medio de los cuestionarios, al realizar los respectivos análisis estadísticos arrojaron lo siguiente: Docentes utilizan métodos tradicionalistas que no aportan al desarrollo máximo del potencial intelectual del niño , por esta razón se aplicó una guía didáctica para mejorar el aprendizaje de los infantes de dicha institución.

Palabras claves: Actividades lúdicas, Desarrollo cognitivo, Estimular.

ABSTRACT

Playful activities play a significant role in the development of children's cognitive abilities, they must be used frequently in the initial stages because from 0 to 5 years old children learn by playing and this is the advantage of this activity, because it is based solely on the games. This allowing to stimulate the development of creativity, thought, language, and everything that is related to learning. The present work aims to analyze the impact that playful activities generate on the development of cognitive abilities of children of initial II of the educational unit "Francisco Huerta Rendon", which was based only on initial 2 "A".

Through the observation technique and the survey, it was possible to give results to the hypotheses raised and the responses were as expected, the toddlers have problems in carrying out their activities because teachers do not apply playful games in children, this could be evidenced by means of the questionnaires, when carrying out the respective statistical analyzes, they yielded the following: Teachers use traditionalist methods that do not contribute to the maximum development of the child's intellectual potential, for this reason a didactic guide was applied to improve the learning of the infants of said institution.

Keywords: Playful activities, cognitive development, stimulate.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas hoy en día son utilizadas como un método de enseñanza-aprendizaje desde edades tempranas debido a su gran aporte para desarrollar las habilidades cognitivas. Este trabajo tiene como objetivo establecer el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante análisis estadísticos, investigaciones documentales, bibliográficas para llevar a cabo una guía didáctica de actividades lúdicas.

Este tema es muy relevante debido a que se presentan una gran variedad de alumnos que no se muestran motivados al ingresar a sus clases y mucho menos desean realizar las actividades que el docente aplica en el aula debido a que son rutinarias y repetitivas lo cual ocasiona en el niño poco interés. Se debe tener en cuenta que esta edad es la más importante para desarrollar sus habilidades debido a la gran capacidad de aprendizaje que se posee los primeros años de vida.

Mediante esta investigación se espera dar a conocer e inclusive conseguir que muchos padres, docentes o representantes logren hacer conciencia, utilicen estrategias adecuadas para la enseñanza del niño y despierten el interés de motivar a los niños para así tener resultados positivos a futuro en el amaestramiento de sus hijos. Las habilidades cognitivas son aquellas estrechamente vinculadas con las diferentes formas de aprendizaje, y logran en el niño capacidades de atención percepción consiguiendo en el estimular la comprensión y el razonamiento.

En el trabajo realizado se han desarrollado capítulos los cuales son de gran importancia debido a lo siguiente:

Capítulo I: El planteamiento del problema es donde se encuentra la situación conflicto de la investigación, se plantean los problemas, objetivos generales y específicos que se pretenden

lograr, así mismo se lo justifica debido a la importancia que posee esta investigación porque aporta en el aprendizaje de los niños.

Capítulo II: Se sustentan las bases teóricas de la investigación, además se presentan los antecedentes investigativos y la postura teórica de diversos autores que hablan sobre las actividades lúdicas y las habilidades cognitivas, logrando así establecer hipótesis y se determinan las variables dependiente e independiente.

Capítulo III: Se desarrolla la metodología de la investigación definiendo así los métodos, técnicas e instrumentos de la investigación, además se calcula la población y muestra de estudio y finalmente se culmina con el cronograma y bibliografía del trabajo realizado.

Capítulo IV: En este capítulo se encuentra la propuesta aplicada en la institución, la cual fue una guía didáctica de actividades lúdicas para que los infantes de inicial desarrollen sus habilidades cognitivas, en ella se encuentran los aspectos básicos de la alternativa que son la estructura de la propuesta aplicada.

CAPITULO I.- DEL PROBLEMA

1.1 Idea o Tema de Investigación

Actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial II de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.

1.2 Marco Contextual

1.2.1 Contexto Internacional

Existen investigaciones realizadas a nivel mundial dirigidas a las actividades lúdicas y el impacto que causan en las habilidades cognitivas, tal es el caso de la investigación ejecutada en la facultad de ciencias de la educación, de la carrera de educación Física, en la Universidad Nacional del Altiplano, localizada en Perú. La investigación fue elaborada por Cristian Rodolfo Chura Enríquez, con su tesis titulada Actividad lúdica como estrategia pedagógica para el mejor aprendizaje en el área de lógico matemático en estudiantes de 3er grado de la institución educativa primaria 71001 almirantes Miguel Grau. Este autor señala que las actividades lúdicas deben ser ejecutadas en manera responsable, y deben ser empleadas como una manera de trabajar en el niño las diferentes destrezas y habilidades cognitivas, dejando a un lado el pensamiento de que el juego únicamente se emplea como un pasatiempo en el infante. La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica.

En la cual mediante distintas técnicas y estrategias aplicadas se evidencio que las actividades lúdicas si influyen como estrategia para un mejor aprendizaje (Chura, 2019).

Análisis de rendimiento académico realizados en distintos países por la OCDE de estudiantes que no tuvieron educación preescolar mostraron un bajo nivel académico teniendo como resultado: Corea 15%, Croacia 35%, Reino Unido 43%, %, Italia 47% España 44%, Turquía 48%, Bélgica 48, México 73%, sin embargo, el nivel académico más bajo fue en Perú con el 90%.

Esto da a entender que la implementación de actividades en los niños de preescolar es de suma importancia debido a que en la edad de 0 a 5 años el niño desarrolla sus habilidades y destrezas de una manera que ayudara en su futuro académico y en su desarrollo integral obteniendo así resultados positivos con la correcta implementación de estrategias didácticas acorde a las necesidades del infante.

1.2.2 Contexto Nacional

Investigaciones a nivel nacional como la de Edwin Alberto Paredes Carranza y Jennifer Mariela Zambrano Zambrano pertenecientes a la carrera de Educadores de párvulos de la Universidad de Guayaquil señalan en su trabajo titulado Actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades del pensamiento, Guía didáctica de estrategias lúdicas al juego como una herramienta esencial para el aprendizaje la cual, el maestro debe implementar en el aula de clase para lograr los objetivos planteados en su planificación, también indica que mediante las actividades lúdicas el párvulo es capaz de coordinar sus movimientos, destrezas y a su vez desarrollar la percepción, captación y memoria del niño. Luego de aplicar una serie de técnicas e instrumentos para llevar a cabo esta investigación tuvo como resultado que es necesario la implementación de actividades que permitan al enseñante optimizar los métodos de enseñanza-aprendizaje que implementa en el aula de clase para el desarrollo de las habilidades cognitivas del infante debido a que el país, los infantes presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades cognitivas generando un déficit de comprensión, limitando su creatividad debido a que el párvulo no se integra en las actividades y pese a que se hayan implementado mejoras en la educación en el Ecuador aún falta mucho para lograr un buen rendimiento académico en el infante (Paredes & Zambrano, 2019).

Así mismo otro autor evidenció un déficit de aplicación de las estrategias lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los niños debido a que solo ven estas actividades únicamente de forma recreativa, sin saber que con la aplicación de este método podemos lograr un aprendizaje significativo; esto ocasiona una gran preocupación debido a que todos estos problemas generados afectarán progresivamente el rendimiento escolar del infante. (Gómez & Moyolema, 2015)

Esto indica que en el país actualmente existe una considerable cifra de educandos que hoy en día presentan un desfavorable aprendizaje causando un impacto negativo en el desarrollo de habilidades cognitivas del párvulo que como bien se sabe, las habilidades cognitivas son aquellas por la cual el niño desarrolla su creatividad, destrezas, pensamiento y razonamiento lógico y abstracto esenciales para el desarrollo del pensamiento.

1.2.3 Contexto local

En la ciudad de Babahoyo investigaciones realizadas, indican que es relevante integrar al párvulo en los niveles preescolares y que esto se da de manera más eficiente por medio de la implementación de las actividades lúdicas que logran que el niño a medida que transcurren los días logre adaptarse a la escuela, ya que dichas actividades garantizan un desarrollo integral (Suárez, 2019).

1.2.4 Contexto Institucional

Actualmente en la Institución educativa no se han realizado investigaciones referentes a las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial, por ello la importancia de esta investigación en la cual se espera obtener resultados que indiquen lo que está afectando en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón”.

1.3 Situación Problemática.

Actualmente las investigaciones científicas elaboradas a nivel mundial en los últimos 30 años han mostrado que la etapa más significativa del desarrollo humano es la que va desde el día del nacimiento hasta los ocho años de vida. Con el transcurso de esa etapa, el desarrollo de las habilidades cognitivas, la salud mental y física, crean una base sólida para obtener resultados favorables incluso al llegar a la adultez. A pesar de que nunca se deja de aprender, el aprendizaje en la edad temprana se produce de una forma rápida que no será asimilada jamás en la vida del ser humano. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta (UNICEF, 2018).

En la actualidad en nuestro país el aprendizaje de las actividades lúdicas en los infantes de educación inicial ha sido de mucha importancia debido a que ciertos docentes tienden a realizar actividades rutinarias sin un valor significativo, tanto así que según las investigaciones realizadas cierto porcentaje de los párvulos en el Ecuador no están desarrollando de forma correcta sus habilidades cognitivas y por esta razón su aprendizaje se ha visto afectado.

En la ciudad de Babahoyo actualmente existe una considerable cifra de estudiantes que van a las escuelas y su aprendizaje es escaso y no tienen motivación alguna de estar en el aula de clases debido a que los docentes no saben implementar estrategias didácticas correctas limitando así al infante de su capacidad innata para aprender, curiosear, descubrir y explorar su entorno.

En la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” existe una problemática debido a que los docentes de Educación inicial presentan dificultades tales como una mala práctica y actividades rutinarias en la aplicación de las actividades lúdicas hacia los párvulos teniendo un impacto negativo en la formación de los estudiantes de Inicial dos de dicha institución. Dichas

dificultades enmarcadas en la Unidad Educativa, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos, se muestren perezoso hacia la actividades escolares, poco positivos, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, fomentando en los niños actitudes indisciplinarias o de intolerancia ante sus pares; lo que sin duda los recarga de una desmotivación por las actividades y las rutinas escolar, dando poco espacio al desarrollo de las habilidades fundamentales para una formación integral.

1.4 Planteamiento del problema

1.4.1 Problema general

¿Qué impacto generan las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón “?

1.4.2 Subproblemas o derivados

- ¿Cuáles son los beneficios que se logran mediante la implementación de actividades lúdicas?
- ¿Qué dificultades presentan los niños de inicial en el desarrollo de sus habilidades cognitivas?
- ¿Cómo la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas permitirá mejorar las habilidades cognitivas de los infantes de inicial 2?

1.5 Delimitación de la investigación

- **Líneas de la investigación UTB:** Educación y desarrollo social.
- **Líneas de investigación de la FCJSE:** Talento humano y docencia.
- **Líneas de investigación de la carrera:** Motivación y autorregulación en contextos educativos.
- **Sub- línea de investigación:** El juego como constructo y la psicomotricidad.

- **Delimitación temporal:** La investigación se realizó desde mayo-agosto del 2021.
 - **Delimitación Espacial:** La investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” ubicada en la ciudad de Babahoyo, provincia Los Ríos.
- Delimitación demográfica:** Se obtendrá información de docentes y padres de familia de inicial 2 en el paralelo A.

1.6 Justificación

Este proyecto de investigación es de gran importancia debido a que las actividades lúdicas juegan un papel muy significativo en el desarrollo del infante, puesto que el juego sirve como un medio para comunicarse debido a su capacidad de desarrollar la imaginación, la creatividad y la realidad en que se habita, así mismo aumenta la vida cultural del ser humano y a su vez genera conocimiento en él (Paredes J. , 2017).

Así mismo los beneficiarios son los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” ya que por medio de las actividades lúdicas desarrollaran su creatividad, la atención, mejoraran sus capacidades motrices, logrando así relacionarse con las demás personas, saliendo de lo rutinario a lo innovador, otros beneficiarios son los docentes de dicha institución, todo esto sirve para desarrollar y fortalecer los conocimientos impartidos por medio de las actividades curriculares que desarrollan dentro del aula los docentes y extracurriculares que aplique en el aula para un correcto aprendizaje del infante.

Por lo tanto, esta investigación es trascendente, porque aportara información muy importante acerca de lo que impide al estudiante aprender de forma adecuada en el aula de clases debido a la desfavorable práctica que implementan ciertos maestros hoy en día y no logran visualizar que en esta edad es muy importante que el niño aprenda y se motive, puesto que si no se logra motivarlo podrá ocasionar que más adelante no desee retornar al aula de clases y mucho

menos en años posteriores seguir con su ciclo educativo; las actividades lúdicas aportan eficazmente en la formación académica de los infantes en edades tempranas, debido a que en los primeros cinco años de vida es donde el ser humano logra un aprendizaje significativo.

Esta investigación es factible a causa del alcance que posee, es decir, no está fuera del presupuesto planteado; por medio de técnicas como la observación y la entrevista se podrá identificar la problemática que está afectando al niño en su desarrollo de habilidades cognitivas.

1.7 Objetivos de investigación

1.7.1 Objetivo General

Analizar el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón “.

1.7.2 Objetivos Específicos

- Determinar los beneficios que se logran mediante la implementación de actividades lúdicas.
- Identificar las dificultades que presentan los niños de inicial en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.
- Seleccionar las actividades importantes de la investigación para la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas.

CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1 Marco teórico

2.1.1 Marco conceptual

Actividades Lúdicas

Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”. Algunos sinónimos que se pueden emplear para la palabra lúdico son juguetero, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros. (Lúdico, 2019)

Se denomina lúdico a toda acción que determina movimientos respectivos del cuerpo con el objetivo de entretener y manifestar por medio de actividades el estado de ánimo de dicho ser humano, estas actividades lúdicas se deben practicar en todos los momentos de la vida, no sólo para entretenerse sino también para tener un estilo de vida más estable emocionalmente

Tipos de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas o de recreación pueden ser varias. Estas son algunas de las más comunes:

Ejercicio físico (funcional o con máquinas de entrenamiento)

“La actividad física se refiere a cualquier movimiento corporal que se produzca por la contracción de los músculos esqueléticos y que produzca aumentos sustanciales en el consumo de energía del cuerpo con respecto a estar en reposo”. (Madaria, 2018)

El ejercicio físico es muy importante en el diario vivir ya que de esta forma nos adaptamos a estar siempre fuertes y sanos, reduce el riesgo de padecer enfermedades relacionadas al sobrepeso disminuye el estrés y a la vez proporciona cambios en la vida

sedentaria de cada ser humano, cabe resaltar que también influye mucho llevar una dieta balanceada y rica en proteínas.

Juegos de mesa.

El objetivo principal de los juegos de mesas, además de la recreación del alumno o alumna, siempre debe ser didáctico. Por ello, plantemos como eje transversal y hasta principal según se mire la Educación para la Salud en todas las experiencias. (Alto rendimiento, 2014)

Los juegos de mesa son útiles y sencillos su única finalidad es que los docentes interactúen con sus estudiantes de manera placentera y divertida a la vez esta es la razón por lo que hoy en día las instituciones educativas realizan actividades dinámicas que a su vez contribuyan a la adaptación de cada situación o fenómeno que se vea afectado el estudiante.

Bailoterapia (movimientos basados en ritmos musicales).

“La bailoterapia se práctica en forma de cursos de grupo que son una mezcla de gimnasia aeróbica y de pasos de danzas latino-americanas como la salsa, el merengue entre otros”. (Acanda & Best, 2011). En este sentido se hace ejercicio físico en medio de un ambiente musical que permite desconectarse de los problemas y preocupaciones cotidianas es una excelente terapia antiestrés, además de mejorar el estado físico, ciertas posturas y actitudes positivas son muy buenas para la autoestima y vencer la timidez. (pág. 45)

La bailoterapia se basa en seguir una rutina de pasos consecutivos acompañado por un instructor o instructora para lo cual es necesario disponer de determinado tiempo y concentración al momento de empezar a poner en práctica dichos movimientos, sus beneficios son reducir la presión arterial y pérdida de peso, es importante practicar esta actividad tres veces por semana para obtener buenos resultados, es importante inculcar practicar deportes a los niños desde su

infancia de esta manera incentivamos a su bienestar, educación y a la erradicación de trastornos alimenticios.

Videojuegos.

La implementación de equipos tecnológicos como soporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de preescolar no debe visualizarse de forma negativa, todo lo contrario, para algunos autores el uso de software como juegos digitales o videojuegos, utilizados de forma moderada y adecuada resulta una estrategia positiva en el aprendizaje significativo de los niños. (Córdoba & Ospina, 2019)

Los videojuegos favorecen el desarrollo intelectual en el proceso de aprendizaje, estimulan capacidades tales como el movimiento de las manos, gestos, y expresiones corporales manifestadas por cada acción que se vea asemejada con el jugador, pero todo en exceso es malo se debe fijar un limitado tiempo para dicha actividad, ya que si se excede las consecuencias podrían ser catastróficas dependiendo de la situación en la que se encuentre.

Juegos al aire libre.

Las actividades al aire libre no sólo desarrollan mejores capacidades físicas, gracias a la práctica de deporte, sino que también implican la mejora de otras habilidades beneficiosas para los más pequeños. Ya de por sí, el ejercicio físico ayuda a que los niños ganen confianza en sí mismos, porque desarrollan sus capacidades y vencen sus miedos. (Juguetes.Es, 2013)

Permitir a los niños relacionarse con la naturaleza y con los demás niños de su entorno proporciona la agilidad de transmitir sus pensamientos, sentimientos y necesidades sin el miedo de cohibirse a ciertas cosas a su vez genera pensamientos críticos sin sentir la necesidad de juzgar el punto de vista de la otra persona.

Juegos de destreza mental.

Los juegos mentales y sus respuestas o juegos de inteligencia, potencian habilidades y aptitudes que inciden directamente en la mejora de los resultados o rendimientos académicos de los más pequeños. Con los juegos para la mente, mientras ellos se divierten, su cerebro se estimula; de esta forma procesa mejor la información, permitiendo adquirir o mejorar nuevas aptitudes. (Mundo Primaria, 2020)

Los juegos de destreza mental producen competencias y técnicas que se van reflejando directamente en el progreso de la conducta escolar, entretener es otra de las causas de los juegos mentales también es una forma de persuadir mejor los conocimientos implementados en las aulas de clases, el objetivo es dar a conocer las capacidades especiales que posee cada persona pero que aún no se ha puesto en práctica.

Ir al cine.

El cine, empleado como fuente de información, permite adentrarse en el estudio de la sociedad, conocer culturas diferentes a la propia (interculturalidad), formar visiones en torno a acontecimientos pasados, presentes y futuros (nos permite juzgar, ponernos en el papel de los personajes históricos más relevantes y preguntarnos el porqué de sus actos y del devenir del mundo), entrar en contacto con valores, ideas, pensamientos, actitudes, normas... (Fernández, 2020)

Por lo general el cine es una forma de evadir la realidad, estar por un momento en el lugar de otro e idealizar el mundo desde su perspectiva la finalidad es entretener a una audiencia independientemente del género al que vaya dirigido cabe destacar que a su vez crean ideas que pueden fomentarse en la práctica.

Hacer manualidades

Desarrollan la creatividad y la imaginación. Al trabajar con su creatividad entrenan el lado derecho del cerebro, que es el responsable de las emociones, la sensibilidad estética, la visión espacial y la abstracción. Con todo ello, aprenden a expresar sus emociones y a mostrar el mundo tal como lo perciben. (Oxfam Intermon, 2019)

Las manualidades se basan en adquirir una o varias habilidades que faciliten las destrezas psicosenométricas y el desarrollo del cerebro, en la actualidad es difícil hacer algo sin utilizar la tecnología como herramienta beneficiosa, pero a la vez dificulta desarrollar nuestras destrezas como tales. Con las manualidades existe la posibilidad de trabajar en lo que más sea de su agrado y así generar ingresos trabajando en lo que les apasiona.

Aprenden a trabajar en equipo, favorece las relaciones sociales y fortalece el vínculo familiar. Saber trabajar en equipo es fundamental para relacionarse en sociedad y para su futuro laboral. Al realizar manualidades con otros niños y niñas aprenden a relacionarse en sociedad de manera saludable.

Cocinar

La cocina es uno de los lugares más interesante para los niños y niñas porque es el lugar donde nos suelen encontrar y ellos y ellas, en ciertas edades iniciales, Aprovechando esta motivación, la cocina es el aliado perfecto para alejarlos de las tecnologías, por qué no decirlo. Intento atraerlos a ella además para que sea un punto de conexión, para compartir y pasar tiempo juntos y para que no estén pensando en la tecnología, cosa que en casa hay unas normas que les hace disminuir esa necesidad. (Rejuega, 2021)

Una de las formas más entretenida para los niños sin duda alguna es la cocina es una manera divertida explorar y aprender a preparar el propio alimento en los tiempos libres sin

necesidad de recurrir a las nuevas tecnologías, es importante esta actividad lúdica para mejorar la motricidad en los niños.

Habilidades Cognitivas

Las capacidades cognitivas son las habilidades que nos permiten el procesamiento de información, la resolución de problemas, la percepción, el lenguaje, la memoria entre otras. La infancia es la etapa clave para adquirir y empezar a desarrollar estas competencias, ya que en esta fase de nuestra vida es cuando recibimos miles de estímulos físicos y psicológicos. (Garrido, 2020)

Las habilidades cognitivas proporcionan el manejo de la información, la resolución de conflictos, los movimientos corporales, la retención de la memoria etc., en la infancia es donde con mayor frecuencia se recolectan recuerdos que nos estimulan de manera física y mental es necesario fortalecer el desarrollo social y cognitivo a través de la lectura.

Tipos de capacidades cognitivas

En la tabla 1 se presentan los tipos de habilidades cognitivas.

Tabla 1

Tipos de Habilidades Cognitivas

Tipos de habilidades cognitivas		
Lenguaje:	Atención:	Memoria:
Incluye el verbal y no verbal. Es la habilidad que se relaciona con el manejo adecuado de las palabras para expresar, pensamientos,	Nos permite concentrarnos en un estímulo y descartar el resto, y así nos podemos ir focalizando en distintos	Tenemos distintos tipos de memoria que nos permiten recibir, analizar, almacenar y recuperar experiencias,

sentimientos, opiniones o ideas.	estímulos conforme a los procesos.	estímulos y aprendizajes previos.
<p>Percepción:</p> <p>Nos permite a través de los diferentes sentidos recibir e interpretar los estímulos físicos del medio que nos rodea, haciéndonos conscientes de él.</p>	<p>Funciones ejecutivas:</p> <p>Facilitan que se lleven a cabo los procesos cognitivos superiores, como la planificación, organización, el control de impulsos y la creatividad.</p>	<p>Orientación espacio temporal:</p> <p>Es la ubicación espacial y temporal que una persona debe tener para poder interactuar a nivel social en el mundo.</p>

Nota. Elaborado por: (Garrido, 2020)

El desarrollo neurobiológico en la infancia

Las capacidades cognitivas tienen en el cerebro su base neurobiológica, por tanto, un adecuado desarrollo de éste, así como la evitación de cualquier tipo de lesión a nivel cerebral es fundamental para un rendimiento cognitivo óptimo, ajustado a las demandas del entorno que en cada etapa del ciclo vital se nos presentan. (Bitbrain, 2019)

El desarrollo neurobiológico en la infancia consiste en el uso apropiado de algunas funciones cerebrales así mismo como prevenir daños que se puedan ver afectados por golpes que a su vez puedan deteriorar su buen funcionamiento.

Infancia y plasticidad cerebral

La plasticidad cerebral o neuro plasticidad hace referencia al modo en el que nuestro sistema nervioso central cambia a partir de su interacción con el entorno y como reacción a la

diversidad de este. Dicho de otra forma, es la capacidad de los organismos para aprender y modular sus respuestas en función de la adquisición y transformación de nueva información. (Bitbrain, 2019)

La neuro plasticidad menciona que el sistema nervioso se adapta a un constante cambio dependiendo de su relación con el medio que lo rodea. Su rol esencial es que dichos organismos se adapten a la adquisición de una nueva información y que se manipule de una forma correcta.

El desarrollo cognitivo infantil

El desarrollo cognitivo evoluciona, progresivamente, a través de diferentes etapas hasta llegar a la adolescencia, donde termina de consolidarse. Existen muchas teorías que explican el desarrollo cognitivo en la infancia y, aunque no exenta de críticas, una de las más conocidas es la Teoría de Piaget. (Bitbrain, 2019)

Desarrollo cognitivo infantil varia paulatinamente mediante distintas fases con la intención de llegar a la adolescencia, con el propósito de intensificarse. Algunas teorías detallan el desarrollo cognitivo entre la más destacada esta la teoría de Piaget.

Fases de adquisición de las capacidades cognitivas

Según Hernández (2001) para adquirir las habilidades cognitivas (capacidad mental), entendidas estas como las destrezas y procesos que tienen lugar en la mente y que son necesarias para realizar una tarea, deben llevarse a cabo tres momentos: reconocimiento, desarrollo y capacidad para ser utilizada posteriormente de forma independiente. (Bitbrain, 2019)

Existen tres momentos en donde se desempeñan las fases de las capacidades cognitivas entre ellas: agradecimiento, evolución y aptitud para luego ser utilizada en diferentes momentos demostrando esas destrezas y habilidades.

Estimulación cognitiva a través del juego

En primer lugar, una forma básica de estimular al niño en su infancia y adolescencia es a través del juego. El juego es una actividad innata, propia de la infancia, que permite al niño aprender y relacionarse con el entorno. Es espontáneo y voluntario, guiado por motivaciones y necesidades internas. (Bitbrain, 2019)

Es fundamental estimular al niño mediante el juego. El juego consiste en una actividad constante de la infancia su objetivo es que el niño descubra e interactúe con el entorno, es un medio que abre camino a la imaginación y a otros aspectos importantes los mismos que a medida que pasa el tiempo los van a ir instalando en su diario vivir.

Estimulación cognitiva a través del deporte

El deporte, algo que habitualmente se relaciona con la actividad física, es también fundamental para el desarrollo cognitivo. El entrenamiento motor y el trabajo cognitivo que implica el deporte, así como la frecuencia e intensidad con la que se practica produce modificaciones a nivel cerebral que ayudan al desarrollo y mejora de las capacidades cognitivas. (Bitbrain, 2019)

El deporte es un ejercicio físico, es vital para su desarrollo cognitivo. Mantener el cuerpo en movimiento frecuentemente acelera los estímulos que el cuerpo envía al cerebro depende también de la intensidad con la que este se practique, ayuda a fomentar un estilo de vida saludable y a mejorar su calidad de vida.

Estimulación cognitiva a través de cuadernos de ejercicios

Los cuadernos de estimulación cognitiva para niños son utilizados por los educadores para trabajar cada una de las capacidades cognitivas como atención selectiva, memoria de trabajo, o la orientación, entre otras. Habitualmente estos cuadernos de ejercicios de estimulación

cognitiva pueden adquirirse en librerías o incluso están disponibles para descargarse de internet. (Bitbrain, 2019)

Los cuadernos de ejercicios son empleados por los niños y los maestros para tomar apuntes de la información más necesaria para orientarse de manera habitual. A menudo estos cuadernos pueden adquirirse en librerías o por medio del internet.

Estimulación cognitiva a través ejercicios de brain training

Otra manera de estimular el cerebro y que resulta más entretenido tanto para niños como para adolescentes es el uso de las nuevas tecnologías con los conocidos juegos de “entrenamiento cerebral” (o brain training). Estas aplicaciones, disponibles tanto para móviles como para ordenadores y tablets, trabajan las diferentes funciones ejecutivas a través variedad de juegos como acertijos, laberintos, problemas de lógica, etc. (Bitbrain, 2019)

Otro modo de favorecer al cerebro es con el uso de las TIC (Nuevas Tecnologías) con los populares juegos de adiestramiento cerebral. Aquellas App se encuentran disponibles en pc, laptops, tablets, iPhone, y ofrece una variedad de enigmas, adivinanzas, rompecabezas, misterios, puzzle, etc.

Estimulación cognitiva a través de la neuro tecnología

Otra forma de estimulación cognitiva que se va abriendo camino en la actualidad es a través de las disciplinas que utilizan la neuro tecnología. Estas utilizan nuevas tecnologías que registran la actividad cerebral y, de manera individualizada, adaptan las intervenciones para producir cambios neuroplásticos cuantificables que se encuentran relacionados con la rehabilitación y mejora de las capacidades cognitivas como la atención, memoria y velocidad de procesamiento. (Bitbrain, 2019)

Por lo general las habilidades cognitivas se asocian a la capacidad de la adaptación de los cambios que van surgiendo a medida del crecimiento como la manera de ser, de actuar de comer de proyectarse estas se ven referenciadas desde la niñez hasta ser un a adulto.

En teoría los juegos lúdicos favorecen los avances cognitivos en el alumnado entre ellos la reflexión que va de la mano con la opinión de manera eficaz. La principal función es erradicar que los estudiantes se encuentren la mayor parte del tiempo en los dispositivos tecnológicos que no aporten de manera positiva a su educación.

Tipos de estilos cognitivos

El estudio de los estilos cognitivos surgió a finales de los años cuarenta, con el movimiento “Nueva mirada”, New look en su frase en inglés, donde estudian sobre las diferencias individuales de la percepción. De aquí parte la visión de entender el papel activo de las personas, en la percepción de las cosas, teniendo en cuenta su influencia cultural, social, histórica y lingüística; y tomando en consideración la personalidad del individuo. Los estudios iniciales determinaron que los individuos tienen formas diferentes de integrar la información.

Los estilos cognitivos tuvieron su estudio en el campo de la psicología, ya que es aquí donde se revela la parte cognitiva de las personas y desde una fuente conductista. Pero en 1987, el psicólogo estadounidense Howard Gardner habla de la revolución cognitiva, dejando atrás conceptos como la atención, razonamiento y la memoria.

Entre los conceptos más conocidos, por Witkin y Goodenough señalados en 1981, habla de la modalidad de recepción, organización y proceso de la información. Esta está determinada por las estrategias que pone en práctica los individuos en el momento de adquirir y resolver una actividad cognitiva. Por tanto, los estilos cognitivos, es la forma en que procesa el conocimiento

adquirido y lo mantiene a lo largo de su vida, y que está formada por varias dimensiones psicológicas, en un eje bipolar. (Consejo de Auditoría Interna General de Gobierno, 2015)

Se explica entonces, la diferencia entre aptitudes cognitivas y estilos cognitivos, miden el nivel de ejecución y hacen referencia al qué; la primera se refiere a los rasgos unipolares y el segundo a los rasgos bipolares, tienen el control del funcionamiento mental y hacen referencia al cómo.

La psicología ha determinado las dimensiones de los estilos cognitivos, de acuerdo a polaridades extremas en las siguientes:

- Dependencia – Independencia de Campo (DIC)
- Conceptualización – Categorización
- Sensorial – Intuitiva
- Activa – Reflexiva
- Imaginaria – Visual (verbal)
- Analítica (holística) – Secuencial (global)
- Reflexividad – Impulsividad
- Nivelamiento – Agudización
- Convergente – Divergente

Dependencia e Independencia de Campo

Es la más estudiada en el área de la psicología, también conocida por sus siglas (DIC); se refiere a la capacidad de actuar de una manera distinta del ambiente. Es la forma en que los individuos perciben la información de forma analítica, utilizan los ejes verticales y horizontales del campo visual. Los individuos de tipo independiente de campo perciben la información de

forma sintética y global, establecen una separación entre ellos y su entorno, inclusive de las personas que le rodean. (López, 2016)

Los dependientes de campo, en cambio son más sensibles al medio, se perciben y x definen a sí mismo. Por tanto, los independientes de campo, son personas autónomas e independientes, manejando las relaciones sociales sobre objetivos impersonales más que por la empatía personal. (Blanco & Sandoval, 2015)

En cambio, las personas dependientes de campo, no establecen límites claros entre ellos y su entorno social. Son personas sociales, sus relaciones personales se basan en la empatía personal, más que por sus objetivos de trabajo.

Existen algunas variables a este estilo cognitivo, como son: la edad, estructura familiar, género, la forma de crianza, logros en educación, pertenencia a algún grupo social o cultural. Según algunos estudios, las personas de estilo independiente, eligen áreas de estudio con relación a las “ciencias”, en cambio los de estilo dependiente, estudian carreras vinculadas a lo “social”. (Gómez R. , 2017)

Conceptualización y Categorización

Es la que hace referencia a las diferencias individuales, en procesar la información en categorías de amplia extensión a poca extensión. Es la asocia o agrupa una serie de conceptos o informaciones.

Sensorial – Intuitiva

Es la forma en como las personas seleccionan la información, la guardan en su memoria dependiendo de la cantidad de datos que le van llegando a través de sus sentidos. Se caracteriza por tener buena memoria e imaginación.

Activa - Reflexiva

Se caracteriza por aprender por medio de la experimentación, manipulación y la acción. Se le contraponen, a aprender por procesos que vengan de la reflexión propia.

Imaginaria – Visual (verbal)

Se refiere cuando las personas hacen representaciones propias de alguna situación u objeto de estudio.

Analítica (holística) – Secuencial (global)

Es cuando organiza la información en partes. Es la forma en que establece su atención al objeto de aprendizaje. Las personas con características holísticas, procesan varios elementos a la vez; en cambio las personas con estilo secuencial, son los que analizan en detalle todos los elementos de un problema, y luego los ordena según su parecer, o sea, analiza la información paso a paso. (Vecilla, 2021)

Reflexividad – Impulsividad

Hace referencia a la rapidez para actuar que tienen los individuos en el momento para resolver situaciones problemáticas. Dentro de esta dimensión se encuentra la eficacia, que está determinada por la impulsividad o reflexividad de la persona. Una persona impulsiva, puede responder de forma rápida, pero puede tener muchos errores en el camino; en cambio, los reflexivos son los que analizan las respuestas antes de responder, pueden tardar más, pero son más eficaces en sus respuestas.

Nivelamiento – Agudización

Se refiere a la capacidad de percibir de algunas personas, donde se destaquen los elementos comunes y semejantes en los objetos. La persona niveladora tiende a omitir los cambios en los estímulos, dando como resultados sujetos que generalizan en exceso sus observaciones, manteniendo elementos muy simples en su memoria.

En cambio, una persona aguda, sí nota las diferencias más importantes entre los elementos en cuestión, reteniéndola en su memoria de forma más precisa y detallada. Hay que anotar, que la persona a medida en que avanza en su edad, puede pasar de un estilo nivelador a uno agudizado.

Convergente – Divergente

Dentro de este estilo, la persona convergente es el que alcanza mejores puntajes en los test de inteligencia, pero no en los test abiertos; y los divergentes son lo contrario. La persona con estilo convergente, expresa con mucho cuidado sus sentimientos, tiende a reaccionar a los problemas controvertidos y a responder de forma en que es aceptada por la mayoría como un modelo de conductas, se indigna ante la ambigüedad y tiende a tener actitudes autoritarias. El divergente, se caracteriza por tener ideas creativas en busca de posibles soluciones, tienen gran imaginación, son curiosos, persistentes y asumen riesgos. (Unigarro, 2018)

La presente investigación está enmarcada con la corriente filosófica del pragmatismo, creada a finales del siglo XIX por los filósofos estadounidenses Charles Peirce, John Dewey y William James, quienes se enfocaban en el mundo objetivo de las cosas.

John Dewey, fue un filósofo, pedagogo y psicólogo que consideraba 4 etapas para el pensamiento humano; entre ellas: la experiencia, disposición de datos, las ideas y la aplicación y comprobación. Cada una de estas etapas enfocadas en la persona humana. Este pensador enfocaba su teoría más al maestro que al niño, él consideraba que los niños y niñas no llegan a la escuela como limpias pizarras, sino que trae un bagaje de experiencias y es altamente activo. Es tarea de los maestros y maestras encaminar esta actividad para orientarla al quehacer educativo del aula. (Bitbrain, 2019)

Es así, que los niños y niñas trae en sí mismo “impulsos innatos”, llevando consigo intereses y diversos quehaceres aprendidos del hogar y de su entorno en que se desenvuelve, es ahí donde el maestro tiene la materia prima, para que guíe las actividades en resultados efectivos.

El pragmatismo se ha mostrado como un Humanismo en la teoría de la educación, reemplaza los problemas de la realidad, en búsqueda de un humano mejor.

Por tanto, esta corriente quiere plasmar la idea de que los seres humanos son capaces de enfrentar los problemas para resolverlos descubriendo sus capacidades de resolución.

A través de la historia, la humanidad se ha visto en la necesidad de aprender de lo que le rodea, situación ligada a su comportamiento social de curiosidad, supervivencia y superación personal. Ampliar su horizonte, ha estado entre sus metas de conquista. Y la educación no ha sido la excepción en sus relevantes avances pedagógicos. (Criollo, 2013)

Después de una larga y discutidas discusiones en el trayecto por mejorar la tarea educativa de los y las docentes. Entra el Constructivismo con su nuevo enfoque de la “Nueva Escuela”, trayendo nuevas formas de ver y atender a su principal actor “los y las alumnas”.

Lastra, Oscar (2013) cita a Von Glasserfield (1988) donde expresa:

El constructivismo indica que las realidades son múltiples y que ellas existen en el espíritu de la gente. Así, la realidad se presenta a partir de múltiples construcciones, de las cuales la base es social, vivenciada, local y específica, dependiente de su forma y su contenido de las personas que las construyen. (pág. 15)

Podemos apreciar la envergadura que tiene este postulado constructivista para la sociedad. Este modelo, presenta a la experiencia como su principal recurso para que facilite el aprendizaje y se relacione con el pensamiento. También vemos, que es el niño y la niña que va tomando de su entorno, sus experiencias, sus vivencias y las transforma a sus necesidades

educativas, que están implícitas en el ser humano desde su nacimiento. Se podría decir, que los y las niñas construyen su pensamiento en todo momento, no solamente en la escuela o su educación formal.

Este modelo surge de la Teoría de Jean Piaget, con su estudio del desarrollo evolutivo del niño. Punto clave para el desarrollo del pensamiento y la creatividad. La escuela es aquella que va promoviendo la actividad mental constructiva de los alumnos. Toma en cuenta, que toda persona es única e irrepetible, pero que tiene gran influencia su contexto social que está influyendo en él. (Delgado, 2011)

Los ministerios de educación, especialmente el de nuestra región; tiene la obligación de difundir entre la comunidad educativa, el manejo adecuado de las nuevas tendencias tecnológicas, aplicables dentro y fuera del aula de estudios. Ya no es el maestro el que lo sabe todo, como en anteriores épocas; es ahora el alumno que se supera en esta materia. Por tanto, es obligación de todos y todas, directivos, docentes y representante legales, de ir construyendo también en su tarea diaria, esta nueva forma de enseñar y aprender.

El maestro debe mostrar habilidades didácticas que orienten el proceso de enseñanza – aprendizaje, su disposición de crear ambientes adecuados para desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes, llevarlos a la reflexión, a cuestionar y a crear. Al mismo tiempo, este proceso educativo, forma y orienta a los futuros ciudadanos para vivir la democracia en plenitud, aprender a convivir y aplicar los valores impartidos del hogar. (Giraldo, s.f.)

El rol del docente permite diseñar y coordinar actividades de aprendizaje para los estudiantes, favoreciendo la adquisición de destrezas y validar sus conocimientos a través de la experiencia de los niños y niñas. El alumno es también actor dentro de este modelo, propone ideas, las defiende, las vincula con otras, se cuestiona y propone posibles soluciones.

Los estudiantes miran esta nueva forma de aprender, como una oportunidad de expresar sus ideas y a través del error, su aprendizaje se afianza en el nuevo conocimiento y en la curiosidad innata de ellos por investigar y hacer nuevas cosas. (Córdoba & Ospina, 2019)

Alejar de la práctica educativa, como las rutinas aburridas y retóricas, no tiene cabida en esta nueva concepción. Proponer, exponer y defender sus ideas es la nueva forma de aprender a aprender. A tal punto, que los docentes ya no pueden generar sus conocimientos alejadas unas de otras, es imprescindible vincular todas las áreas y trabajar en equipos multidisciplinarios.

Construir el pensamiento, ha sido para los filósofos, pedagogos, psicólogos y demás profesionales, una búsqueda constante. Entre ellos están Piaget, Vygotsky, Inhelder, Ausubel y Bruner que son los que le dieron cabida al constructivismo.

Estos profesionales ligados a la psicología y la educación, recogen sus apostolados en la teoría del constructivismo, dándole un enfoque psicológico – pedagógico. Nace en un contexto político social y económico del siglo XIX, especialmente cuando la ciencia, hace su reconocimiento al aprendizaje, siendo la persona como el principal actor del proceso de aprendizaje, es el que aprende, se desarrolla de sus esquemas mentales. (Paredes J. , 2017)

Su principal función es utilizar las vivencias o experiencias por las que atraviesa todo sujeto, dejando de creer que va guardando sus conocimientos en una bolsa, como así lo promulgaba el conductismo.

Las herramientas cognitivas permiten que la inteligencia se desarrolle utilizando la concentración, la memoria, la atención, mapas mentales, etc. A otro aspecto que se dedicó Vygotsky es a la teoría del juego, ya que juega un papel importante en el desarrollo del niño, donde los niños y niñas toman roles. Considera que lo lúdico está impregnado en las actividades socioculturales. (Acanda & Best, 2011)

Ausubel otro psicólogo constructivista, empleó el término aprendizaje significativo, donde dice que es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, destrezas, valores, habilidades y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en situaciones en las cuales viven los estudiantes. El alumno es el constructor de su propio conocimiento, puede relacionar los conceptos a aprender y darle sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que posee y que puede ser por descubrimiento.

Para que se cumpla el aprendizaje significativo debe responder a dos condiciones que emplea Ausubel: material potencialmente significativo y actitud de aprendizaje significativo.

Jerome Bruner empleó el término desarrollo cognitivo refiriéndose al descubrimiento. Poner al estudiante en situaciones de aprendizaje problemática, con el fin de que el alumno aprenda descubriendo. Este método permite al estudiante involucrarlo de forma activa, dándole la oportunidad de construir su propio aprendizaje de forma directa. De esa manera se impulsa el desarrollo de habilidades que le ayuden el aprender a aprender y de esa forma construya él mismo el aprendizaje. (Chura, 2019)

Por tanto, son los y las alumnas que buscan la información, tomando en cuenta como cada persona construye y organiza su conocimiento, desde su punto de vista. Todo esto permite que el conocimiento se apodere de ese conocimiento nuevo y pueda retenerlo.

2.1.2 Marco referencial

2.1.2.1 Antecedentes investigativos

De acuerdo al autor (Vecilla, 2021) titulado “**Lúdica y su aporte en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 4º básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón de la Parroquia Clemente Baquerizo, cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos**”. Refiere que

es necesario trabajar en clase como parte de la rutina diaria actividades motivacionales que llamen el interés del educando hacia una educación de calidad y calidez. Se fundamenta la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, para aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y reglas a las que deben sujetarse en la sociedad y al entorno en el cual se desarrollaran. La educación es fundamental en nuestra sociedad, ponerle amor y empeño a las actividades docentes que permiten llegar con el aprendizaje significativo a los educandos.

Se requiere de técnicas para trabajar durante el proceso enseñanza-aprendizaje es necesario que los padres eduquen a los hijos desde sus hogares influyen sus valores, su ética y la moral de esto depende su comportamiento en el aula de clases con sus docentes y compañeros es importante que ellos se rijan a reglamentos impuestos por las instituciones educativas, la educación es básica en la sociedad realizar cada actividad con amor y esmero las labores académicas que garanticen la enseña de los estudiantes.

Un segundo trabajo de (Tiban, 2019), se denomina **Métodos Lúdicos en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas de las Matemáticas. Talleres educativos**. En esta investigación daré a conocer lo fundamental que es recabar información a nivel internacional, nacional y local lo que sucede en nuestro diario vivir en lo que va referente a la educación escolarizada. Según la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), a través del secretario general manifestó que «En estos tiempos de “crisis de la globalización”, entonces, la educación puede otorgar pertenencia, sentido de nación y región, competencias para un mundo del trabajo y la producción en un proceso de cambio continuo, capacidad de lectura crítica y decodificación de mensajes, formación para el ejercicio activo de la ciudadanía. Es una tarea que debe ser apoyada y necesita el acompañamiento de todos

Es fundamental la recolección de todo tipo de información de lo que acontece en nuestro diario vivir también lo que está relacionado con la educación según la OEI la educación concede participación, contexto de una nación, competitividad laboral y el rendimiento en un procedimiento da cambio permanente, destreza de lectura, desciframiento de mensajes, capacitación para la población. Es una misión que debe ser respaldada por el beneficio de todos.

Un tercer trabajo de (Hidalgo, 2017), lleva por título “**Influencia de Técnicas Lúdicas en la calidad del Desempeño Académico del área de Informática aplicada a la Educación en los estudiantes de Primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, Zona 5, Distrito 12d01, provincia Los Ríos, cantón Babahoyo, parroquia Clemente Baquerizo, periodo lectivo 2015 – 2016**”. El proyecto tiene como propósito determinar la influencia producida por la falta de uso de habilidades de desarrollo del pensamiento en la apropiación de los ejes de aprendizaje en Informática, que conducen hacia un bajo rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato, presentando una propuesta para su mejoramiento por medio de la utilización de herramientas didácticas interactivas. Se utilizaron métodos científicos de investigación y de recopilación de datos, por medio de instrumentos como las encuestas tanto a docentes y estudiantes, la tabulación de datos por medio de programas adecuados para la presentación precisa de resultados y su interpretación respecto a los objetivos de nuestra investigación.

Identificar la ausencia del desarrollo del pensamiento debido a varios factores que intervienen de manera negativa a la formación académicas recurre a otros métodos como la recolección de datos por medio de entrevistas a los docentes y estudiantes, con el objetivo de dar a conocer resultados favorables de dicha información.

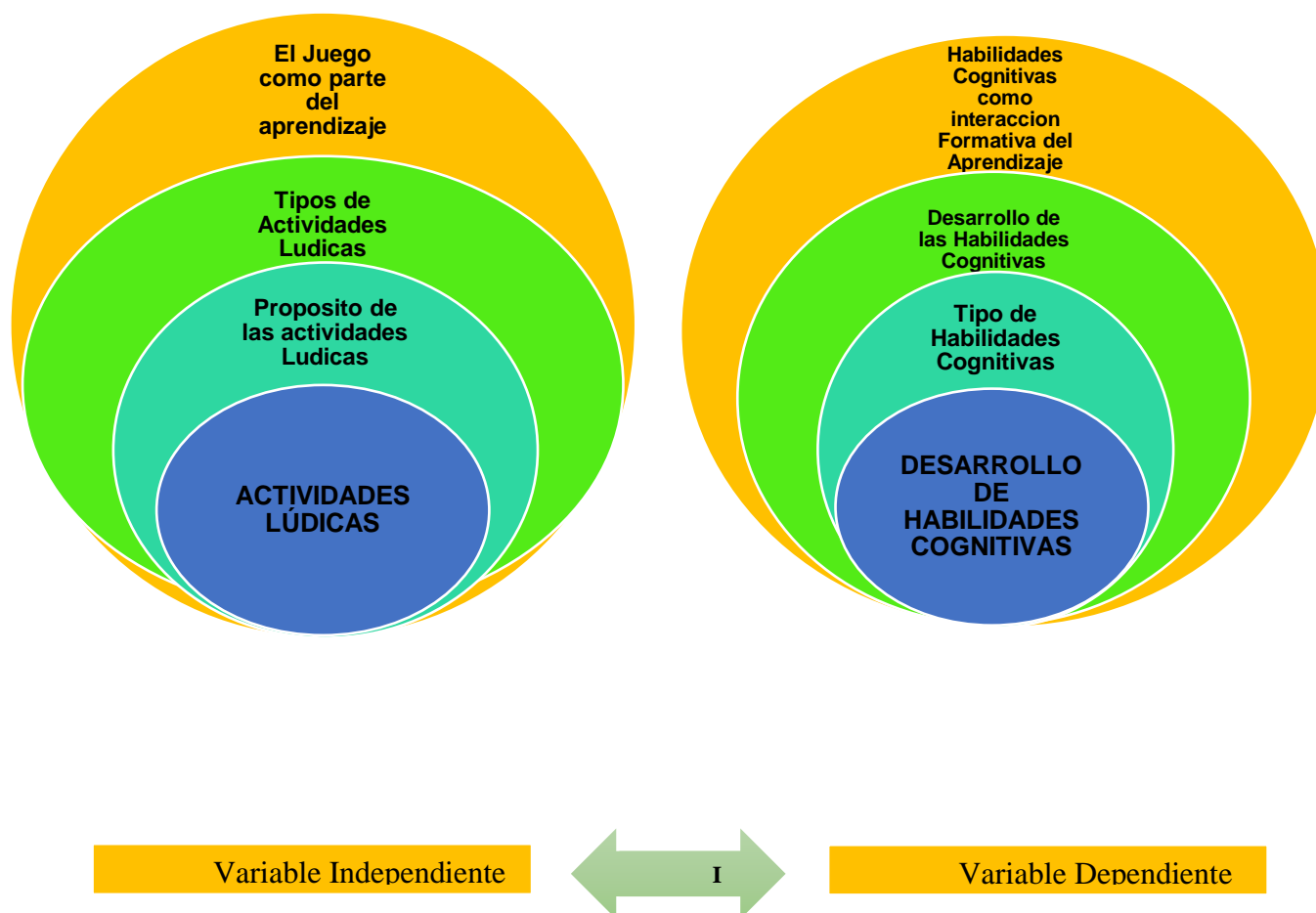
En un cuarto trabajo investigativo (Andrade, 2020) con la temática: **“Técnicas Lúdicas en el Desarrollo Cognitivo de los estudiantes”**. A lo largo de la historia dentro del sistema educativo encontramos diversas transformaciones acerca de cómo utilizar de manera correcta las técnicas lúdicas la cual uno de su primordial objetivo es desarrollar la actitud creativa e interacción por parte de los estudiantes. Como se puede evidenciar el poco interés que tienen los estudiantes al momento de adquirir nuevos conocimientos se debe a la falta de formación o capacitación de los docentes para utilizar o manipular recursos en el aula de clases al momento de impartir su cátedra. El objeto de estudio de esta investigación es lograr el correcto uso de las técnicas lúdicas ya que dichas técnicas desarrollan la capacidad o habilidad que incrementan el nivel de pensamiento y la actitud psicomotriz del individuo.

Existe poco interés por parte de los estudiantes al momento de recibir los conocimientos impartidos por los docentes esto se genera debido a que no se están usando las respectivas técnicas una de ellas es la dinámica y el desempeño del maestro dentro del aula de clases. La intención de la presente investigación es implementar nuevos métodos que refuercen sus conocimientos.

En un quinto trabajo de investigación (Tutiven, 2019) denominado **“Juego Lúdico en el Desarrollo de Destrezas Cognitivas. Talleres con Actividades Lúdicas”**. Los juegos lúdicos favorecen el buen desarrollo cognitivo en los estudiantes, es así, que entre los principales beneficios están la motivación en la forma más natural de aprender, activa la mente, el pensamiento y razonamiento, libera la inteligencia lógica, del lenguaje, personal y emocional. La Situación conflicto se encuentra en la deficiente atención que se les da a los problemas cognitivos de los estudiantes del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón, quienes demuestran carencias en su desarrollo intelectual. El principal

problema se da en el poco desarrollo de las habilidades cognitivas, tales como, la memoria, la percepción, el razonamiento lógico y crítico, así como la atención, comprensión y elaboración de conceptos y teorías nuevas.

2.1.2.2 Categoría de análisis



2.1.3 Postura teórica

Existen muchas posturas teóricas de acuerdo a las Actividades Lúdicas llama mucho la atención del autor (Criollo, 2013) porque menciona que las actividades lúdicas son el medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y las niñas,

desarrolla integralmente la personalidad en particular su capacidad cognitiva; a través de ellas se adquieren conocimientos habilidades, les brinda la oportunidad de conocerse así mismo; de aplicar sus conocimientos, y resolver problemas; estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

Mientras que el autor (Chura, 2019) menciona que el Desarrollo Cognitivo es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas, permite en ellos los procesos mentales implicados en el conocimiento, desde la percepción, la memoria y 5 el aprendizaje, hasta la formación de conceptos y razonamiento lógico, procesos que; ayudan en la maduración de los procesos superiores de pensamiento desde la infancia hasta la adultez.

Estas posturas ayudan al desarrollo de esta investigación porque el pensamiento es similar, ya que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo cognitivo del estudiante, fomenta el aprendizaje mediante el juego, esto es importante porque crea una armonía con el ambiente en el que vive, brindando estabilidad emocional y empatía.

2.2 Hipótesis

2.2.1 Hipótesis General

Si se analiza el impacto que generan las actividades lúdicas mejorara el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón “.

2.2.2 Sub hipótesis o derivados

- Si se implementan actividades lúdicas mejora el aprendizaje de los infantes.

- Identificando las dificultades que presentan los niños de inicial se desarrollara sus habilidades cognitivas.
- Si se aplica una guía didáctica de actividades lúdicas mejora las actividades realizadas por los estudiantes.

2.2.3 Variables

Variable Independiente: Actividades Lúdicas

Variable Dependiente: Desarrollo de Habilidades Cognitivas

CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

3.1 Metodología de Investigación.

La presente investigación tiene como objetivo establecer el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de inicial mediante estudios bibliográficos, análisis estadísticos y la observación para así elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas en la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendon” localizada en la ciudad de Babahoyo, provincia Los Ríos.

La misma se llevará a cabo mediante la implementación de métodos que permitirán que la investigación se desarrolle de manera efectiva, cabe destacar que esta investigación posee un enfoque mixto debido a la implementación del método inductivo que es cualitativo y el método deductivo de carácter cuantitativo.

Se empleo el método inductivo debido a su flexibilidad ya que se presta para la exploración y parte de la observación precisa de hechos o fenómenos particulares para así obtener una condición general. Así mismo se implementó el método deductivo ya que este va de lo general a lo particular, utiliza la comparación de resultados para así llegar a una conclusión y entender las causas y consecuencias de un problema existente.

Con la aplicación de estos dos métodos nos permitirá determinar el impacto que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas, analizando las características de dichas variables y realizando un análisis exhausto de los sustentos teóricos planteados en la investigación, teniendo en cuenta que también se empleara el uso de técnicas e instrumentos útiles parar un análisis profundo en nuestra investigación.

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas.

La presente investigación se realizó en base a una metodología cuantitativa y cualitativa, en donde se pudo observar y analizar datos sobre las variables para así resolver el problema de la investigación planteada. La investigación fue documental bibliográfico debido a que se utilizó información de distintas fuentes como libros, revistas, páginas web etc. Se emplearon los métodos inductivo y deductivo para poder comprobar si esta indagación da resultado a los objetivos de investigación, en los cuales se planteó como objetivo general analizar el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de inicial 2 de las Unidad educativa Francisco Huerta Rendon. Para la recolección de datos se tuvo en cuenta la siguiente población y muestra.

Tabla 2

Población y muestra de la investigación

Involucrados	Población	%
Padres de familia de los niños de inicial 2 “A”	30	97%
Docente de inicial 2 “A”	1	1%
Total	61	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Se empleo el programa Excel para la tabulación y el análisis de los datos obtenidos en frecuencia y porcentajes de la encuesta y la ficha de observación aplicadas, lo cual contribuyo a determinar las conclusiones y recomendaciones del informe final, mediante la cual se pudo evidenciar que los infantes de inicial presentan falencias en su desarrollo cognitivo, lo cual permitió verificar la hipótesis llegando a la conclusión que los docentes no aplican las actividades lúdicas de forma adecuada, perjudicando el desarrollo de las habilidades cognitivas de los párvulos.

3.1.2 Análisis e interpretación de datos

Resultados de la encuesta dirigida a padres de familia de inicial II “A” de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.

1. ¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de las habilidades cognitivas?

Tabla 3

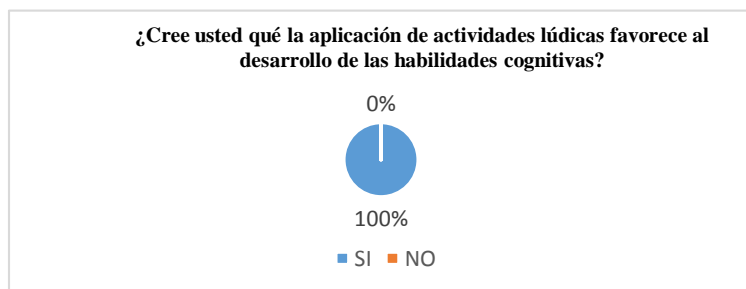
Importancia de las actividades lúdicas.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 1

Resultado de la importancia de las actividades lúdicas.



Nota. Elaborado por Nicole Mate Vera Aldas.

Análisis

En la encuesta realizada a 30 padres de familia, el 100% respondió que si consideran que la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de las habilidades cognitivas.

Interpretación

Se deduce que la mayoría de padres de familia consideran que las actividades lúdicas favorecen al desarrollo del pensamiento.

2. ¿Los docentes aplican actividades lúdicas en clases?

Tabla 4

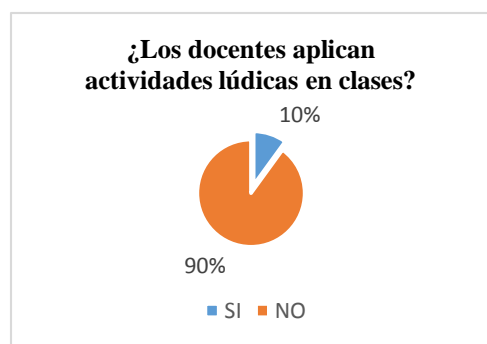
Aplicación de las actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	10%
NO	27	90%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 2

Aplicación de actividades lúdicas



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a padres de familia, el 90% de los encuestados respondió que los docentes no aplican las actividades lúdicas en el aula de clases, mientras que el 10% manifestó que si son aplicadas.

Interpretación.

Se deduce que los docentes no están aplicando las actividades lúdicas en el aula de clases.

3. ¿Mediante el juego los niños desarrollan su creatividad?

Tabla 5

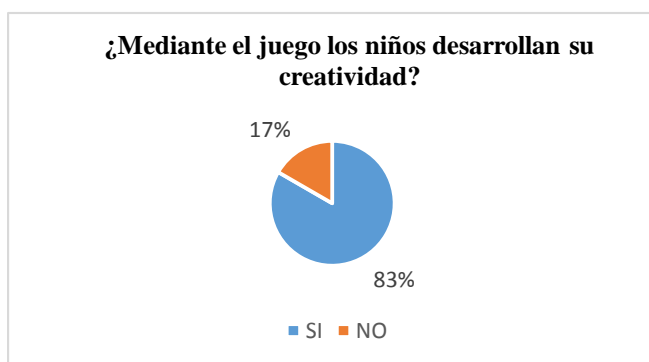
Desarrollo de las habilidades cognitivas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	83%
NO	5	17%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite vera Aldas

Figura 3

Desarrollo de Creatividad



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a padres de familia, el 83% considero que la creatividad se desarrolla mediante el juego y el 17% piensa que mediante el juego el niño no desarrolla su creatividad.

Interpretación

Se considera que los padres de familia tienen conocimiento acerca de que niños desarrollan su creatividad mediante el juego debido a que el 83% respondió de manera acertada.

4. ¿Comenta su hijo en el hogar acerca de las actividades lúdicas realizadas en clases?

Tabla 6

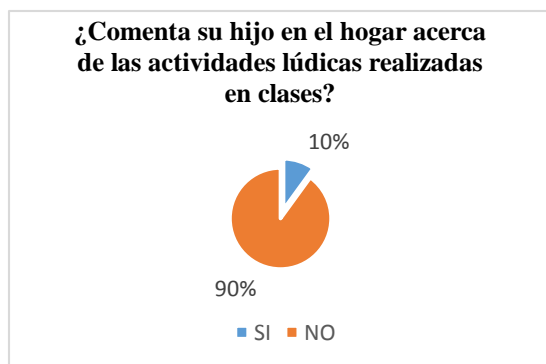
Actividades lúdicas en clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	10%
NO	27	90%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 4

Actividades lúdicas en clase



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada el 63% considero que sus hijos no comentan acerca de las actividades de recreación mientras que el 37% menciono que si las realizan.

Interpretación

Se considera que los niños de educación inicial no comentan en sus hogares sobre las actividades realizadas en clase debido a que el mayor porcentaje de padres respondió de forma negativa.

5. ¿Brinda apoyo a su hijo en las actividades recreativas?

Tabla 7

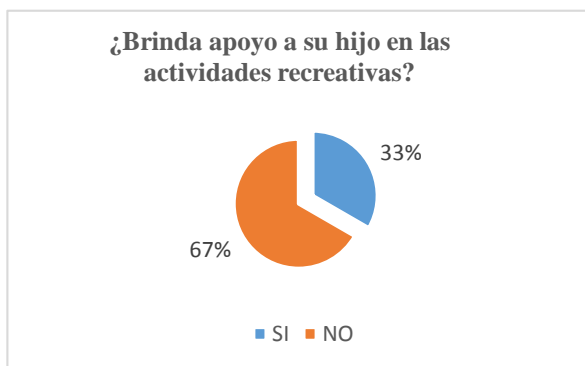
Apoyo en actividades recreativas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	67%
NO	20	33%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 5

Apoyo en actividades recreativas



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a los padres de familia el 67% respondió que no brindan apoyo a sus hijos en las actividades recreativas.

Interpretación

Se deduce que los padres de familia no apoyan a sus hijos en las actividades recreativas.

6. ¿Piensa usted que se aplican actividades rutinarias por medio del docente?

Tabla 8

Actividades rutinarias

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	29	74%
NO	10	26%
TOTAL	39	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 6

Actividades rutinarias en clases



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a padres de familia el 74% respondió que los docentes si utilizan actividades rutinarias en clase, el 26% manifestó no saber nada al respecto.

Interpretación

Se deduce que los docentes están aplicando actividades rutinarias en el aula de clases.

7. ¿Adquiere juguetes para el desarrollo del pensamiento de su hijo?

Tabla 9

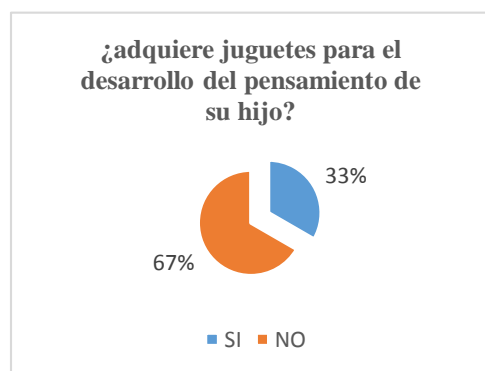
Desarrollo del pensamiento

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	33%
NO	20	67%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 7

Desarrollo del pensamiento



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a padres de familia el 67% respondió que no busca en un juguete para desarrollar el pensamiento en el niño, mientras que el 33% aseguraron lo contrario.

Interpretación

Se deduce que los padres no buscan en un juguete desarrollar el pensamiento de sus hijos.

8. ¿Observa qué hay suficientes recursos didácticos en la institución?

Tabla 10

Recursos didácticos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	7%
NO	28	93%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 8

Recursos didácticos



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a los padres de familia el 93% aseguro no observar recursos didácticos en el aula, mientras que el 3% no tenían conocimiento al respecto.

Interpretación

Se concluye que la institución no posee materiales didácticos para estimular al infante.

9. ¿Mediante el juego los niños desarrollan su creatividad?

Tabla 11

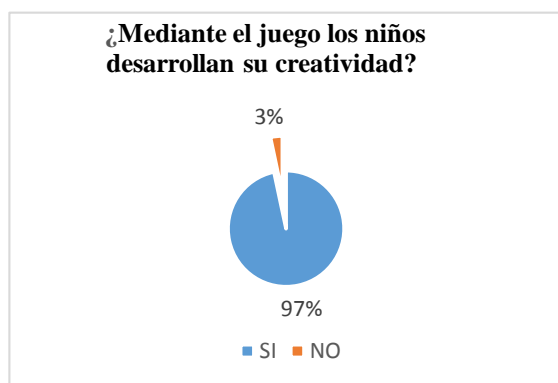
Desarrollo cognitivo mediante el juego

Alternartivas	Frecuencia	Porcentaje
SI	29	97%
NO	1	3%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas.

Figura 9

Desarrollo cognitivo mediante el juego



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a los padres de familia el 97% aseguran que mediante el juego el niño desarrolla su creatividad.

Interpretación

Se concluye que los encuestados si tienen conocimiento acerca de los beneficios que poseen los juegos.

10. ¿Dialoga con el docente sobre como estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas de su hijo en casa?

Tabla 12

Estimulación de habilidades

Alternartivas	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	60%
NO	18	40%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 10

Estimulación de habilidades



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada a padres de familia el 60% respondió no dialogar con el docente sobre cómo estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas de su hijo en casa, mientras que el 40% respondió que sí.

Interpretación

Se deduce que los padres no están dialogando con el docente sobre cómo estimular las habilidades de sus hijos.

Resultados de la encuesta dirigida a la docente de inicial 2 “A”

1. ¿Usted se ha capacitado para la enseñanza de las actividades lúdicas en el aula?

Tabla 13

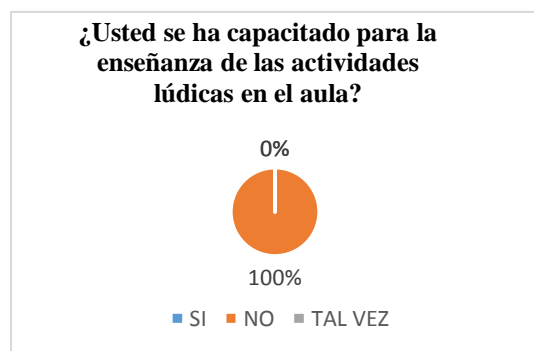
Capacitación de actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	1	100%
TAL VEZ	0	0%
total	1	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 11

Capacitación de actividades lúdicas



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

El 100% de los encuestados respondió que no se ha capacitado para la enseñanza de actividades lúdicas.

Interpretación

Se deduce entonces que la docente no se capacita para aplicar actividades lúdicas en clases

2. ¿Cree usted que las capacidades cognitivas del niño mejorarían mediante la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas?

Tabla 14

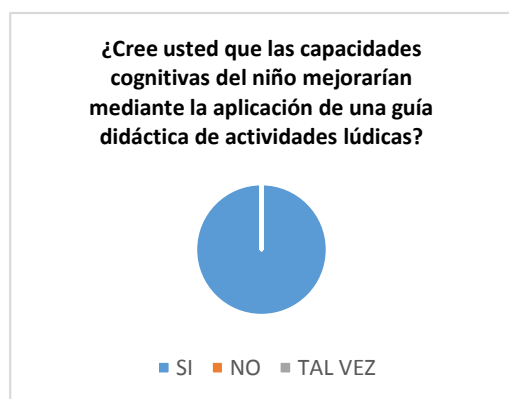
Beneficio de la guía didáctica

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	0	0%
TAL VEZ	1	100%
total	1	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 12

Beneficio de la guía didáctica



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada el 100% respondió que si beneficiaría una guía didáctica en la institución.

Interpretación

Esto concluye con que si mejoraría las habilidades cognitivas mediante la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas en el aula.

3. ¿Observa que los niños presentan dificultades en su desarrollo cognitivo?

Tabla 15

Dificultad en el desarrollo cognitivo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	0	0%
TAL VEZ	1	100%
total	1	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 13

Dificultad en el desarrollo cognitivo



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada el 100% que tal vez los niños presentan dificultades en su desarrollo cognitivo.

Interpretación

Se deduce que los niños si presentan dificultades en su desarrollo cognitivo solo que la docente no manifiesta interés en percibir lo que está sucediendo en el aula.

4. ¿Cree usted que el desarrollo de habilidades cognitivas se da mediante una estimulación del niño?

Tabla 16

Fortalecimiento del desarrollo de las habilidades.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
total	1	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 14

Fortalecimiento del desarrollo de las habilidades



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada, el 100% respondió que si consideran el desarrollo de las habilidades cognitivas se da mediante la estimulación del niño.

Interpretación

Se deduce que el docente si tiene conocimiento acerca de que se debe estimular al niño para que desarrolle todas sus habilidades cognitivas.

5. ¿Cree que las actividades lúdicas impactan significativamente en el niño?

Tabla 17

Impacto de actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0%
NO	0	0%
TAL VEZ	1	100%
total	1	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 15

Impacto de las actividades lúdicas



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la encuesta realizada el 100% considera que tal vez impacten las actividades lúdicas en el niño.

Interpretación

Se deduce que la docente sabe que las actividades lúdicas impactan, pero no posee un conocimiento pleno sobre este tema.

Resultado de la ficha de observación empleada en los infantes de inicial 2 “A”

1. Realiza juegos didácticos

Tabla 18

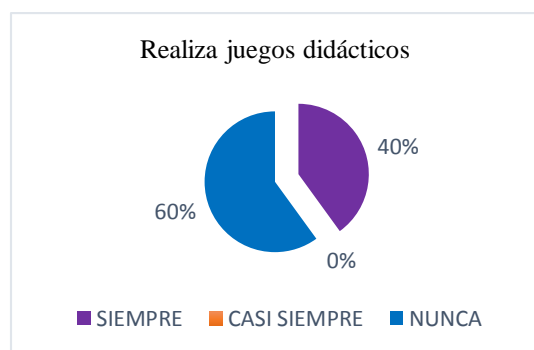
Juegos didácticos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	12	40%
CASI SIEMPRE	0	0%
NUNCA	18	60%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 16

Juegos didácticos



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la ficha de observación realizada a los estudiantes de inicial 2 “A” se obtuvo como resultado que el 60% nunca realiza juegos didácticos mientras que el 40% si los realiza.

Interpretación

Se deduce que los niños de inicial no están realizando los juegos didácticos debido a la mala práctica del docente al emplear esta técnica.

2. Realiza actividades que desarrollen su creatividad

Tabla 19

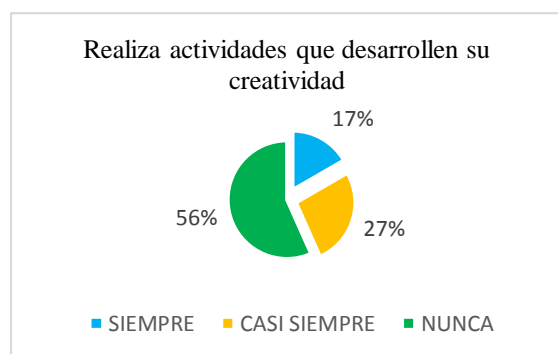
Desarrollo de la creatividad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	5	17%
CASI SIEMPRE	8	27%
NUNCA	17	57%
total	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 17

Desarrollo de la creatividad



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la ficha de observación realizada a los niños de inicial el 56% nunca realizan actividades para el desarrollo de la creatividad, el 27% casi siempre realiza mientras el 17% siempre realiza.

Interpretación

Se pudo que los niños no están realizando actividades que desarrollen su creatividad.

3. Participa en juegos grupales con sus compañeros

Tabla 20

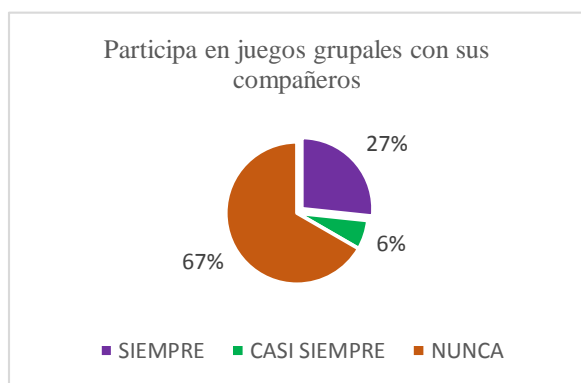
Juegos grupales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	8	27%
CASI SIEMPRE	2	7%
NUNCA	20	67%
total	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 18

Juegos grupales



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la ficha de observación realizada el 67% de los niños nunca participaban en juegos grupales, el 27% siempre y el 7% lo hacían casi siempre.

Interpretación

Los niños de inicial no participan en juegos grupales debido a que no sienten la motivación de realizar dicha actividad.

4. Demuestra desarrollo en sus destrezas por medio de los juegos

Tabla 21

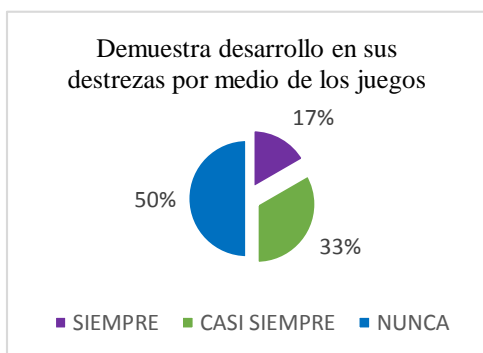
Destrezas por medio de juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	5	17%
CASI SIEMPRE	10	33%
NUNCA	15	50%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 19

Destrezas por medio de juegos



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis.

En la ficha de observación elaborada en los niños el 50% demuestra desarrollo de sus destrezas por medio del juego, el 17% casi siempre y el 33% nunca.

Interpretación.

Esto demuestra que las destrezas si se desarrollan mediante el juego, solamente que no se está aplicando de forma adecuada para todos.

5. Hace uso de la imaginación al relatarle un cuento

Tabla 22

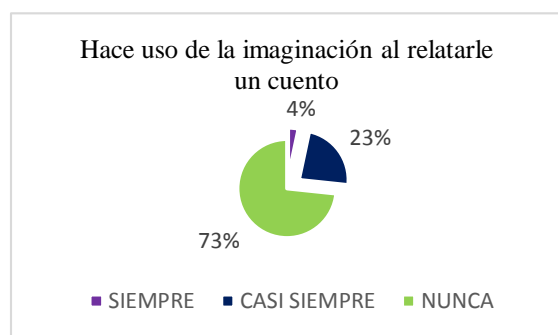
Uso de la Imaginación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SIEMPRE	1	3%
CASI SIEMPRE	7	23%
NUNCA	22	73%
TOTAL	30	100%

Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Figura 20

Uso de la imaginación



Nota. Elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

Análisis

En la ficha de observación realizada a los niños de inicial el 73% nunca hace uso de la imaginación, el 23% casi siempre y solo el 1% siempre.

Interpretación

Los niños de inicial no están empleando el uso de la imaginación.

3.2 Modalidad de la Investigación

Se empleo una investigación documental bibliográfica debido al uso de información de distintas fuentes existentes relacionadas con el tema, para así interpretarlas y analizarlas en nuestra investigación. Dicha información se obtiene de libros, documentales, tesis, entre otros.

Además, se empleó la investigación científica debido a la consulta de distintas fuentes como Scielo y Google académico que aportan información necesaria para el análisis, con el fin de describir o interpretar los fenómenos u objetos que interfieren en la investigación.

3.2.1 Conclusiones específicas

Mediante esta investigación se pudo identificar que las actividades lúdicas si ayudan a mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas del infante, actividades que los docentes no aplican por falta de capacitaciones en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”

Los infantes no muestran motivación en la realización de sus actividades en el aula de clase, debido a que no realizan juegos recreativos que los incentive, ya que el docente no cuenta con una guía que aporte información de actividades para fomentar el aprendizaje de los niños en edades tempranas.

Los infantes muestran dificultades en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, mediante la ficha de observación se pudo evidenciar que no domina los juegos grupales, ni realiza actividades que desarrollen su creatividad e imaginación.

Los padres de familia no muestran interés alguno en el desarrollo de las habilidades de sus hijos debido a que desconocen acerca de los beneficios de esta actividad.

El docente aplica actividades rutinarias que ocasionan desinterés en el niño y como consecuencia no desean aprender lo impartido.

3.2.2 Conclusión general

Las actividades lúdicas favorecen la enseñanza-aprendizaje del niño debido a que aportan motivación y sobre todo favorece la adquisición de nuevos conocimientos, pero él no aplicarlas ocasiona que el infante no desarrolle sus destrezas y habilidades cognitivas, por ello se diseñó una guía didáctica de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas de los infantes de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.

3.3 Tipo de Investigación

En esta investigación se empleó la investigación documental debido a que se selecciono información relevante de fuentes confiables, para así obtener datos actualizados. Tal información fue recopilada de distintas fuentes bibliográficas como son libros, revistas, artículos científicos entre otros para que se lleve a cabo la investigación.

También se aplico la investigación descriptiva debido a que no solo utiliza la recolección de datos, sino también para el descubrimiento de las relaciones existentes entre las variables y porque como su nombre lo indica se describirá que está afectando en las aulas de Inicial dos de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” pero no el porque se esta dando el problema. Este tipo de investigación aportara por medio de la entrevista y ficha de observación a indagar más a fondo en el tema planteado.

3.3.1 Recomendaciones específicas

Que los docentes apliquen de manera frecuente actividades lúdicas en los infantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón” que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños.

Motivar a los educandos para que así desarrollen su aprendizaje por medio de actividades lúdicas.

Capacitar a los docentes para que conozcan los beneficios que aportan las actividades lúdicas y puedan aplicarlas en los infantes.

Aplicar estrategias lúdicas que contribuyan al mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje de los infantes de inicial de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendon.

3.3.2 Recomendación general

Es de suma importancia que se implemente actividades lúdicas innovadoras que permitan fomentar el desarrollo de las habilidades cognitivas, a fin de que los infantes por medio de estas actividades se sientan más motivados en el aula y así lograr mejorar sus destrezas y habilidades obteniendo como resultado un aprendizaje significativo.

3.4 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1 Métodos.

El método empleado en la investigación es el mixto debido a que es cuantitativa ya que se implementaron preguntas objetivas que permitieron obtener información al realizar tablas de contenidos y pasteles de porcentaje sobre el tema tratado y cualitativa debido a la información obtenida en base a la investigación documental.

3.4.2 Técnicas.

Las técnicas aplicadas para la elaboración de esta investigación fueron: la observación, la cual permite palpar la situación problémica debido a que esta técnica permite obtener un mayor número de datos por ser aplicada directamente para llegar al problema, y la encuesta la cual fue de suma importancia para saber la opinión de las personas que forman parte de la investigación.

3.4.3 Instrumentos.

Como instrumento en esta investigación se empleó dos cuestionarios de preguntas esencial para esta investigación y debido a que permitirá conocer más a fondo sobre la situación problemática y una ficha de observación lo cual permitió saber sobre el tema planteado.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN.

3.5.1 Población

La población por ser inferior a 100 se tomará del mismo modo como muestra.

En la tabla 1 se presenta el total de la población a investigar.

Tabla 23

Población de la Investigación

Involucrados	Población	%
Padres de familia de los niños de inicial 2 “A”	30	49%
Infantes de inicial 2 “A”	30	49%
Docente de inicial 2 “A”	1	2%
Total	61	100%

3.5.2 Muestra.

La muestra de estudio es de 61 personas a encuestar.

3.6 Presupuesto

En la tabla 3 se presenta el presupuesto de la investigación.

Tabla 24

Presupuesto de la investigación

PRESUPUESTO			
Descripción	Cantidad	Valor unitario	Valor total

Alquiler de CPU	1	\$50	\$50
Pago de internet	2	\$20	\$20
Impresiones	1	\$10	\$10
Ventilador para CPU	1	\$ 25	\$ 25
Teclado	1	\$10	\$10
Regulador de voltaje	1	\$ 20	\$ 20
Valor total			\$135

3.7 Cronograma del proyecto

	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del tema												
Aprobación del tema												
Elaboración del perfil del proyecto												
Presentación del perfil del proyecto para revisión												
Elaboración del capítulo I. El problema												
Presentación del capítulo I. El problema para revisión												
Elaboración del capítulo II. Marco teórico o referencial												
Presentación del capítulo II. Marco teórico o referencial para revisión												
Elaboración del capítulo III. Metodología de la investigación												
Presentación del capítulo III. Metodología de la investigación para revisión												
Aplicación de instrumentos de investigación												
Análisis e interpretación de datos												
Redacción del informe final												
Presentación del informe final												
Sustentación												

CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Alternativa obtenida

Diseño de una guía didáctica de actividades lúdicas para infantes de inicial 2 a de la Unidad educativa “Francisco Huerta Rendon” a fin de mejorar sus habilidades cognitivas.

4.1.2 Alcance de la Alternativa

Este alcance llegara a los infantes que son los principales beneficiarios, también a los docentes de la institución para que por medio de estas actividades lúdicas mejoren la concentración de los estudiantes para así potenciar la adquisición de información y como resultado ellos puedan adquirir conocimientos de manera satisfactoria.

En vista que los docentes no aplican actividades lúdicas se da a conocer la presente guía para que sea un medio de consulta para así verificar que técnica utilizar para facilitar la adquisición del conocimiento. Debido a que esta proporciona información práctica para guiar de forma ordenada al docente según la necesidad que enfrenta cada niño para desarrollar sus habilidades cognitivas.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

En la investigación realizada en la unidad educativa francisco huerta Rendón se empleó una encuesta al docente y a los padres de familia de inicial 2 “a”, así mismo se aplicó una ficha de observación a los niños, la cuales dieron como resultado que los niños no están aprendiendo de forma adecuada por lo que la docente no aplica actividades lúdicas que fomenten la adquisición del conocimiento del niño y a su vez les de motivación.

Por esta razón se requiere que el docente realice capacitaciones y por medio de la guía didáctica que se aplicara, el docente podrá suplir la necesidad que posee cada niño para alcanzar un aprendizaje completo y significativo, debido a que lograra incentivar al niño, y a su vez motivarlo para que el desee realizar las actividades.

Así como resultado la institución lograra mejorar el rendimiento escolar de los infantes y los docentes estarán más comprometidos en lograr que el niño pueda adquirir conocimientos.

4.1.3.2 Justificación

Luego de analizar e interpretar los datos analizados se pudo verificar la hipótesis que con la aplicación de las actividades lúdicas se mejoraran las habilidades cognitivas de los niños, aquí radica la importancia de esta investigación la cual permitirá mejorar el desarrollo del aprendizaje de los niños de dicha institución.

Con la aplicación de esta guía didáctica se aportará de manera significativa en el desarrollo de la creatividad y adquisición de conocimiento. Hoy en día se necesita que se apliquen de manera urgente estrategias que permitan que los infantes logren sentirse motivados y con ganas de aprender en el aula mediante el juego; como bien sabemos en edades tempranas los niños aprenden por medio de esta técnica y lo más importante es saber aplicarlas de forma adecuada, dejando a un lado las actividades rutinarias que tan solo perjudican al niño.

Esta guía es importante debido a que permitirá que el docente haga conciencia sobre lo que ha estado realizando equivocadamente y logre de esta manera entender cómo se deben aplicar estas estrategias, no por pasar solo el tiempo sino más bien para beneficio del niño. De igual manera es importante para el niño debido a que beneficiara a que él logre todas las actividades que el docente le imparta realizar en clases y también en su vida personal.

Es factible realizar esta propuesta porque garantizara un mejoramiento académico en el niño gracias a las actividades que se implementaran en esta guía didáctica.

4.2 OBJETIVOS

4.2.1 Objetivo general

Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendon”.

4.2.2 Objetivos específicos

Favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2.

Realizar actividades que fomenten la creatividad, adquisición del conocimiento y liberar tensiones.

Aplicar juegos que favorezcan el aprendizaje de los niños.

4.3 ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1 Título

Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendon”.

4.3.2 Componentes

Tabla 25

Componentes de la Guía

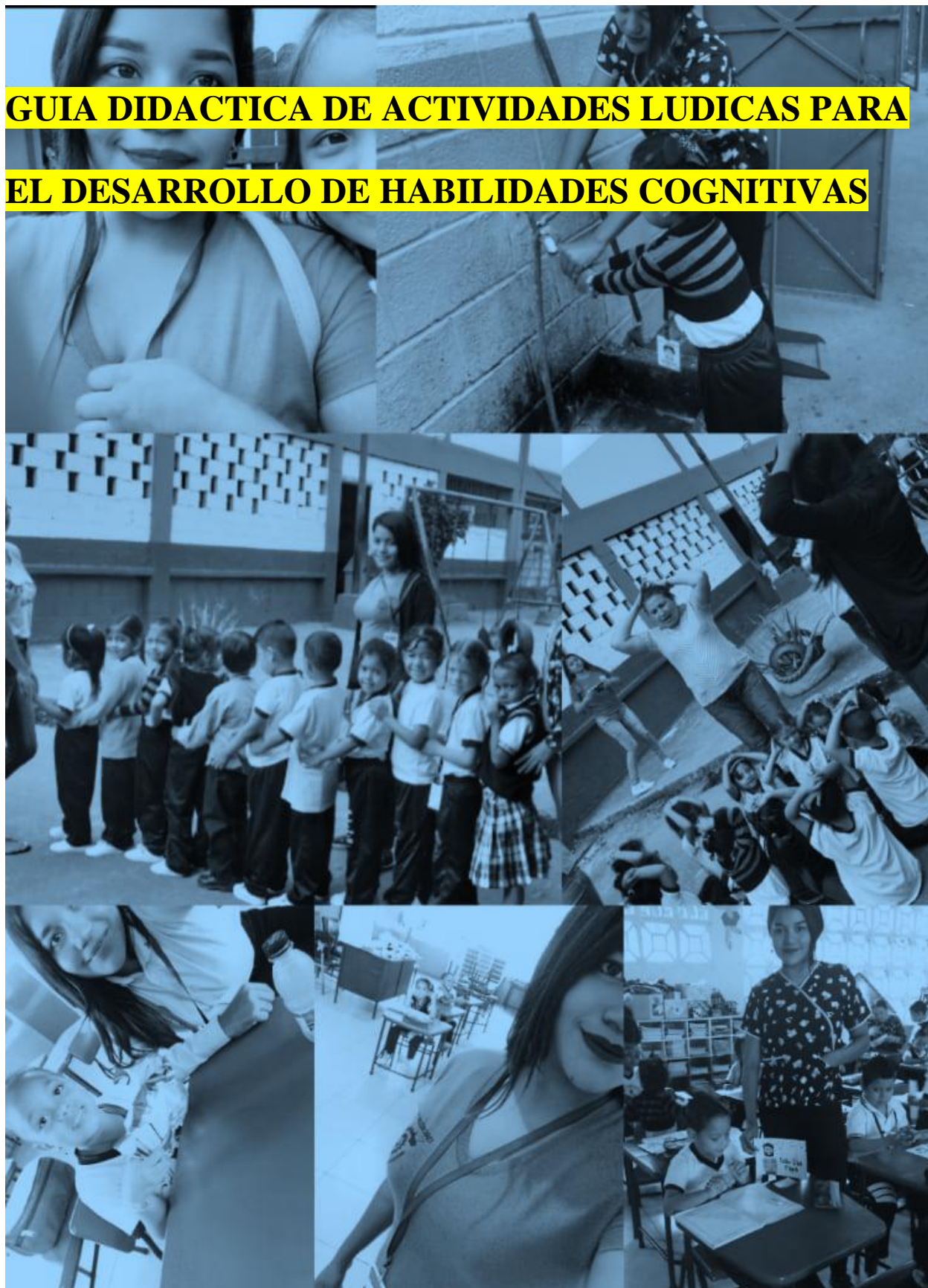
ACTIVIDADES			
N.-	Nombre de la actividad	Objetivos	Recursos
1	Juego con figuras geométricas	Permite que el niño logre identificar las figuras geométricas.	papel de colores, tijeras, carritos de juguete.
2	La ronda	Esta actividad logra que el niño socialice con los demás y desarrolle su expresión corporal y artística.	Espacio amplio para realizar la actividad, voluntad.
3	La caja sensorial	Aumenta la curiosidad la atención concentración y voluntad para aprender del niño.	Una caja de cartón, foamix, silicón, objetos.
4	rompecabezas	Desarrolla el razonamiento lógico del niño.	Hojas, una fotografía o dibujo agradable para los niños, tijeras

5	Discriminación de colores	Mejora la coordinación y la concentración del niño.	Papel de colores, tijeras, cartulina, goma.
6	La rayuela	Favorece la coordinación, concentración y equilibrio, también ayuda en la interacción.	Tiza o cinta, piso.
7	Círculos y palillos	Desarrolla la imaginación, la atención y estimula la memoria.	Palitos, hojas de papel, tijeras.
8	Seguir el patrón de colores	Desarrolla el pensamiento lógico-matemático del niño.	Cartulina, papel de colores, tijeras..
9	Figuras con palitos	Amplia el razonamiento lógico del niño, esencial para todas las áreas de conocimiento.	Palitos de helado.
10	Círculos y colores	Mejora el desarrollo del pensamiento.	Palitos de helado, tapas de botellas.
11	Figuras y animales	Ayuda a desarrollar su memoria, solucionar problemas y a su motricidad fina	Papel, hojas impresas, cartón, pincel, regla, tijera, lápiz y pintura.
12	Cartón o cascaron	Ayuda a estimular la observación y refuerza el desarrollo cognitivo de los niños.	caja de huevos, pintura, tapas de botella.
13	Saltar la cuerda	Desarrolla la coordinación y la resistencia	una soga o cuerda.

14	Transportar objetos con los pies	Ayuda a estimular la concentración y la motricidad gruesa	pelotita, espacio amplio.
15	Pasar por el aro	Permite la motivación y la interacción con los demás compañeros así mismo se desarrolla la habilidad motriz.	Aro, espacio amplio.

Nota. elaborado por Nicole Maite Vera Aldas

**GUIA DIDACTICA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA
EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS**



INTRODUCCION

La guía didáctica es de suma importancia en la educación hoy en día, debido a que se obtienen muchas ventajas gracias a este instructivo. Permite que los docentes puedan adquirir conocimientos básicos y esenciales que permitan lograr las destrezas y habilidades necesarias para fomentar la inteligencia, creatividad, autonomía y concentración del infante.

Esta herramienta ha sido utilizada desde hace muchos años debido a el gran aporte que posee, gracias a las instrucciones logra ser aplicada de una forma muy fácil, pero de manera muy impactante en el niño, ya que cuenta con actividades que logran estimularlo y a su vez logra que las instituciones tengan una ayuda fundamental y necesaria en sus docentes. Pero, aunque sea un material importante como ya se recalcó, no ha sido usado satisfactoriamente por el docente, en su beneficio de aportar información al niño.

ACTIVIDAD #1

Juego con figuras geométricas

El juego con figuras geométricas sirve para la distracción y el despeje de la mente del niño, debido a que debe seguir la ruta de la figura como si fuera una pista de carreras de juguete.

Objetivos:

Logra la concentración, despeje de la mente y coordinación viso-manual en el niño, permite que el infante logre identificar las figuras geométricas con sus nombres.

Materiales:

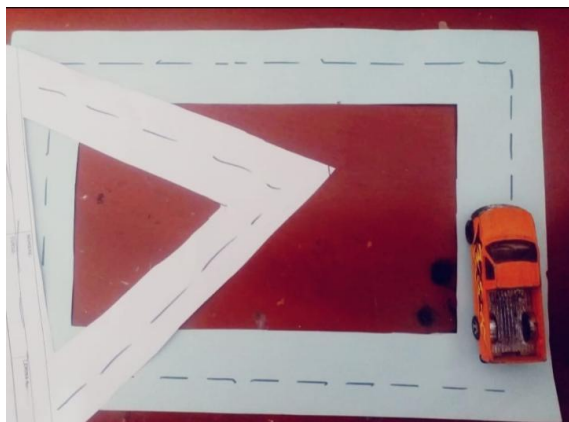
Hojas, marcadores, tijera, regla, carrito o avión.

Desarrollo:

Con la regla dibujar las figuras geométricas dejando un espacio para cortar en el centro, luego cortar las figuras y con el lápiz, dibujar en el centro de la figura unas rayas como si fuera una autopista de carreras hacer que el niño pase el carrito por las figuras geométricas y diga el nombre de la figura.

Figura 21

Imagen de juego de figuras geométricas



Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD #2

La ronda

Esta actividad es hoy en día una de las actividades de mayor uso debido a que permite que el niño se distraiga y socialice con sus demás compañeros.

Objetivo

Lograr que el infante se integre con los demás, permite que conozcan como está formado su cuerpo, a expresar sus emociones, sentimientos y les permite coordinación psicomotriz.

Materiales:

Espacio amplio.

Desarrollo:

Los niños se agarran de las manos y forman un círculo, y comienzan a girar dando vueltas, cantando canciones, o realizando juegos.

Figura 22

Imagen de rondas Infantiles



Nota. Elaborado por (Don Bosco Matamoros, 2012).

ACTIVIDAD # 3

La caja sensorial

Esta actividad logra despertar la curiosidad, debido a que los niños no saben lo que está dentro de la caja, y tratan de adivinarlo, siendo esta una actividad muy divertida para ellos.

Objetivo:

Despertar la curiosidad, la atención y el deseo de aprender del niño.

Materiales:

Caja de cartón, pinturas, pincel, lentejas, arroz, papel rugoso, etc.

Desarrollo:

Con la pintura, pintar la caja de cartón como deseemos para que se vea mas llamativa, luego de haber terminado dejarla secar. Meter en la caja los materiales que deseamos que el niño adivine que está sintiendo.

Figura 23

Imagen de caja sensorial



Nota. Tomada de (MAMA 360, 2020).

ACTIVIDAD # 4

Rompecabezas

El rompecabezas es un medio educativo lúdico que se utiliza en los espacios recreativos del niño.

Objetivos:

Desarrollar el razonamiento del infante.

Materiales:

Fotografía o dibujos de agrado para el infante, tijeras, cartulina, pegamento palitos.

Desarrollo:

Pegar la fotografía en la cartulina, luego en los palitos, recortar la fotografía en 4 o 6 partes, y hacer que el niño lo ordene.

Figura 24

Imagen de rompecabezas



Nota. Tomada de (Gio Minitutoriales, 2020).

ACTIVIDAD # 5

Discriminación de colores

La discriminación de colores permite que los niños puedan reconocer los colores.

Objetivo:

Mejorar la coordinación, y la concentración del niño.

Materiales:

Pinzas y vasos de colores

Desarrollo

Colocar 3 vasos de diferentes colores y darle al niño que ponga las pinzas del color que corresponde cada vaso, haciendo que nombre que color es el que va a colocar.

Figura 25

Imagen de discriminación de colores



Nota. Tomada de (Miss Maria nivel inicial, 2020).

ACTIVIDAD # 6

La rayuela

Esta actividad ha sido utilizada desde hace más de 6 décadas, sin saber el gran beneficio que este juego posee, hoy en día también se lo utiliza, pero ya dándole un uso educativo.

Objetivo:

Mejorar la coordinación viso-manual, la concentración y el equilibrio del niño.

Materiales:

Una tiza o cinta, piso.

Desarrollo

Dibujar en el piso en secuencia con la tiza de un cuadro, luego dos y así sucesivamente hasta llegar a tener dos de cada uno y ya, el niño debe empezar a saltar según le indique: un cuadro un pie, dos cuadros, dos pies.

Figura 26

Imagen de Rayuela



Nota. Tomada de (ConstruyendoFamilia TV, 2016).

ACTIVIDAD # 7

Círculos y palillos

Actividad muy divertida para los niños, a pesar de que sea de una forma sencilla este juego ayuda en muchos aspectos en el niño.

Objetivos

Desarrollar la creatividad, imaginación, la memoria del niño.

Materiales:

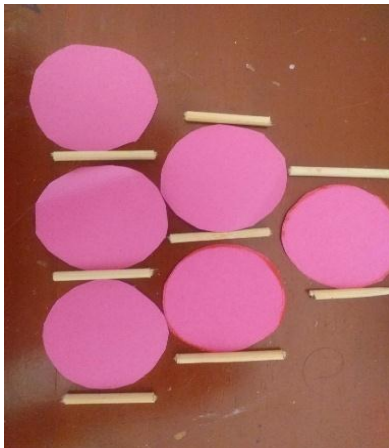
Foamix, palillos chinos, marcador, tijeras.

Desarrollo

Hacer círculos con el foamix y recortarlos, luego dejar que los niños hagan formas que ellos deseen con el material, dejando así volar su imaginación.

Figura 27

Imagen de círculos y palillos



Nota. Elaboración propia

ACTIVIDAD # 8

Seguir el patrón de colores

Un desarrollo cognitivo es importante a esta edad y este ejercicio aporta en el desarrollo del mismo a pesar de su sencillez.

Objetivo

Desarrollar el pensamiento lógico matemático del niño.

Materiales

Cartulina, papel de colores, tijeras, palitos

Desarrollo

Dibujar una tabla en donde con el papel de colores se harán cuadros pequeños de todos los colores básicos. En esta tabla el niño deberá colocar uno a uno los colores que el elija, pero de forma ordenada.

Figura 28

Imagen de patrón de colores



Nota. Elaboración propia.

ACTIVIDAD # 9

Figuras con palitos

Objetivo

Ampliar el conocimiento lógico del niño, es también importante para todas las áreas del conocimiento.

Materiales

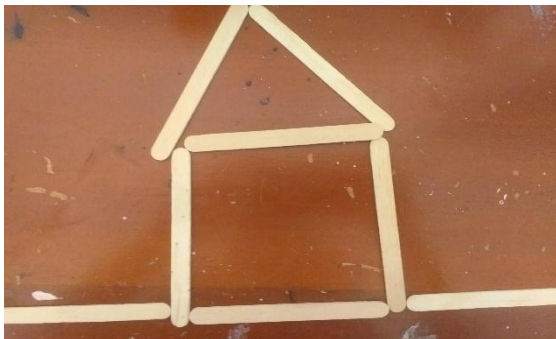
Palitos de helado

Desarrollo

Dejar que los niños con los palitos de helado elaboren lo que ellos deseen dejando fluir su creatividad.

Figura 29

Imagen de figuras con palitos



Nota. Elaboración propia

ACTIVIDAD #10

Círculos y colores

Actividad para liberar tensiones y dejar que el niño elija los colores que desea, utiliza materiales reciclados para facilidad de empleo.

Objetivo

Mejorar el desarrollo del pensamiento

Materiales:

Palitos de helado, tapas de botellas.

Desarrollo

Con los palitos de forma horizontal se va pegando las tapas de botellas de distintos colores, dejando un pequeño espacio entre ellas, luego ir con el niño y que con el dedo señale que color es cada tapa.

Figura 30

Imagen de círculos y colores



Nota. Elaboración propia

ACTIVIDAD # 11

Figuras y animales

Es importante que los niños sepan describir y decir que animal es el que están viendo empezando por los domésticos.

Objetivo

Desarrollar la memoria, solucionar problemas y mejorar la motricidad fina del niño.

Materiales

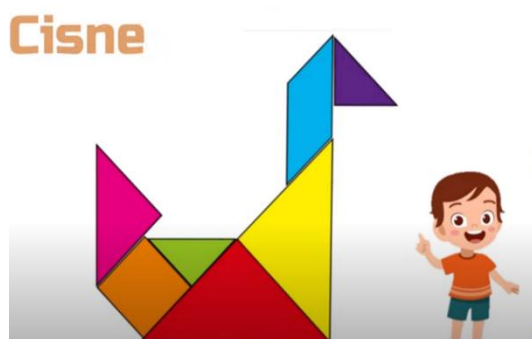
Papel, hojas impresas, cartón, papel, pincel, regla, tijera, lápiz y pintura.

Desarrollo

Cortar las partes del cartón y las hojas impresas con formas geométricas, las pegamos encima y luego las pinta, recorta, y en el molde de los animales dejar que el niño pegue las figuras que le dan forma al animal.

Figura 31

Imagen de figuras y animales



Nota. Tomada de (Escuela de aprendices, 2020)

ACTIVIDAD # 12

Cartón o cascaron

Actividad con material reciclado de uso importante, y muy útil si no se tiene recursos económicos,

Objetivo

Comprensión de colores y el pensamiento cognitivo

Desarrollo

Esta actividad consiste en la caja de huevo la pintamos de forma ascendente, una parte de un color, otra de otra y así sucesivamente, luego hacemos un dado uniendo dos ubos de papel higiénico cortados por la mitad y lo pintamos de todos los colores que haya en la caja así con las tapas de colores según el color k salga el niño deberá poner la tapa de ese color en el espacio del color adecuado.

Figura 32

Imagen de cartón o cascaron



Nota. Elaborado por (Karla Carrera, 2020)

ACTIVIDAD#13

Saltar la cuerda

Actividad que ha sido utilizada desde hace mucho tiempo, inclusive en los gimnasios, los deportistas utilizan esta técnica para calentamiento.

Objetivo

Desarrollar la coordinación y la resistencia

Materiales

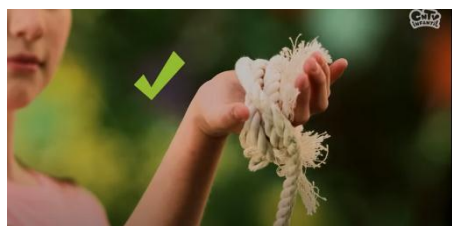
Una sogá, o cuerda.

Desarrollo

En un espacio amplio dos niños sujetan una punta de la cuerda de un lado y otro el otro lado, indicarles cómo deben mover la cuerda y un niño en el centro debe saltar sin tocar la cuerda.

Figura 33

Imagen de saltar la cuerda



Nota. Elaborado por (CNTV Infantil, 2019)

Actividad #14

Transportar objetos con los pies

Esta actividad es muy divertida ayudando al niño a interactuar con sus pares y agiliza sus movimientos.

Objetivo

Estimular la concentración y la motricidad gruesa del niño

Materiales

Una pelota, espacio amplio, un cesto

Desarrollo

El niño se acuesta en el piso y con los pies trata de coger la pelota y ponerla en el cesto que esta atrás de su cabeza.

Figura 34

Imagen de transportar objetos con los pies



Nota. Elaborado por (P E Adriana, 2020)

ACTIVIDAD # 15

Pasar por el aro

Actividad grupal que consiste básicamente en estar agrupados entre niños tratando de lograr el mismo objetivo, hacer que el aro pase entre ellos sin soltarse de las manos.

Objetivo

Motivar, interactuar y mejorar la habilidad motriz

Materiales

Aro de hula hula, muchos niños.

Desarrollo

Los niños se agrupan en círculos y el docente le pasa el círculo al primero de la fila, así deben pasarse el aro sin aflojarse de las manos.

Figura 35

Imagen de pasar por el aro



Nota. Elaborado por (CNTV Infantil, 2019)

4.4 RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Mediante esta guía se pudo aportar a que los estudiantes desarrollen sus habilidades cognitivas, es decir todas aquellas referentes al aprendizaje, la creatividad, el pensamiento lógico, el razonamiento etc., beneficiando así su rendimiento académico y aportando beneficios para su vida futura, debido a que mediante esta guía los niños se sintieron muy motivados y lograron desarrollarlas con mucha facilidad y divirtiéndose a la vez.

Esta guía sirvió como una herramienta de aprendizaje para que el niño aprenda y el docente pueda implementarla en el aula de clases, por lo tanto, también apporto beneficios a la institución educativa, debido a que no solo servirá para los alumnos de inicial 2 “A” sino también para todos aquellos docentes que presente niños con problemas de desarrollo cognitivo.

Se obtuvo como resultado niños felices y docentes agradecidos por la guía implantada mostrando satisfacción por los resultados obtenidos por medio de la propuesta.

BIBLIOGRAFIA

- Acanda, A., & Best, A. (Abril de 2011). *La bailoterapia: eje de motivación, al ritmo de la música*. Efdportes.com. Consultado el 20 de Agosto de 2021, de:
<https://www.efdeportes.com/efd155/la-bailoterapia-al-ritmo-de-la-musica.htm>
- Alto rendimiento. (31 de Octubre de 2014). *Los juegos de mesa adaptados a la educacion fisica para trabajar la salud. Educacion fisica e innovacion didactica*. Alto rendimiento. Consultado el 20 de Agosto de 2021, de: <http://altorendimiento.com/los-juegos-de-mesa-adaptados-a-la-educacion-fisica-para-trabajar-la-salud-educacion-fisica-e-innovacion-didactica/>
- Andrade, E. (2020). *Técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes [Proyecto de Investigacion, Universidad de Guayaquil]*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/49153>
- Bitbrain. (3 de Abril de 2019). *Las 5 actividades de estimulación cognitiva para niños*. Salud y bienestar. Consultado el 20 de agosto de 2021, de:
<https://www.bitbrain.com/es/blog/estimulacion-cognitiva-ninos-adolescentes>
- Blanco, S., & Sandoval, V. (2015). *Teorías constructivistas del aprendizaje [Tesis de licenciatura, Universidad Academia de Humanismo Cristiano]*. <http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/2682>
- Chura, C. (2019). *Actividad lúdica como estrategia pedagógica para el mejor aprendizaje en el área de lógico matemático [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]*. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11982>
- CNTV Infantil. (15 de Octubre de 2019). Dominar el hula hula [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/77p78EQ9TDU>

- CNTV Infantil. (7 de Mayo de 2019). Saltar la Cuerda: un tutorial para jugar como un profesional [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/mUMKnqOIGWI>
- Consejo de Auditoría Interna General de Gobierno. (1 de julio de 2015). *Técnicas y herramientas para el control de procesos y la gestión de la calidad, para su uso de la auditoría interna y en la gestión de riesgos*. Biblioteca Digital del Gobierno de Chile. Consultado el 27 de Agosto de 2021, de: <http://www.auditoriainternadegobierno.gob.cl/wp-content/uploads/2017/01/DOCUMENTO-TECNICO-N%C2%B0-75-V02-TECNICAS-Y-HERRAMIENTAS-PARA-EL-CONTROL-DE-PROCESOS-Y-LA-GESTION-DE-LA-CALIDAD.v2.pdf>
- ConstruyendoFamilia TV. (8 de Noviembre de 2016). Juega a la Rayuela con tus hijos[Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/gfnaSm2m-Yc>
- Córdoba, M., & Ospina, J. (1 de Julio de 2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *revista interamericana de investigacion, educacion y pedagogia RIIEP*, 12(2). doi:<https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Criollo, Y. (2013). *Las Actividades Ludicas y su Influencia en el desarrollo Cognitivo*[Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/144>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo. Obtenido de Servicios socioculturales y a la comunidad: https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA143&dq=caracteristicas+de+las+tecnicas+activas+de+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi0s-TV3KTAhWh14MKHVbRB-

M4FBD0AQg4MAM#v=onepage&q=caracteristicas%20de%20las%20tecnicas%20activas%20de%20aprendizaje

Don Bosco Matamoros. (2 de Febrero de 2012). Concurso de Rondas Infantiles. [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/tD4PqtKYnIQ>

Escuela de aprendices. (14 de Octubre de 2020). El tangram para niños[Archivo de video]. Youtube. Obtenido de <https://youtu.be/evw9D9uLKbM>

Fernández, T. (10 de Marzo de 2020). *La importancia del uso del cine como medio educativo para niños*. CENDI observatorio del ocio y entretenimiento digital. Consultado el 20 de Agosto de 2021, de: <https://www.ocendi.com/educamedia/la-importancia-del-uso-del-cine-como-medio-educativo-para-ninos/>

Garrido. (13 de Febrero de 2020). *La importancia de desarrollar capacidades cognitivas en los niños*. Multiparque.Consultado el 20 de Agosto de 2021, de: <https://www.multiparque.com/blog/item/14-la-importancia-de-desarrollar-capacidades-cognitivas-en-los-ninos>

Gio Minitutoriales. (22 de Marzo de 2020). Como hacer un rompecabezas con palitos muy facilmente[Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/wLKZDUfWFr4>

Giraldo, L. (s.f.). *Caracterización de los estilos cognitivos de estudiantes de básica primaria de instituciones educativas de la comuna 11 de la ciudad de Manizales*. ridum.umanizales.Consultado el 22 de Agosto de 2021, de: <http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/399/CARACTERIZACION%20DE%20LOS%20ESTILOS%20COGNITIVOS.pdf?sequence=1>

- Gómez, D., & Moyolema, C. (2015). *“Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo[Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].*
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13868>
- Gómez, R. (28 de mayo de 2017). *Crucigrama: Una técnica de aprendizaje de conceptos de resistencia vegetal.* Recuperado el 27 de Agosto de 2021, de Boletín 3:
http://www.socmexent.org/boletin/revista/2017Julio/BOL03_83-86.pdf
- Hidalgo, J. (11 de 2017). *“Influencia de técnicas lúdicas en la calidad del desempeño académico del área de informática[Proyecto de investigación , Universidad de Guayaquil].*
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26734>
- Juguetes.Es. (31 de Mayo de 2013). *la importancia de fomentar el juego al aire libre.* Desarrollo y lenguaje.Consultado el 20 de Agosto de 2021, de:
<https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-juego-aire-libre>
- Karla Carrera. (7 de Abril de 2020). Material Didactico[Archivo de video]. Youtube.
<https://youtu.be/umJl9mxRS7s>
- López, J. (junio de 2016). *Cómo trabajar la expresión escrita a través del periódico escolar online[Trabajo fin de Grado,Universidad de Jaén].*<https://hdl.handle.net/10953.1/3261>
- Lúdico. (23 de Septiembre de 2019). *Significado de Ludico.* Significados.com .Consultado el 21 de Agosto de 2021, de: <https://www.significados.com/ludico/>
- Madaria, Z. (01 de 09 de 2018). *¿Que son la actividad fisica, el ejercicio y el deporte?.* Fundacion Española de Corazon.Consultado el 20 de Agosto de 2021, de:
<https://fundaciondelcorazon.com/ejercicio/conceptos-generales/3150-que-son-la-actividad-fisica-el-ejercicio-y-el-deporte.html>

- MAMA 360. (1 de Julio de 2020). MAMI MARAVILLA CAJA SENSORIAL PARA NIÑOS[Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/gN9dodWmr6U>
- Miss Maria nivel inicial. (18 de Abril de 2020). Psicomotricidad para niños de dos años- Discriminacion de colores[Archivo de video]. youtube. <https://youtu.be/st-auLHF1sw>
- Mundo Primaria. (2020). *Juegos mentales y de inteligencia para niños de primaria*. Obtenido de <https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/juegos-mentales-inteligencia>
- Oxfam Intermon. (26 de Abril de 2019). *Beneficios de las manualidades para niños y niñas*. Ingredientes que suman. Consultado el 20 de Agosto de 2021, de: <https://blog.oxfamintermon.org/beneficios-de-las-manualidades-para-ninos-y-ninas/>
- P E Adriana. (2 de Abril de 2020). Transportar objetos con los pies [Archivo de video]. Youtube. Obtenido de https://youtu.be/PWj8_PgGz8I
- Paredes, E., & Zambrano, J. (2019). *Actividades ludicas en el desarrollo de habilidades del pensamiento*[Trabajo de Investigación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/42446>
- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: Teoria de la Actividad lúdica*. Wanceulen Editorial. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=2oYxDwAAQBAJ&dq=Juego,+luego+soy:+Teoria+de+la+Actividad+l%C3%BAdica&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Rejuega. (8 de Marzo de 2021). *La cocina un laboratorio de aprendizaje para los niños*. Rejuega y disfruta jugando.Consultado el 20 de Agosto de 2021, de: <https://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/la-cocina-un-laboratorio-de-aprendizaje-para-los-ninos/>

Suárez, C. (2019). *Actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje*[Proyecto de investigación, Universidad técnica de babahoyo].

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6213>

Tiban, R. (2019). *Métodos lúdicos en el desarrollo de habilidades cognitivas de las matemáticas*[Proyecto de investigación, Universidad de Guayaquil].

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/49975>

Tutiven, K. (2019). *Juego lúdico en el desarrollo de destrezas cognitivas*[Proyecto de Investigación, Universidad de

Guayaquil].<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41123>

UNICEF. (10 de Agosto de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF-Lego-Foundation-

Aprendizaje-a-traves-del-juego. Consultado el 15 de Agosto de 2021, de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Unigarro, R. (2018). *biblioteca.udenar*.

<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90843.pdf>

Vecilla, G. (2021). *Lúdica y su aporte en el desarrollo de la creatividad*[Proyecto de investigación, Universidad Técnica de Babahoyo].

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/9919>

ANEXOS

Tabla 26*MATRIZ 1*

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOS	TÉCNICAS
Hipótesis es aquella que responde a la pregunta del problema en la investigación	Una variable es aquello en lo cual su significado puede cambiar.	Los indicadores se utilizan para medir los cambios o progresos de las variables de investigación.	Por medio de los métodos se realiza la comprobación de los indicadores debido que mediante el uso de los mismos se examinan las variables y las hipótesis.	Las técnicas son las que describen como se emplea el método de la investigación.
No es necesario que las hipótesis sean siempre verdaderas, es decir algunas veces pueden no ser ciertas, pueden o no ser comprobadas.	Existen dos tipos de variables. Las cualitativas y las cuantitativas.	Para obtener debemos formularnos la pregunta ¿qué me indica?	Los métodos pueden ser deductivo, inductivo, descriptivo, etc.	Las técnicas son aplicadas dependiendo lo que se desea alcanzar en la investigación.
Existen diferentes tipos de hipótesis por lo cual pueden ser: nulas, de investigación, alternativas y estadísticas.	Hay variables dependientes e independientes.			Las técnicas pueden ser: la observación, la encuesta, la entrevista, etc.

Tabla 27

MATRIZ 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable Independiente	Variable Dependiente
¿Qué impacto generan las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón “?	Analizar el impacto que generan las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendón “.	Las actividades lúdicas ayudan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de inicial 2 de la unidad educativa “Francisco Huerta Rendón”.	Actividades lúdicas	Habilidades cognitivas
Subproblemas o derivados	Objetivo específico	Subhipótesis o derivados	Variables	Variables
¿Cuáles son los beneficios que se logran mediante la implementación de actividades lúdicas?	Determinar los beneficios que se logran mediante la implementación de actividades lúdicas	Si se implementan actividades lúdicas mejora el aprendizaje de los infantes.	Actividades lúdicas	Aprendizaje
¿Qué dificultades presentan los niños de inicial en el desarrollo de sus habilidades cognitivas?	Identificar las dificultades que presentan los niños de inicial en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.	Identificando las dificultades que presentan los niños de inicial se desarrollara sus habilidades cognitivas	Dificultades	Habilidades cognitivas

<p>¿Cómo la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas permitirá mejorar las habilidades cognitivas de los infantes de inicial 2?</p>	<p>Seleccionar las actividades importantes de la investigación para la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas.</p>	<p>Si se aplica una guía didáctica de actividades lúdicas mejora las actividades realizadas por los estudiantes.</p>	<p>Guía didáctica de actividades lúdicas</p>	<p>Actividades</p>
--	---	--	--	--------------------

Tabla 28

Categorización de variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: Actividades lúdicas					
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS
Se conoce como lúdico al adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”. Algunos sinónimos que se pueden emplear para la palabra lúdico son juguetero, divertido, placentero, recreativo, entretenido, entre otros. (Lúdico, 2019)	1.-Actividades lúdicas 2.-Juego 3.-Actividades rutinarias 4.-Juegos recreativos 5.-Juguetes	1.-Habilidades cognitivas 2.-Aprendizaje significativo 3.-Docentes 4.-Desarrollo de la creatividad 5.-Desarrollo del pensamiento	1.- ¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas favorece el desarrollo de habilidades cognitivas? 2.- ¿Mediante el juego el niño obtiene un aprendizaje significativo? 3.- ¿Piensa usted que se aplican actividades rutinarias por medio del docente? 4.-Mediante el juego los niños desarrollan su creatividad 5.-Adquiere juguetes para el desarrollo del pensamiento de su hijo	ENCUESTA	CUESTIONARIO

Tabla 29*Categorización de variable dependiente*

VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Cognitivas					
CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS
Las capacidades cognitivas son las habilidades que nos permiten el procesamiento de información, la resolución de problemas, la percepción, el lenguaje, la memoria entre otras. La infancia es la etapa clave para adquirir y empezar a desarrollar estas competencias, ya que en esta fase de nuestra vida es cuando recibimos miles de estímulos físicos y psicológicos (Garrido, 2020).	1.-Habilidades cognitivas 2.- Desarrollo habilidades cognitivas 3.- Capacidades cognitivas	1.-Juego 2.-Estimulacion 3.- Guía didáctica	1.- ¿Cree usted que los niños desarrollan sus habilidades cognitivas a través del juego? 2.- ¿Cree usted que el desarrollo de habilidades cognitivas se da mediante una estimulación al niño? 3.Cree usted que las capacidades cognitivas del niño mejorarían mediante la aplicación de una guía didáctica	ENCUESTA	CUESTIONARIO

Encuesta a aplicar a Padres de Familia

¿Cree usted qué la aplicación de actividades lúdicas favorece al desarrollo de las habilidades cognitivas?

Si ()

No ()

¿Los docentes aplican actividades lúdicas en clases?

Si ()

No ()

¿Mediante el juego los niños desarrollan su creatividad?

Si ()

No ()

¿Comenta su hijo en el hogar acerca de las actividades lúdicas realizadas en clases?

Si ()

No ()

¿Brinda apoyo a su hijo en las actividades recreativas?

Si ()

No ()

¿Piensa usted que se aplican actividades rutinarias por medio del docente?

Si ()

No ()

¿Adquiere juguetes para el desarrollo del pensamiento de su hijo?

Si ()

No ()

¿Observa qué hay suficientes recursos didácticos en la institución?

Si ()

No ()

¿Mediante el juego los niños desarrollan su creatividad?

Si ()

No ()

¿Dialoga con el docente sobre como estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas de su hijo en casa?

Si ()

Ni ()

ENCUESTA A APLICAR A DOCENTES DE INICIAL 2 A

¿Usted se ha capacitado para la enseñanza de las actividades lúdicas en el aula?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

¿Cree usted que las capacidades cognitivas del niño mejorarían mediante la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

¿Observa que los niños presentan dificultades en su desarrollo cognitivo?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

¿Cree usted que el desarrollo de habilidades cognitivas se da mediante una estimulación del niño?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

¿Cree que las actividades lúdicas impactan significativamente en el niño?

SI ()

NO ()

TAL VEZ ()

**Ficha de observación dirigida a los estudiantes de inicial 2 “A” de la Unidad
Educativa “Francisco Huerta Rendón”.**

	Ficha de observación acerca de las actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades cognitivas	ITEMS			OBSERVACION
N	DATOS INFORMATIVOS	SI	NO	TAL VEZ	
1	Realiza juegos didácticos				
2	Realiza actividades que desarrollen su creatividad				
3	Participa en juegos grupales con sus compañeros				
4	Demuestra desarrollo en sus destrezas por medio de los juegos				
5	Hace uso de la imaginación al relatarle un cuento				

Figura 36*Imagen aplicando encuesta***Figura 37***Imagen encuestando padres de familia***Figura 38***Imagen aplicando encuesta al docente***Figura 39***Imagen aplicando guía***Figura 40***Imagen guía aplicada*