



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



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL**

**PROBLEMA:**

ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO EN  
LOS NIÑOS DE SUBNIVEL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DR. LORENZO RUFO  
PEÑA”

**AUTOR:**

ARANA CEDEÑO NATHALY SILVANA

**TUTORA:**

MsC. GUEVARA ALBÁN GLADYS PATRICIA

**BABAHOYO - 2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación a mis queridos padres, amigos, docentes y tutora. Su apoyo inquebrantable, sabios consejos y aliento constante han sido el motor que impulsó mi trayectoria académica. Con gratitud, dedico este logro a todos ustedes, en reconocimiento a la importancia de sus influencias en mi vida y en el proceso de mis estudios. Este logro es también vuestro.

## AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de este trabajo de titulación.

En primer lugar, agradezco a mis padres por su amor incondicional, apoyo financiero y por creer en mí desde el principio. Sin ustedes, este logro no habría sido posible.

A mis amigos y compañeros, les agradezco por las horas de estudio conjunto, el ánimo en los momentos difíciles y las risas compartidas que hicieron que esta travesía académica fuera memorable.

A mis estimados docentes, les agradezco por su orientación, conocimiento y paciencia al responder a mis preguntas y guiar mi aprendizaje a lo largo de este proceso.

A mi tutora, por su mentoría excepcional, su paciencia y su valiosa dirección durante la investigación y la redacción de este trabajo. Sus consejos y retroalimentación fueron fundamentales para su mejora.

Gracias a todos por ser parte de este viaje académico y por ayudarme a alcanzar este logro.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA ANEXOS .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE GENERAL .....	IV
ÍNDICE DE TABLAS .....	V
INDICE DE GRAFICOS .....	VI
RESUMEN .....	1
ABSTRACT.....	2
CONTEXTUALIZACIÓN .....	3
1.- Planteamiento del problema .....	3
2.- Justificación .....	5
3.- Objetivos del estudio .....	6
4.- Líneas de investigación .....	6
DESARROLLO .....	7
5.- Marco conceptual .....	7
6.- Marco metodológico.....	16
7.- Resultados.....	19
8.- Discusión de resultados .....	29
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	32
9.- Conclusiones.....	32
10.- Recomendaciones .....	33

REFERENCIAS Y ANEXOS.....	34
Referencias.....	34
Anexos .....	38

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y Muestra de Investigación .....	18
Tabla 2. Beneficios en los niños .....	19
Tabla 3. Actividades lúdicas usadas con más frecuencia .....	20
Tabla 4. Concentración del infante .....	21
Tabla 5. Estrategias Educativas .....	22
Tabla 6. Aprendizaje Cognitivo.....	23
Tabla 7. Actividades que priorizan la interacción del infante .....	24
Tabla 8. Participación en actividades grupales .....	25
Tabla 9. Desarrollo del aprendizaje cognitivo .....	26
Tabla 10. Desarrollo adecuado en el aula de clases.....	27
Tabla 11. Actividades lúdicas para el aprendizaje cognitivo.....	28
Tabla 12 Matriz de operacionalización.....	38

**INDICE DE GRAFICOS**

Gráfico 1. Beneficios en los niños .....	19
Gráfico 2. Actividades lúdicas usadas con más frecuencia .....	20
Gráfico 3. Concentración del infante .....	21
Gráfico 4. Estrategias Educativas .....	22
Gráfico 5. Aprendizaje Cognitivo.....	23
Gráfico 6. Actividades que priorizan la interacción del infante .....	24
Gráfico 7. Participación en actividades grupales .....	25
Gráfico 8. Desarrollo del aprendizaje cognitivo .....	26
Gráfico 9. Desarrollo adecuado en el aula de clases.....	27
Gráfico 10. Actividades lúdicas para el aprendizaje cognitivo.....	28

## RESUMEN

La presente investigación se centró en analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo de los niños del subnivel II en la Unidad Educativa "Dr. Lorenzo Rufo Peña". Se utilizó un enfoque de investigación mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. El diseño de la investigación fue no experimental, con un alcance documental y descriptivo. La información se recopiló a través de una encuesta aplicada al docente y representantes de los niños del subnivel II, basada en una escala de Likert. Los resultados demostraron una percepción positiva de los participantes hacia las actividades lúdicas, destacando su capacidad para estimular la concentración de los niños. Además, se reconoció la importancia del aprendizaje cognitivo desde temprana edad en el contexto escolar. En conclusión, este estudio resalta el papel fundamental de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje cognitivo de los niños del subnivel II. Se recomienda la capacitación de docentes y representantes para optimizar el impacto de estas actividades en el entorno educativo y familiar, así como la integración de prácticas que promuevan el desarrollo cognitivo en el currículo educativo.

**Palabras claves:** actividades lúdicas, aprendizaje cognitivo, concentración, memoria, participación.

## ABSTRACT

The present research focused on analyzing the incidence of recreational activities on the cognitive learning of children in sublevel II in the "Dr. Lorenzo Rufo Peña" Educational Unit. A mixed research approach was used, combining qualitative and quantitative methods. The research design was non-experimental, with a documentary and descriptive scope. The information was collected through a survey applied to teachers and representatives of children in sublevel II, based on a Likert scale. The results demonstrated a positive perception of the participants towards recreational activities, highlighting their ability to stimulate children's concentration. Furthermore, the importance of cognitive learning from an early age in the school context was recognized. In conclusion, this study highlights the fundamental role of recreational activities in the development of cognitive learning of children in sublevel II. The training of teachers and representatives is recommended to optimize the impact of these activities in the educational and family environment, as well as the integration of practices that promote cognitive development in the educational curriculum.

**Keywords:** recreational activities, cognitive learning, concentration, memory, participation.

## CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.- Planteamiento del problema

La lúdica se ha convertido en una estrategia pedagógica indispensable en la educación contemporánea, cada vez más, los educadores reconocen su valor en la construcción de nuevos conocimientos en los niños. De acuerdo con Villamar (2020), la lúdica desempeña un papel crucial en la vida de los individuos al permitir la intervención y transformación de saberes a través de actividades lúdicas. Esta perspectiva se ha fortalecido en el siglo XXI, donde la educación busca adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad y a la forma en que los niños y jóvenes adquieren conocimientos. (p.5)

Candela & Benavides(2020), expresan que la introducción de actividades lúdicas en el aula se ha convertido en una estrategia pedagógica esencial que permite a los niños acceder a aprendizajes significativos en entornos agradables, atractivos y naturales.

En el contexto educativo, el desarrollo del aprendizaje cognitivo es esencial, ya que proporciona a los estudiantes las herramientas necesarias para comprender conceptos, analizar información, resolver problemas y adquirir nuevas habilidades. (Gil, 2020)

En este sentido, es importante destacar que el aprendizaje cognitivo no se limita a la adquisición de información de manera pasiva, sino que implica una participación activa por parte de los estudiantes. Las actividades lúdicas ofrecen un entorno propicio para este tipo de participación activa, ya que involucran a los niños en experiencias prácticas y significativas.

En la Unidad Educativa "Dr. Lorenzo Rufo Peña" existe la necesidad de mejorar y potenciar el aprendizaje cognitivo de los niños en el subnivel II. Se ha identificado que algunos infantes enfrentan dificultades en el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, como la concentración, la memoria, comprensión y creatividad.

Esta problemática se manifiesta en diversos aspectos, como la dificultad de mantener la atención por tiempos prolongados en actividades académicas, retener y aplicar conceptos aprendidos y la limitada capacidad de los estudiantes para abordar desafíos de manera independiente. Estas deficiencias en el aprendizaje cognitivo pueden tener un impacto negativo en el rendimiento escolar de los niños y en su capacidad para participar de manera efectiva en el proceso educativo.

Además, se ha observado que la enseñanza tradicional basada en la transmisión de información no siempre logra estimular de manera adecuada los procesos cognitivos de los estudiantes. Por lo tanto, existe la necesidad de explorar enfoques pedagógicos alternativos que promuevan un aprendizaje cognitivo más efectivo y significativo.

Tomando en cuenta la problemática se resalta la importancia de crear ambientes de aprendizaje estimulantes, donde los niños pueden participar activamente en la construcción de su conocimiento. Se ha demostrado que las actividades lúdicas fomentan la adquisición de conocimientos, habilidades y capacidades de pensamiento que involucran procesos mentales como la percepción, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

### **Problema General**

- ¿De qué manera inciden las actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo en los niños del subnivel 2 en la Unidad Educativa “Dr. Lorenzo Rufo Peña”?

### **Subproblemas**

- ¿Cuáles son los beneficios de aplicar actividades lúdicas en el aula de clases?
- ¿Cuáles son habilidades necesarias para que el infante desarrolle su aprendizaje cognitivo de manera efectiva?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños del subnivel 2?

## **2.- Justificación**

El aprendizaje cognitivo en la primera infancia es esencial para el desarrollo intelectual y académico de los niños. Comprender cómo las actividades lúdicas pueden influir en este proceso es crucial para optimizar su experiencia educativa.

Los principales beneficiarios son los niños de Subnivel II de la Unidad Educativa “Dr. Lorenzo Rufo Peña”, ya que los resultados de este estudio proporcionarán datos relevantes que pueden contribuir al desarrollo cognitivo de los niños, mejorando su experiencia de aprendizaje. Los docentes y representantes también se beneficiarán al obtener información valiosa sobre cómo utilizar actividades lúdicas de manera efectiva para promover el aprendizaje cognitivo en el aula y en el hogar.

La trascendencia de este estudio se refleja en su capacidad para mejorar la calidad de la educación en la etapa inicial. Los hallazgos pueden influir en las prácticas pedagógicas, la colaboración entre padres y maestros, y la toma de decisiones educativas.

Su factibilidad se sustenta en la disponibilidad de la población de estudio en la Unidad Educativa “Dr. Lorenzo Rufo Peña” en Vinces. Además, las actividades lúdicas son prácticas accesibles para las instituciones educativas. La colaboración con los docente y representantes puede facilitar la implementación de estas actividades.

El impacto de este estudio puede observarse en el desarrollo cognitivo y el bienestar de los niños. Al comprender mejor cómo las actividades lúdicas influyen en su aprendizaje, se pueden diseñar estrategias educativas enriquecedoras. A largo plazo, estos niños pueden convertirse en adultos con un sólido fundamento cognitivo, capaces de contribuir de manera significativa a la sociedad.

### 3.- Objetivos del estudio

#### Objetivo General

- Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo en los niños del subnivel 2 en la Unidad Educativa “Dr. Lorenzo Rufo Peña”.

#### Objetivos Específicos

- Identificar los beneficios de aplicar actividades lúdicas en el aula de clases.
- Describir las habilidades necesarias para que el infante desarrolle su aprendizaje cognitivo de manera efectiva en el ámbito escolar.
- Analizar la relación de las actividades lúdicas y el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños del subnivel 2.

### 4.- Líneas de investigación

- **Línea de Investigación de la Universidad:** Educación y Desarrollo Social.
- **Línea de Investigación de la Facultad:** Talento Humano Educación y Docencia.
- **Línea de Investigación de la Carrera de Educación Inicial:** Motivación y autorregulación en el contexto educativo.
- **Sub línea de Investigación:** Procesos y autocontrol del aprendizaje.
- **Delimitación Temporal:** Mayo - Septiembre 2023
- **Delimitación Espacial:** Unidad Educativa “Dr. Lorenzo Rufo Peña”
- **Delimitación Demográfica:** Docentes, Padres de familia, Niños Inicial II Paralelo “A”

## DESARROLLO

### 5.- Marco conceptual

#### Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son aquellas que propician la adquisición de aprendizajes con sentido y significado, en las cuales se busca mediante la lúdica que el infante se sienta emocionado por aprender e interesado en participar en las actividades con lo cual se desarrollen aptitudes y el amor por su proceso de enseñanza aprendizaje (Venegas et. al 2021).

En este sentido, el aplicar actividades lúdicas es una estrategia efectiva para brindar a los niños oportunidades de aprendizaje significativo en un entorno agradable y atractivo. Esta aproximación busca desarrollar las habilidades de los estudiantes de una manera más natural y placentera.

A medida que el niño se desarrolla, los juegos adquieren un significado más profundo. Esto se debe a que, mientras avanza en su desarrollo, el niño comienza a construir objetos y reinventar cosas a través de la libre manipulación de diversos elementos (Paredes, 2020). Es por ello que es necesario aplicar estrategias lúdicas en el aula de clases, no solo para transmitir contenidos académicos, por el contrario, se busca que el niño se sienta motivado e incluido en el contexto educativo.

#### Beneficios de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas o juegos varios beneficios entre los que se incluyen:

**Desarrollo cognitivo:** Los juegos estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad. Los juegos de estrategia, rompecabezas y juegos de mesa, por ejemplo, requieren habilidades cognitivas avanzadas (Paolini y Oiberman, 2018).

**Desarrollo social:** Los juegos fomentan la interacción social, la cooperación y la competencia amigable. Jugar en grupo promueve la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

**Desarrollo emocional:** Los juegos permiten a las personas explorar y expresar una amplia gama de emociones de manera segura, lo que contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional y la gestión de emociones.

**Aprendizaje divertido:** Las actividades lúdicas hacen que el aprendizaje sea divertido y atractivo, lo que aumenta la motivación y la retención de información. Los juegos educativos, por ejemplo, pueden enseñar conceptos de manera lúdica

**Creatividad:** Los juegos fomentan la imaginación y la creatividad al permitir a las personas explorar nuevas ideas y soluciones de manera libre y sin restricciones.

**Aprendizaje social y cultural:** A través de juegos y actividades lúdicas, las personas pueden aprender sobre sus propias culturas y las de otros, así como desarrollar un sentido de identidad y pertenencia.

**Aprendizaje experiencial:** Los juegos permiten a las personas aprender a través de la experiencia directa, lo que a menudo es más efectivo que el aprendizaje pasivo.

### **Importancia de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas, en sus diversas manifestaciones, aportan de manera significativa al desarrollo de emociones positivas y habilidades en los niños, como la admiración, el entusiasmo, la curiosidad, la alegría, la sociabilidad, la atención, la confianza en sí mismos, el dinamismo, el diálogo y la disposición para participar activamente (Mariotti, 2021). Además, fomenta la generación de ideas y soluciones, el espíritu competitivo y la capacidad de disfrutar. Estas cualidades representan un estado ideal en el niño.

No se debe limitar la enseñanza exclusivamente a las áreas intelectuales de los niños. Los docentes deben reconocer que, al estimular aspectos como el desarrollo corporal, cognitivo, lingüístico, social, emocional y moral, están contribuyendo al fortalecimiento y la comprensión del coeficiente intelectual de manera atractiva. Esto facilita la transmisión, asimilación y adaptación del aprendizaje, promoviendo un proceso que se repite, comprende y practica de manera natural y espontánea.

### **Características de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas son aquellas que se realizan principalmente con el propósito de divertirse, aprender y disfrutar, en lugar de enfocarse en objetivos serios o productivos. Estas actividades son fundamentales para el desarrollo de las habilidades sociales, cognitivas y emocionales en niños y adultos (Caballero, 2021).

**Diversión:** La diversión y el placer son elementos esenciales en las actividades lúdicas. La principal motivación es disfrutar el proceso y experimentar satisfacción personal.

**Voluntariedad:** Participar en actividades lúdicas es una elección libre. Las personas eligen participar en estas actividades porque desean hacerlo, no porque estén obligadas.

**Creatividad:** Las actividades lúdicas a menudo involucran la imaginación y la creatividad. Pueden incluir juegos de rol, actividades artísticas, música, juegos de mesa, entre otros, que permiten a las personas expresarse de manera creativa.

**Aprendizaje:** Aunque el enfoque principal es la diversión, las actividades lúdicas también pueden ser educativas. Pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la empatía.

**Interacción social:** Muchas actividades lúdicas se realizan en grupos, lo que fomenta la interacción social. Esto puede ayudar a fortalecer las habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y la empatía.

## **Tipos de actividades lúdicas**

En educación inicial las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Estas actividades están diseñadas para ser divertidas y al mismo tiempo educativas, ayudando a los niños a adquirir habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas (Solorzano & Villacís, 2019). Dentro de las actividades lúdicas que se pueden aplicar en el contexto de Educación Inicial se encuentran:

**Juegos de construcción:** Los bloques, como los LEGO, permiten a los niños crear estructuras y explorar conceptos de matemáticas y física mientras desarrollan habilidades motoras finas y la creatividad.

**Juegos de mesa educativos:** Juegos como "Memoria" (donde los niños deben emparejar cartas con imágenes similares) o juegos de rompecabezas son excelentes para mejorar la memoria, la concentración y las habilidades de resolución de problemas.

**Juegos de roles y dramatización:** Los niños pueden jugar a ser médicos, maestros, cocineros y explorar diferentes roles. Esto fomenta la imaginación, la comunicación y la empatía.

**Actividades artísticas y creativas:** Pintar, dibujar, modelar con plastilina y hacer manualidades son actividades que estimulan la creatividad y la coordinación motora. También pueden ayudar a los niños a expresar sus emociones.

**Cuentacuentos y lectura en voz alta:** Escuchar cuentos y participar en actividades de lectura en voz alta ayuda a desarrollar el lenguaje, la comprensión lectora y el amor por la lectura desde una edad temprana.

**Juegos al aire libre:** Juegos como la cuerda para saltar, el escondite, jugar en el arenero o columpiarse no solo promueven la actividad física, sino que también ayudan a desarrollar habilidades motoras y sociales.

**Música y movimiento:** Cantar, bailar y tocar instrumentos musicales permiten a los niños explorar el ritmo, la melodía y el movimiento, al tiempo que fomentan la coordinación y el desarrollo sensorial.

**Rompecabezas y juegos de encajar:** Estos juegos ayudan a los niños a mejorar la coordinación mano-ojo, la paciencia y las habilidades de resolución de problemas.

### **Aprendizaje cognitivo**

El aprendizaje cognitivo es la capacidad que adquiere el ser humano para comprender, adquirir conocimientos y gestionar la información que recibe por medio de los estímulos y vivencias que día a día se van asimilando del entorno inmediato (Sanchez, 2018).

Cuando recibimos la información proveniente de los estímulos externos esta información se procesa para llegar a nuestro cerebro y posteriormente ser utilizada. Es por ello que el aprendizaje cognitivo busca que el infante deje de ser un ser repetitivo y pase a ser el constructor de su conocimiento capaz de adquirir aprendizajes provenientes de la experiencia.

### **Importancia del aprendizaje cognitivo**

El aprendizaje cognitivo en la educación inicial es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les proporciona las herramientas cognitivas necesarias para explorar, comprender y aprender sobre el mundo que les rodea, preparándolos para un futuro académico y personal exitoso. (Jimenez, 2023).

Durante los primeros años de vida, los niños están en una etapa crítica para desarrollar habilidades cognitivas básicas, como la atención, la percepción, la memoria y el razonamiento. Es por lo que el aprendizaje cognitivo temprano sienta las bases para el éxito futuro en la escuela. Los niños que desarrollan habilidades cognitivas sólidas en la educación inicial están mejor preparados para enfrentar desafíos académicos más avanzados.

El aprendizaje cognitivo demuestra cómo las personas pueden aprender desde cero una nueva experiencia o incluso realizar aprendizajes de gran complejidad. Además de aprender de sus propias vivencias, los seres humanos también pueden aprender a través de la observación y compartir experiencias con otras personas, como en la amistad. La comunicación facilita la posibilidad de compartir experiencias y conocimientos entre dos personas.

### **Beneficios del aprendizaje cognitivo**

El aprendizaje cognitivo conlleva una serie de beneficios que se manifiestan de la siguiente manera:

**Habilidades de solución de problemas:** Uno de los aspectos positivos de este tipo de aprendizaje es la adquisición de la habilidad para abordar y resolver problemas, lo que resulta útil tanto en el entorno escolar como en situaciones cotidianas (Chandía, 2022).

La habilidad para abordar y resolver problemas es esencial en la vida diaria. Las personas se enfrentan constantemente a desafíos y obstáculos en diversos contextos, como en el hogar, el trabajo y la comunidad.

**Incremento de la autoconfianza:** Se produce un aumento en la confianza para enfrentar desafíos y tareas difíciles, ya que los estudiantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos para encontrar soluciones.

**Mejora en la comprensión:** El aprendizaje cognitivo contribuye a que los alumnos desarrollen una comprensión más profunda de nuevos conceptos, temas y datos, lo que facilita la asimilación de nuevos conocimientos.

**Fomento del aprendizaje continuo:** Se fomenta un aprendizaje continuo y eficiente, ya que permite conectar la información previa con nuevos conocimientos. Además, mejoran habilidades como la memoria, la concentración y la capacidad de establecer conexiones.

## **Tipos de aprendizaje cognitivo**

El aprendizaje cognitivo se ha ido desarrollando a lo largo del tiempo gracias a las contribuciones de autores es por ello que dentro del aprendizaje cognitivo se derivan los siguientes tipos de aprendizaje:

**Aprendizaje cooperativo.** - Según la autora Azorín (2018) el aprendizaje cooperativo “es un enfoque pedagógico donde los estudiantes trabajan en pequeños grupos heterogéneos para conseguir una meta común, basado en la ayuda mutua y bajo la dirección activa del profesor”. Es por este motivo que la metodología del docente se enfoca en que todos los estudiantes inmersos en el aula aprendan a través del trabajo en equipo, es por ello que se fomenta la opinión de todos los estudiantes que conforman los grupos.

**Aprendizaje significativo.** - Ausubel (1963 citado en Rodriguez, 2021) expone que el aprendizaje significativo es el medio principal del conocimiento porque a través de los distintos conceptos, ideas, proposiciones se adquieren, se aprenden, se establecen relaciones con los conceptos, es decir, la información que recibe está adecuadamente anclada a la estructura cognitiva del individuo.

**Aprendizaje por descubrimiento.** - El autor Bruner (1960 citado en Eleizalde et al 2020) expuso el aprendizaje por descubrimiento es un enfoque pedagógico que se centra en que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades a través de su propia exploración y descubrimiento. En lugar de recibir información de forma pasiva, se les anima a investigar, experimentar y deducir conceptos y principios por sí mismos.

**Aprendizaje por imitación.** - Es un tipo de aprendizaje innato del ser humano ya que los individuos emplean este aprendizaje de manera interna. Incluso sin estar conscientes de ello, los niños observan y asimilan el comportamiento de los adultos. Esto se traduce en la imitación de sus acciones y conductas en diversos aspectos, como la comunicación, las

relaciones interpersonales, la resolución de problemas, la gestión emocional y la creación de estrategias para alcanzar metas, entre otros.

### **Habilidades cognitivas**

Las habilidades cognitivas son aquellas capacidades que habilitan a una persona para adquirir conocimientos, reflexionar, retener información, estructurarla y emplearla de manera que resulte en la creación de ideas novedosas, la realización de tareas como establecer conexiones, formular conceptos generales, tomar decisiones, resolver desafíos y alcanzar aprendizajes duraderos y significativos.

Dentro de las habilidades cognitivas se encuentran presentes los siguientes tipos:

#### **Atención**

Es la habilidad de seleccionar y concentrarse en estímulos determinados, ya sean estos de origen externo, como sonidos y olores, o internos, como nuestros propios pensamientos (Villarroya, 2018), es de gran importancia en un entorno cada vez más saturado de estímulos, con un creciente número de pantallas. y una abundante información que se genera en diversos contextos, tanto físicos como digitales.

#### **Creatividad**

La creatividad es la capacidad de generar, idear y construir mediante la combinación de ideas y conocimientos que no necesariamente están vinculados a la resolución de un problema específico (Martín, 2019). Es por ello que, cuanto más variada sea la información que tenga un niño, más recursos tendrá para crear de maneras novedosas e innovadoras.

#### **Memoria**

A través de la percepción, el cerebro se encarga de estructurar y analizar la información que proviene de nuestros sentidos, combinando los estímulos y otorgándoles interpretaciones

(Alvarez, 2020). Una vez que hemos identificado los estímulos y les hemos atribuido significado y comprensión, el siguiente paso implica almacenar este conocimiento, consolidarlo y poder recuperarlo según sea necesario, y esto se logra mediante la memoria.

### **Comprensión**

La comprensión se origina a partir de la observación del mundo y de todos los eventos que tienen lugar en él, permitiendo así la comprensión lógica de lo que se percibe. Esta habilidad cognitiva, fundamental y esencial, sirve como base para la generación de ideas y el desarrollo del pensamiento lógico.

### **Lenguaje**

El lenguaje es la habilidad que posee el ser humano para comunicarse y expresarse, utilizando diferentes sistemas de signos, ya sea a través del habla, la escritura o los gestos. Esta capacidad es intrínseca en todos los seres humanos, comienza a desarrollarse desde la etapa prenatal y se consolida en la interacción que cada individuo tiene con su entorno social durante su crecimiento.

### **Emoción**

Al igual que muchas otras capacidades cognitivas, esta está vinculada con los estímulos. En este contexto, las emociones representan respuestas que pueden generar sensaciones positivas o negativas. Las emociones desempeñan un papel significativo en la manera en que un niño percibe, experimenta y se comporta en diferentes situaciones. El fomento del desarrollo de habilidades socioemocionales es esencial para establecer cimientos sólidos para relaciones saludables y una convivencia social armoniosa.

### **Actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje cognitivo**

Las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en el desarrollo de aprendizajes cognitivos en niños de educación inicial ya que las actividades lúdicas ofrecen

oportunidades para que los niños exploren, experimenten y resuelvan problemas de manera activa.

Otro aspecto que resaltar de las actividades lúdicas es que implican comunicación verbal y no verbal. Los niños aprenden nuevas palabras, conceptos y habilidades de comunicación mientras juegan, lo que contribuye al desarrollo de su lenguaje y habilidades de expresión, también propician que los niños presten atención a las reglas y se concentren en la tarea en cuestión. Esto promueve el desarrollo de la memoria a corto y largo plazo, así como la capacidad de concentración. Por último, las actividades lúdicas fomentan la creatividad y la imaginación, ya que los niños a menudo se sumergen en roles, historias y mundos imaginarios durante el juego. Esto les permite explorar nuevas ideas y perspectivas.

En base a lo anteriormente expuesto es importante la aplicación de las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo para fortalecer el aprendizaje cognitivo de los niños con el objetivo de crear seres capaces de reflexionar y aprender de las experiencias y vivencias con sus compañeros siendo así un constructor de su propio aprendizaje que no solo servirá en la etapa infantil sino también a futuro.

## **6.- Marco metodológico**

### **6.1 Enfoque**

El enfoque de esta investigación es mixto, de acuerdo con Otero (2018) conlleva la recopilación, análisis e interpretación tanto de datos cualitativos como cuantitativos que el investigador haya considerado pertinentes para su estudio (p.19).

La fase cualitativa incluirá la revisión teórica para explorar cómo se desarrolla el aprendizaje cognitivo en el contexto educativo. La fase cuantitativa utilizará cuestionarios para identificar la aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje cognitivo. La integración

de resultados permitirá ofrecer conclusiones sólidas y recomendaciones prácticas para el fomento de estas habilidades en los niños.

## **6.2 Diseño**

El diseño de investigación seleccionado para este estudio es de carácter no experimental, como lo señala Escamilla (2020), este enfoque se centra principalmente en la observación de fenómenos tal y como se presentan en su contexto natural, con el propósito de llevar a cabo un posterior análisis y comprensión de los mismos.

## **6.3 Alcance**

El alcance de la investigación es documental, lo que implica la revisión y análisis de documentos académicos, informes previos y otros materiales relacionados con el aprendizaje cognitivo y las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños de educación inicial. Además, se utiliza un enfoque descriptivo para analizar y presentar los datos recopilados.

## **6.4 Métodos**

El método analítico-sintético como expresan López & Ramos (2021) implica descomponer un tema o problema en sus partes constituyentes (análisis) y luego reconstruir una comprensión integral al examinar cómo esas partes se relacionan y se interconectan (síntesis). (p.24)

## **6.5 Técnicas**

### **Encuesta**

Para recopilar datos cuantitativos, se empleó la técnica de la encuesta. Se elaboró un cuestionario de preguntas cerradas que se administró a la muestra seleccionada en este caso los representantes y el docente de los niños de Subnivel II “A”.

## 6.6 Instrumentos

### Cuestionario

El instrumento principal de recolección de datos es un cuestionario de preguntas cerradas diseñado específicamente para esta investigación. Este cuestionario incluyó preguntas que permitieron obtener información sobre factores relacionados como las actividades lúdicas en las que participan los niños y las habilidades cognitivas que se espera que adquieran en esta edad.

## 6.7 Población y muestra

### Población

La población de este estudio está compuesta por los representantes de los niños y los docentes de Subnivel II en la Unidad Educativa “Dr. Lorenzo Rufo Peña”. En total, la población se compone de 34 representantes y 1 docente.

### Muestra

Al ser una población que no supera las 100 personas se la ha decidido tomar como muestra de investigación, la cual se detalla a continuación:

*Tabla 1. Población y Muestra de Investigación*

Población			Muestra		
Elementos	Cantidad	Porcentaje	Elementos	Cantidad	Porcentaje
Docentes	1	3 %	Docente	1	3 %
Padres de familia	34	97 %	Padres de familia	34	97 %
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100 %</b>	<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100 %</b>

*Elaborado por: Nathaly Arana*

## 7.- Resultados

### 1. ¿Considera usted que las actividades lúdicas propician beneficios en los niños?

Tabla 2. Beneficios en los niños

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	29%
De acuerdo	14	40%
En desacuerdo	8	23%
Totalmente en desacuerdo	3	9%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 1. Beneficios en los niños



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 29% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 40% de acuerdo, lo que refleja una percepción positiva. Por otro lado, un 23% en desacuerdo y un 9% totalmente en desacuerdo tiene una perspectiva menos positiva respecto a los beneficios de las actividades lúdicas en los niños de educación inicial.

Los resultados obtenidos subrayan la importancia de abordar el diseño de actividades lúdicas en la educación infantil desde una perspectiva inclusiva y con un enfoque multidimensional. Se enfatiza la necesidad de proporcionar y difundir información relevante sobre los beneficios del juego en el desarrollo infantil al momento de implementar dichas actividades.

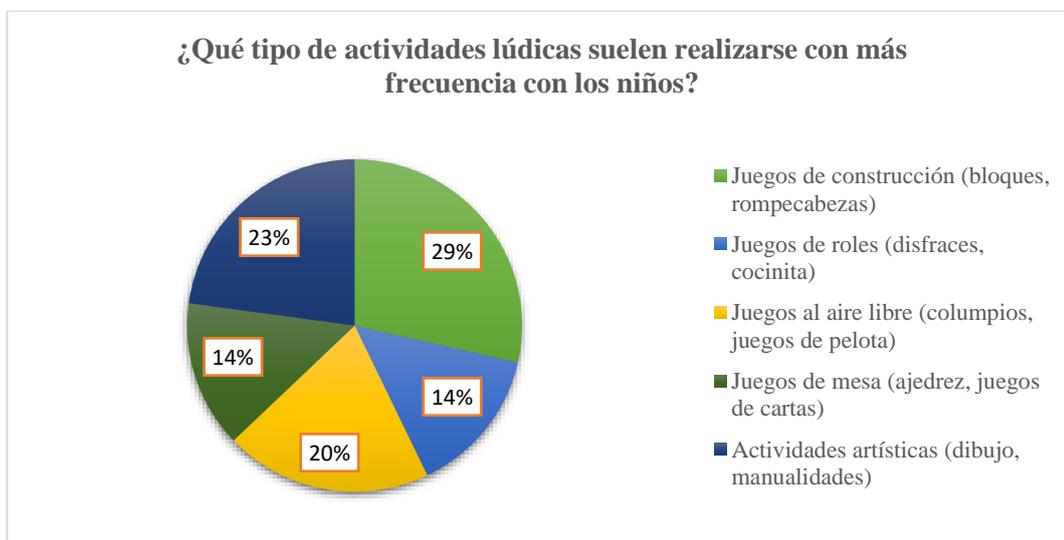
## 2. ¿Qué tipo de actividades lúdicas suelen realizarse con más frecuencia con los niños?

Tabla 3. Actividades lúdicas usadas con más frecuencia

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Juegos de construcción (bloques, rompecabezas)	10	29%
Juegos de roles (disfraces, cocinita)	5	14%
Juegos al aire libre (columpios, juegos de pelota)	7	20%
Juegos de mesa (ajedrez, juegos de cartas)	5	14%
Actividades artísticas (dibujo, manualidades)	8	23%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100,00%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 2. Actividades lúdicas usadas con más frecuencia



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Los juegos de construcción, que incluyen bloques y rompecabezas, destacan como la opción más popular con un 29%, seguidos de cerca por las actividades artísticas con un 23%. Los juegos al aire libre y los juegos de mesa obtuvieron un 20% y un 14%, respectivamente, mientras que los juegos de roles recibieron un 14%.

Estos resultados muestran que los encuestados emplean una variedad de estrategias lúdicas para interactuar con los niños, lo que indica una comprensión de la importancia de ofrecer experiencias diversas en su desarrollo.

### 3. ¿Las actividades lúdicas que se aplican en el aula de clases estimulan la concentración del infante?

Tabla 4. Concentración del infante

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	23%
De acuerdo	15	43%
En desacuerdo	7	20%
Totalmente en desacuerdo	5	14%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 3. Concentración del infante



**Análisis e Interpretación:** Un 23% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 43% de acuerdo lo que respalda la idea de que estas actividades fomentan la concentración de los niños. Sin embargo, un 20% tiene opiniones en desacuerdo y un 14% totalmente en desacuerdo, lo que indica que existe un segmento significativo que cuestiona el impacto de las actividades lúdicas en la concentración infantil.

Los resultados indican la necesidad de una exploración más profunda de cómo se aplican estas actividades y de qué manera pueden influir en la concentración de los infantes, considerando evidencias y enfoques pedagógicos para maximizar su efectividad en el desarrollo de habilidades de concentración en los niños.

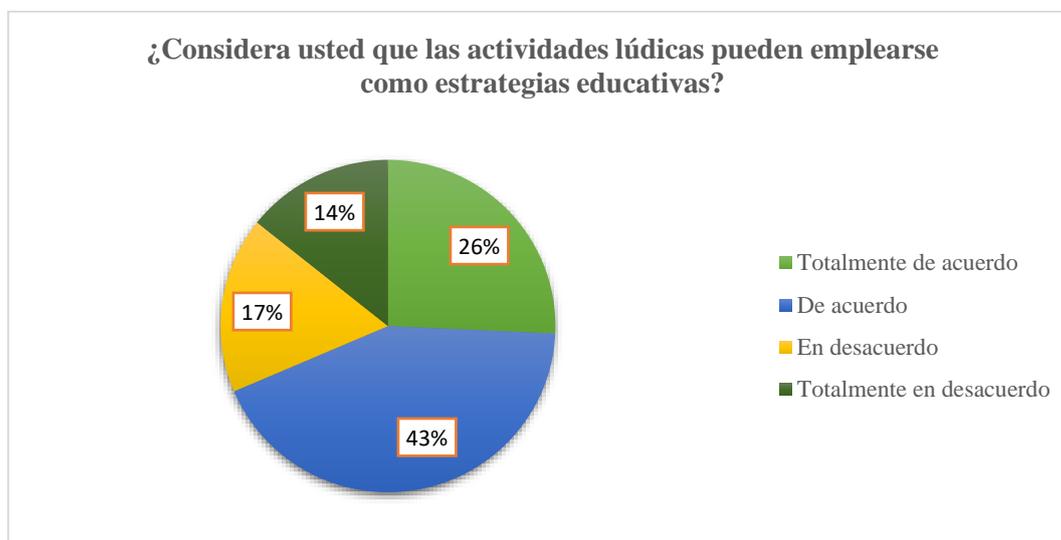
#### 4. ¿Considera usted que las actividades lúdicas pueden emplearse como estrategias educativas?

Tabla 5. Estrategias Educativas

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	26%
De acuerdo	15	43%
En desacuerdo	6	17%
Totalmente en desacuerdo	5	14%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 4. Estrategias Educativas



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 26% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 43%, está de acuerdo con la idea de que las actividades lúdicas son efectivas como estrategias educativas. Mientras que un 17% expresó estar en desacuerdo y un 14% manifestó estar totalmente en desacuerdo con la afirmación.

Los resultados sugieren que una mayoría reconoce que las actividades lúdicas desempeñan un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje al involucrar a los niños de manera activa y participativa en su educación.

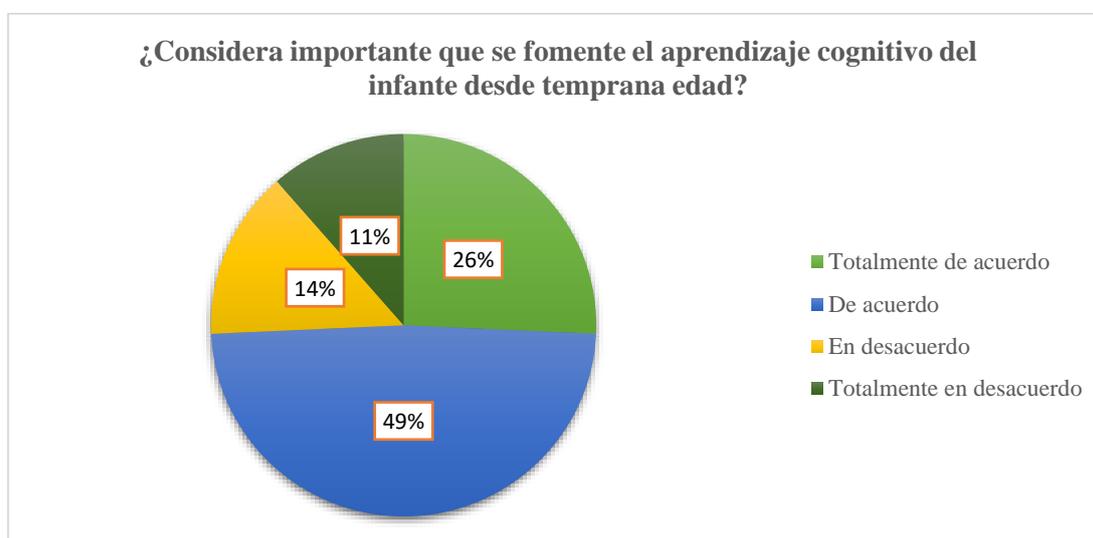
## 5. ¿Considera importante que se fomente el aprendizaje cognitivo del infante desde temprana edad?

Tabla 6. Aprendizaje Cognitivo

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	26%
De acuerdo	17	49%
En desacuerdo	5	14%
Totalmente en desacuerdo	4	11%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 5. Aprendizaje Cognitivo



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 26% está totalmente de acuerdo y un 49% de acuerdo con la idea de que es importante que se fomente el aprendizaje cognitivo del niño desde temprana edad en el contexto educativo. Sin embargo, un 14% está en desacuerdo y un 11% totalmente en desacuerdo con la idea.

Los resultados enfatizan que la educación desde la primera infancia debe centrarse en el desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos cognitivos, por ende, se subraya la relevancia de incorporar estrategias y enfoques pedagógicos que promuevan el aprendizaje cognitivo en el entorno educativo.

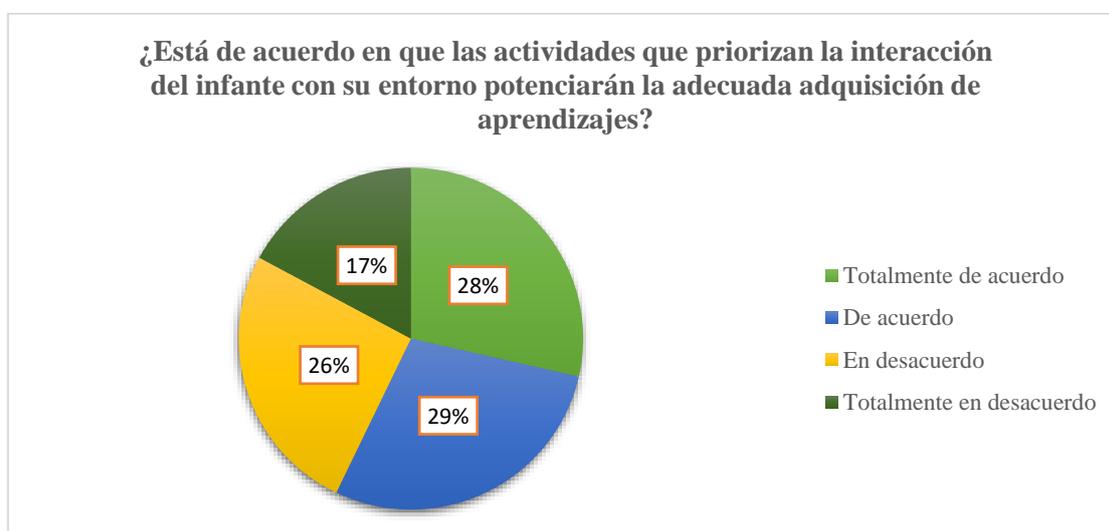
**6. ¿Está de acuerdo en que las actividades que priorizan la interacción del infante con su entorno potenciarán la adecuada adquisición de aprendizajes?**

Tabla 7. Actividades que priorizan la interacción del infante

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	29%
De acuerdo	10	29%
En desacuerdo	9	26%
Totalmente en desacuerdo	6	17%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 6. Actividades que priorizan la interacción del infante



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Tanto las respuestas totalmente de acuerdo y de acuerdo con un 29% cada una, revelan una distribución equitativa de opiniones en relación con la importancia de actividades que priorizan la interacción del infante con su entorno para la adquisición de aprendizajes. Sin embargo, un 26% está en desacuerdo y un 17% totalmente en desacuerdo con respecto al tema.

Los resultados resaltan la importancia de implementar prácticas educativas que promuevan la interacción activa de los niños con su entorno.

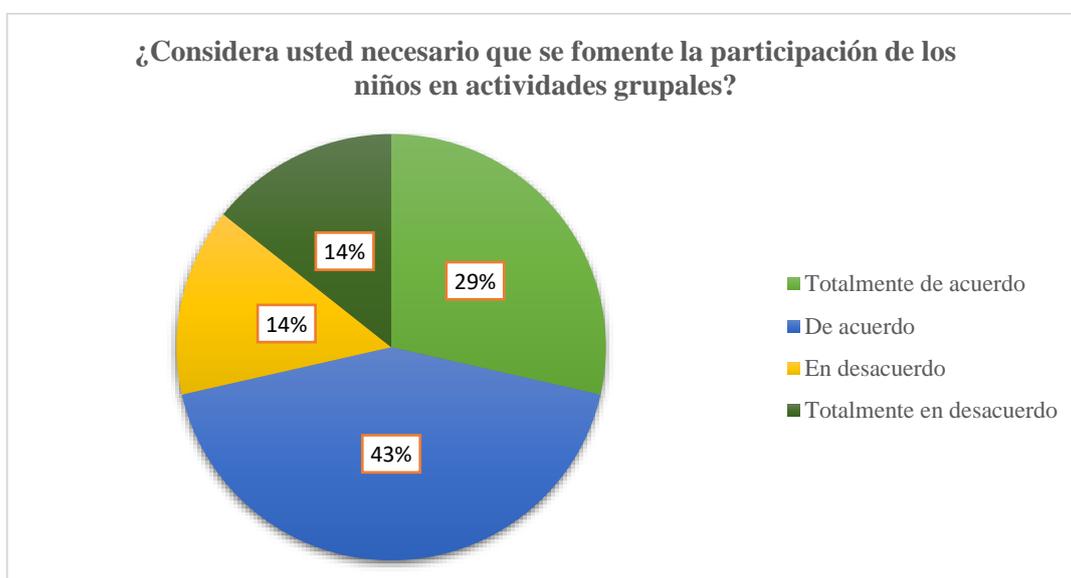
**7. ¿Considera usted necesario que se fomente la participación de los niños en actividades grupales?**

Tabla 8. Participación en actividades grupales

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	10	29%
De acuerdo	15	43%
En desacuerdo	5	14%
Totalmente en desacuerdo	5	14%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 7. Participación en actividades grupales



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 29% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 43% está de acuerdo en que se fomente la participación del niño por medio de la colaboración y el trabajo en equipo. Mientras que un 14% de los participantes expresó en desacuerdo y otro 14% totalmente en desacuerdo con la idea.

Los resultados subrayan la importancia de fomentar la participación activa y colaborativa en el plan de estudios para promover la cooperación y las habilidades de trabajo en equipo entre los estudiantes.

**8. ¿Considera usted que los niños al estar más dispuestos a colaborar y trabajar en equipo desarrollan el aprendizaje cognitivo?**

Tabla 9. Desarrollo del aprendizaje cognitivo

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	26%
De acuerdo	17	49%
En desacuerdo	5	14%
Totalmente en desacuerdo	4	11%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 8. Desarrollo del aprendizaje cognitivo



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 26% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 49%, está de acuerdo con la idea de que los niños que están dispuestos a colaborar y trabajar en equipo pueden desarrollar su aprendizaje cognitivo de manera efectiva. Por otro lado, un 14% expresó en desacuerdo y un 11% manifestó estar totalmente en desacuerdo con la afirmación.

Esto respalda la idea de que el aprendizaje colaborativo y la interacción social pueden mejorar la comprensión de conceptos, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños.

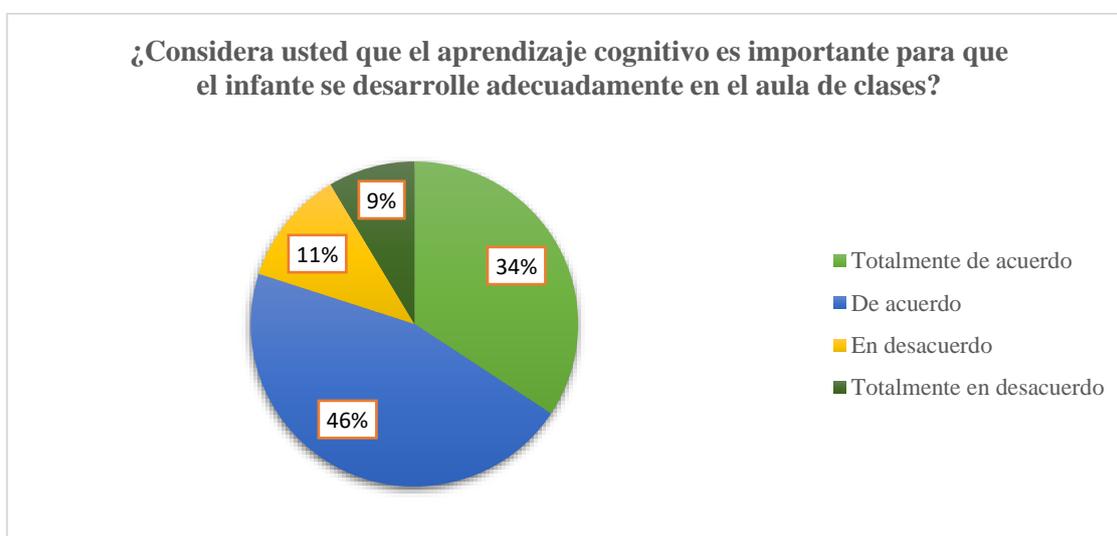
**9. ¿Considera usted que el aprendizaje cognitivo es importante para que el infante se desarrolle adecuadamente en el aula de clases?**

Tabla 10. Desarrollo adecuado en el aula de clases

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	12	34%
De acuerdo	16	46%
En desacuerdo	4	11%
Totalmente en desacuerdo	3	9%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 9. Desarrollo adecuado en el aula de clases



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 34% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 46%, está de acuerdo con la idea de que el aprendizaje cognitivo es necesario para que el infante se desarrolle adecuadamente en su entorno escolar. Sin embargo, un 11% expresó estar en desacuerdo y un 9% manifestó estar totalmente en desacuerdo con la afirmación.

Los resultados indican que se reconoce que el desarrollo cognitivo, que incluye la adquisición de conocimientos, habilidades y capacidad de pensamiento crítico, es fundamental para el éxito académico y el funcionamiento efectivo en el entorno escolar.

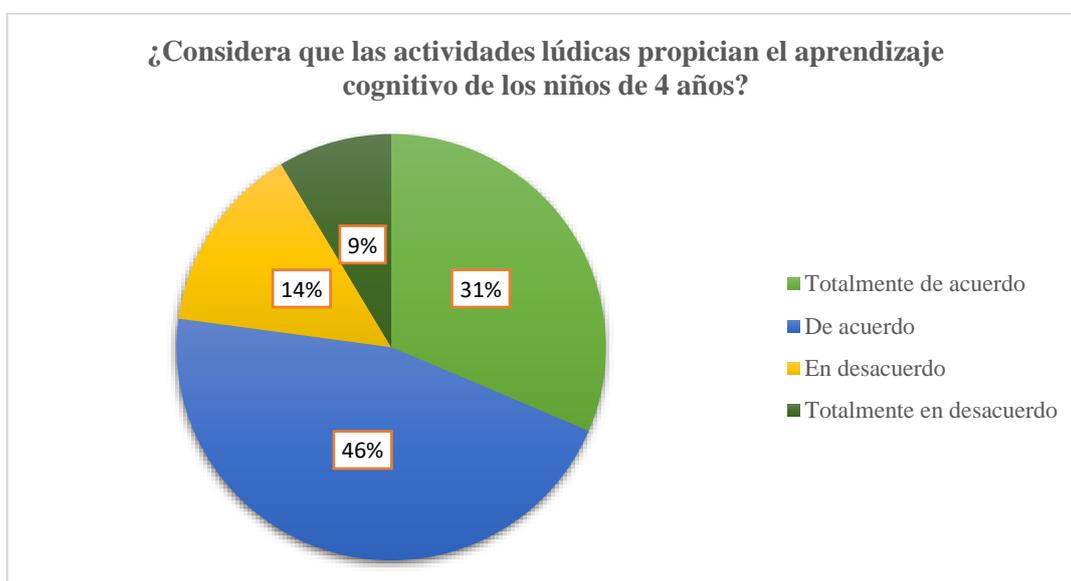
## 10. ¿Considera que las actividades lúdicas propician el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años?

Tabla 11. Actividades lúdicas para el aprendizaje cognitivo

Alternativas	Respuesta	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	11	31%
De acuerdo	16	46%
En desacuerdo	5	14%
Totalmente en desacuerdo	3	9%
<b>Total general</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Nathaly Arana

Gráfico 10. Actividades lúdicas para el aprendizaje cognitivo



Elaborado por: Nathaly Arana

**Análisis e Interpretación:** Un 31% de los encuestados está totalmente de acuerdo y un 46%, está de acuerdo respecto a que las actividades lúdicas son beneficiosas para el aprendizaje cognitivo de los niños en esta etapa. No obstante, un 14% indicó estar en desacuerdo y un 9% manifestó estar totalmente en desacuerdo con la afirmación.

Estos resultados concuerdan en que el juego y las actividades lúdicas son herramientas valiosas para estimular la cognición y el desarrollo intelectual en esta etapa crucial, subrayando la relevancia de incluirlas de manera efectiva en el entorno educativo.

## 8.- Discusión de resultados

El hecho de que 69% de los encuestados concuerden con que las actividades lúdicas propician beneficios en los niños de educación inicial se refuerza en las perspectivas de Pérez (2022) quien enfatiza que el juego es una actividad fundamental en la infancia que contribuye al desarrollo cognitivo y social de los niños.

En lo referente a las actividades lúdicas que realizan los niños con más frecuencia los juegos de construcción (29%) y las actividades artísticas (23%) son altamente valorados, lo que sugiere un reconocimiento de la estimulación cognitiva y creativa. Los juegos al aire libre (20%), juegos de roles (14%) y juegos de mesa (14%) también son apreciados, respaldando la importancia del juego activo y el contacto con la naturaleza. Estos resultados se respaldan en las ideas de Candela & Benavides (2020) quienes mencionan que la diversidad de actividades lúdicas enriquece la experiencia educativa de los niños y permite abordar diferentes aspectos de su desarrollo.

Un 66% de los encuestados concuerdan con que las actividades lúdicas estimulan la concentración del infante. Vygotsky (1978), como se citó en Montenegro (2019) argumentó que el juego puede promover la atención sostenida y la concentración en los niños al involucrarlos activamente en actividades significativas y motivadoras.

Las actividades lúdicas como estrategias educativas reflejan una percepción positiva del 69%, esto es respaldado por autores como Bruner (1960) y Vygotsky (1978), que han subrayado la importancia del juego y del aprendizaje activo en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Las actividades lúdicas ofrecen un entorno en el que los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera participativa, lo que facilita la comprensión y la retención de conceptos.

El período de la infancia temprana es crucial para la construcción del conocimiento y la formación de estructuras cognitivas. Un 75% de los encuestados concuerda con esta idea, lo que a su vez es respaldado por Gallego (2022), quien resalta la importancia de las experiencias tempranas en la formación de habilidades cognitivas para su bienestar y su rendimiento académico.

Un 58% subrayan la relevancia de las prácticas educativas que incorporan actividades experienciales y basadas en la interacción con el entorno. Esto está relacionado con Espinar & Viguera (2020) quienes enfatizan la importancia de que los niños sean participantes activos en su propio proceso de aprendizaje. La exploración, la experimentación y la interacción con el entorno brindan oportunidades para construir el conocimiento de manera significativa.

La necesidad de fomentar la participación de los niños en actividades grupales muestra un 72% de aceptación. Estos resultados son coherentes con Pareja et al. (2022), que enfatizan los beneficios de las actividades grupales en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Con respecto a si los niños estarán más dispuestos a colaborar y trabajar en equipo si desarrollan sus habilidades socioafectivas el 75% concuerda con este enfoque, ya que como menciona Chavez (2022) las habilidades sociales y colaborativas fortalecen la capacidad de los niños para comprender y relacionarse positivamente con sus compañeros, lo que a su vez facilita la participación efectiva en diferentes actividades esenciales para su aprendizaje.

Un 80% reconoce la importancia del aprendizaje cognitivo en el desarrollo adecuado del infante en su entorno escolar, esto se respalda en lo mencionado por Bálsamo (2022) quien enfatiza que el aprendizaje cognitivo es un proceso fundamental en la construcción del conocimiento y el desarrollo intelectual de los niños. La interacción activa con el entorno y la resolución de problemas son motores esenciales del aprendizaje cognitivo.

Las actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años tuvieron un porcentaje positivo del 77%. Estos resultados están respaldados por González et al. (2021), que destacan cómo el juego y las actividades lúdicas pueden ser poderosas herramientas para promover el desarrollo de habilidades como la memoria, comprensión, lenguaje, resolución de problemas, entre otras.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.- Conclusiones

Las actividades lúdicas desempeñan un papel relevante en el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños de educación inicial. Los resultados obtenidos, demuestran que se reconoce los beneficios de estas actividades en el desarrollo integral de los niños, lo que respalda la importancia de incorporar el juego y las actividades lúdicas en el entorno educativo.

Los encuestados están de acuerdo en que las actividades lúdicas propician beneficios en los niños, lo que se relaciona con la idea de que estas actividades son una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo.

Existe una conciencia generalizada sobre la importancia del aprendizaje cognitivo en el contexto escolar, lo que subraya la relevancia de promover su desarrollo desde una edad temprana.

Los resultados reflejan una percepción positiva sobre la capacidad de las actividades lúdicas para estimular la concentración, promover la colaboración y el trabajo en equipo, lo cual es fundamental para su desarrollo cognitivo. Además, se reconoce que estas actividades pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones, competencias esenciales para su crecimiento intelectual y éxito en el ámbito educativo.

## **10.- Recomendaciones**

Se recomienda que las instituciones educativas fomenten la inclusión de estas actividades en el currículo de educación inicial. Esto puede lograrse a través de la capacitación de docentes en la planificación y ejecución de actividades lúdicas efectivas.

Los educadores deben explorar y ofrecer una amplia gama de actividades lúdicas, incluyendo juegos al aire libre, juegos de roles y juegos de mesa. Esto permitirá a los niños experimentar diferentes formas de juego y estimular su desarrollo en diversas áreas.

Dado que el aprendizaje cognitivo de los niños es un esfuerzo colaborativo entre la escuela y el hogar, se recomienda que la institución educativa ofrezca programas de capacitación tanto para los docentes como para los representantes de los niños. Estas capacitaciones pueden abordar temas relacionados con la importancia del juego en el desarrollo infantil, estrategias para fomentar habilidades cognitivas en casa, y la colaboración entre la escuela y los padres para promover un ambiente de apoyo integral.

Realizar estudios adicionales relacionados con el aprendizaje cognitivo y las actividades lúdicas en la educación inicial, así como un seguimiento continuo para evaluar el impacto a largo plazo de estas actividades en el desarrollo de los niños.

## REFERENCIAS Y ANEXOS

### Referencias

- Alvarez, M. (2020). La estimulación de la memoria en los escolares del primer momento del desarrollo de la Educación Primaria. *sCielo*, 16(1). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-29552020000100137](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552020000100137)
- Azorín, C. (Septiembre de 2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *sCielo*, 40(161). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982018000300181#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Mu%C3%B1oz%20et%20al.,com%C3%BAAn%E2%80%9D%20\(cursivas%20a%C3%B1adidas\)](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Mu%C3%B1oz%20et%20al.,com%C3%BAAn%E2%80%9D%20(cursivas%20a%C3%B1adidas)).
- Bálsamo, M. (2022). *Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Paraná: Facultad "Teresa de Ávila". <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teoría-psicogenética-jean-piaget.pdf>
- Belsky, G. (2021). *Cómo desarrollar resiliencia en los niños*. Understood: <https://www.understood.org/es-mx/articles/building-resilience-in-kids>
- Caballero, G. (2021). Actividades lúdicas para el aprendizaje. *Universidad de la Rioja*. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes*. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf>
- Chandía, E. (2022). Habilidades para la resolución de problemas. *sCielo*, 36(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ru.36-1.50>

- Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., y Trujillo, I. (2020). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza. *Redalyc*, 34(71). <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>
- Escamilla, M. (2020). *Diseño no-experimental*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo : [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Presentaciones/licenciatura\\_en\\_mercadotecnia/fundamentos\\_de\\_metodologia\\_investigacion/PRES38.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf)
- Espinar, E., & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Scielo*, 39(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142020000300012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012)
- Gallego, M. (2022). La importancia de la estimulación adecuada durante el neurodesarrollo en la primera infancia. *Revista Senderos Pedagógicos*. <https://doi.org/10.53995/sp.v10i10.947>
- Gil, C. (2020). *Los paradigmas en la educación: El aprendizaje cognitivo*. UNO Sapiens Boletín Científico: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/5123/6592>
- González, X., Chao, C., y Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, LI(2), 233-270. <https://www.redalyc.org/journal/270/27065158006/html/>
- Hernandez, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Scielo*. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252021000300002](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002)
- Jimenez, P. (2023). Teorías del aprendizaje cognitiva. *Red Social Educativa*. <https://redsocal.rededuca.net/teoria-aprendizaje-cognitivo-conocimiento>

- López, A., & Ramos, G. (2021). Acerca de los metodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133/2079>
- Mariotti, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11, 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/ensenanza-aprendizaje>
- Martín, A. (2019). La creatividad. *Universidad de Barcelona*. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/671537/AMM\\_TESIS.pdf?sequence=5.xml](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/671537/AMM_TESIS.pdf?sequence=5.xml)
- Montenegro, E. (2019). Implementar un programa para potenciar la atención mediante juegos y ejercicios repetitivos en los niños. *Universidad del Azuay*. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5394/1/11754.pdf>
- Otero, A. (2018). *Enfoques de Investigación*. Researchgate: [https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)
- Paolini, C., & Oiberman, A. (2018). Desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Universidad de Ciencias Sociales*. <https://www.redalyc.org/journal/3396/339655686008/html/>
- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Universidad Andina Simón Bolívar*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, A. (2022). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espíritu Santo : <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar>

-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,y%20corporal%2C%20y%20el%20desarrollo

Rodriguez, L. (2021). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica de Investigación Innovación Educativa y Socioeducativa*. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>

Sanchez, I. (2018). Estrategias cognitivas de aprendizaje significativo. *sCielo*, 36(2), 3. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1011-22512015000200007](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512015000200007)

Solorzano, C., & Villacís, A. (2019). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Educativa "Luis A. Martinez". <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1319>

Venegas, G., Proaño, C., & Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva. *sCielo*, 15(18). <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revista horizontes.v5i18.191>

Villamar, J. (2020). *Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de II grado*. Universidad César Vallejo : <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52160>

Villarraig, L. (2018). La atención: principales rasgos, tipos y estudios. *Universidad Jaume*. [https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177765/TFG\\_2018\\_VillarraigC laramonte\\_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177765/TFG_2018_VillarraigC laramonte_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## Anexos

## Matriz de operacionalización

Tabla 12 Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items / Instrumento
<b>V. Independiente</b> <b>Actividades lúdicas</b>	Las actividades lúdicas son aquellas que propician la adquisición de aprendizajes con sentido y significado, en las cuales se busca mediante la lúdica que el infante se sienta emocionado por aprender e interesado en participar en las actividades con lo cual se desarrollen aptitudes y el amor por su proceso de enseñanza aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficios</li> <li>• Tipos de actividades lúdicas</li> <li>• Importancia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo integral</li> <li>• Juegos de construcción</li> <li>• Juegos de roles</li> <li>• Juegos al aire libre</li> <li>• Juegos de mesa</li> <li>• Concentración</li> <li>• Estrategia educativa</li> </ul>	<p><b>Cuestionario:</b></p> <p>¿Considera usted que las actividades lúdicas propician beneficios en los niños?</p> <p>¿Qué tipo de actividades lúdicas suelen realizarse con más frecuencia con los niños?</p> <p>Juegos de construcción (bloques, rompecabezas)</p> <p>Juegos de roles (disfraces, cocinita)</p> <p>Juegos al aire libre (columpios, juegos de pelota)</p> <p>Juegos de mesa (ajedrez, juegos de cartas)</p> <p>Actividades artísticas (dibujo, manualidades)</p> <p>¿Las actividades lúdicas que se aplican en el aula de clases estimulan la concentración del infante?</p> <p>¿Considera usted que las actividades lúdicas pueden emplearse como estrategias educativas?</p>
<b>V. dependiente</b> <b>Aprendizaje cognitivo</b>	El aprendizaje cognitivo es la capacidad que adquiere el ser humano para comprender,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Significativo</li> <li>• Por descubrimiento</li> <li>• Cooperativo</li> </ul>	<p>¿Considera importante que se fomente el aprendizaje cognitivo del infante desde temprana edad?</p>

	<p>adquirir conocimientos y gestionar la información que recibe por medio de los estímulos y vivencias que día a día se van asimilando del entorno inmediato</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Colaboración</li> <li>• Memoria</li> </ul>	<p>¿Está de acuerdo en que las actividades que priorizan la interacción del infante con su entorno potenciarán la adecuada adquisición de aprendizajes?</p> <p>¿Considera usted necesario que se fomente la participación de los niños en actividades grupales?</p> <p>¿Considera usted que los niños al estar más dispuestos a colaborar y trabajar en equipo desarrollan el aprendizaje cognitivo?</p> <p>¿Considera usted que el aprendizaje cognitivo es importante para que el infante se desarrolle adecuadamente en el aula de clases?</p> <p>¿Considera que las actividades lúdicas propician el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años?</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Elaborado por: Nathaly Arana*



## Anexo 2



### Cuestionario aplicado a los docentes y padres de familia de los niños de la Unidad Educativa Dr. Lorenzo Rufo Peña

1. **¿Considera usted que las actividades lúdicas propician beneficios en los niños?**
  - Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
  
2. **¿Qué tipo de actividades lúdicas suelen realizarse con más frecuencia con los niños?**
  - Juegos de construcción (bloques, rompecabezas)
  - Juegos de roles (disfraces, cocinita)
  - Juegos al aire libre (columpios, juegos de pelota)
  - Juegos de mesa (ajedrez, juegos de cartas)
  - Actividades artísticas (dibujo, manualidades)
  
3. **¿Las actividades lúdicas que se aplican en el aula de clases estimulan la concentración del infante?**
  - Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
  
4. **¿Considera usted que las actividades lúdicas pueden emplearse como estrategias educativas?**
  - Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo
  
5. **¿Considera importante que se fomente el aprendizaje cognitivo del infante desde temprana edad?**
  - Totalmente de acuerdo
  - De acuerdo
  - En desacuerdo
  - Totalmente en desacuerdo

- 6. ¿Está de acuerdo en que las actividades que priorizan la interacción del infante con su entorno potenciarán la adecuada adquisición de aprendizajes?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

- 7. ¿Considera usted necesario que se fomente la participación de los niños en actividades grupales?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

- 8. ¿Considera usted que los niños al estar más dispuestos a colaborar y trabajar en equipo desarrollan el aprendizaje cognitivo?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

- 9. ¿Considera usted que el aprendizaje cognitivo es importante para que el infante se desarrolle adecuadamente en el aula de clases?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

- 10. ¿Considera que las actividades lúdicas propician el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

### Anexo 3

### Evidencias

*Foto 1 Encuesta a la docente*



*Foto 2 Encuesta a padres de familia*



*Foto 3 Socialización con los niños*



*Foto 4 Socialización con los niños*

