



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS
CARRERA DE EDUCACION INICIAL**

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO
COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CEI
“TERESA LEÓN DE NOBOA” DEL CANTON GUARANDA
PROVINCIA BOLIVAR PERIODO 2023”.**

**AUTORES:
BONILLA GUZMÁN FÁTIMA BELÉN
VEGA GUAJAN VERÓNICA LIZETH**

**TUTOR:
LIC. DANNY PÉREZ CASTILLO**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR – PROYECTO DE
INVESTIGACION, PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.**

2023

I. DEDICATORIA

Verónica Vega

La presente tesis le dedico a Dios que me ha brindado sus bendiciones día tras día, a mis padres porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su confianza su apoyo incondicional gracias a ellos estoy logrando culminar mi carrera, y sobre todo nunca faltaron los buenos consejos para hacer de mí una mejor persona, a mis hermanos Byron, Jhinson, Danilo, Claudio, Jofre gracias por brindarme su confianza y su apoyo, sus consejos los amo mucha familia.

Bonilla Belén

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a Dios que me dio la oportunidad de vivir y de regalarme una familia maravillosa, con mucho cariño principalmente a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, gracias por todo padre, por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, brindándome todo tu amor, a mi madre, gracias por haber estado en todos los momentos importantes de mi vida.

II. AGRADECIMIENTO

Verónica Vega

Agradezco a la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR, por haberme abierto sus puertas y dejarme ser digna estudiante de sus aulas, que gracias a ello pude superarme en lo personal y en lo profesional. A mis docentes que compartieron muchos momentos inolvidables en mi carrera estudiantil, que compartieron sus conocimientos con mucha entrega y paciencia. A DIOS le agradezco por que sin el nada de esto hubiera sucedido a sus bendiciones que me an ayudado en toda mi carrera Universitaria gracias a ello se ha podido culminar con éxito.

Bonilla Belén

Agradezco a Dios por permitirme haber llegado a esta etapa de mi vida, agradezco a mi tutor por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiésemos podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada, gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaremos grabados para siempre en la memoria en nuestro futuro profesional.

Agradecer a la universidad que me ha exigido tanto, pero al mismo tiempo me ha permitido obtener mi tan ansiado título. Agradezco a cada directivo por su trabajo y por su gestión, sin lo cual no estarían las bases ni las condiciones para aprender conocimientos”.

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

Guaranda, 29 marzo del 2023

CERTIFICADO DEL TUTOR

Lic. Danny Fernando Pérez Castillo Mgs

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CEI " TERESA LEÓN DE NOBOA" DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIÓDICO NOVIEMBRE 2022 - MARZO 2023**, elaborado por las autoras: **Bonilla Guzmán Fátima Belén, Vega Guajan Verónica Lizeth**, egresadas de la carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas Y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, han sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que consideren conveniente.

Lic. Danny Fernando Pérez Castillo Mgs.

Tutor

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotras **Bonilla Guzmán Fátima Belén y Vega Guajan Verónica Lizeth** portador/res de la Cédula de Identidad No 0250192051 y 1727720367 en calidad de autor/res y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CEI "TERESA LEÓN DE NOBOA" DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023.**, modalidad presencial, de conformidad con el Art 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos

Bonilla Guzmán Fátima Belén

Vega Guajan Verónica Lizeth

Autor 1:



Belén Bonilla

C.I. 0250192051

Autor 2:



Verónica Vega

C.I. 1727720367

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

IV. AUTORIA NOTARIADA

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente informe final del Proyecto de Investigación, son de exclusiva responsabilidad de las autoras, con el tema: "**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CEI "TERESA LEÓN DE NOBOA" DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2023**", Elaborado por: Bonilla Guzmán Fátima Belén, Vega Guajan Verónica Lizeth previo a obtener el Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial, es inédito y garantizada su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos en este trabajo de investigación.




.....
Bonilla Guzmán Fátima Belén
C.I: 0250192051


.....
Vega Guajan Verónica Lizeth
C.I: 1727720367



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
 Notario



rio...

N° ESCRITURA: 20230201003P01798

DECLARACION JURAMENTADA

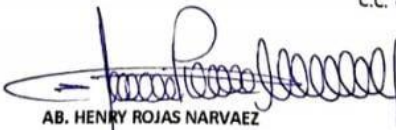
OTORGADA POR: VEGA GUAJAN VERÓNICA LIZETH y BONILLA GUZMÁN FÁTIMA BELÉN
 INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006-000004372

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día cuatro de Agosto del dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen VEGA GUAJAN VERÓNICA LIZETH, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0939779569); y BONILLA GUZMÁN FÁTIMA BELÉN, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en la Vía a las Cochabambas de la Parroquia Guanujo del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0994640717), por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CEI "TERESA LEÓN DE NOBOA" DEL CANTO GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO - NOVIEMBRE 2022 - MARZO 2023, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquella se ratifica quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.


 VEGA GUAJAN VERÓNICA LIZETH
 c.c. 1727720367


 BONILLA GUZMÁN FÁTIMA BELÉN
 c.c. 0250192051


 AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
 NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA...

V. ÍNDICE

| | |
|---|----|
| I. DEDICATORIA | 2 |
| II. AGRADECIMIENTO | 3 |
| V. ÍNDICE..... | 8 |
| VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL | 13 |
| VII. ABSTRACT | 14 |
| VIII. INTRODUCCION..... | 15 |
| 1. TEMA | 16 |
| 2. ANTECEDENTES | 17 |
| 3. PROBLEMA..... | 18 |
| 4. JUSTIFICACIÓN | 21 |
| 5. OBJETIVO | 22 |
| 5.1. Objetivo General..... | 22 |
| 5.2. Objetivos Específicos | 22 |
| 6. MARCO TEÓRICO..... | 23 |
| 6.1. TEORÍA CIENTÍFICA | 23 |
| 6.1.1. El juego según Jean Piaget | 23 |
| 6.1.2. Importancia del juego | 24 |
| 6.1.3. Juegos de mesa para la estimulación del desarrollo cognitivo en los niños | 27 |

| | |
|--|----|
| ¿En qué consiste? | 27 |
| 6.1.4. Clasificación del juego según Jean Piaget..... | 32 |
| 6.1.5. Áreas que desarrollan el juego en los niños..... | 35 |
| 6.1.6. El desarrollo cognitivo en los niños | 37 |
| 6.1.7. Teorías del desarrollo cognitivo | 40 |
| 6.2. TEORIA LEGAL | 47 |
| 6.2.1. Constitución de la República del Ecuador..... | 47 |
| 6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural..... | 48 |
| 6.3. TEORIA REFERENCIAL | 48 |
| 7. METODOLOGIA..... | 50 |
| 7.1. Enfoque de la investigación..... | 50 |
| 7.2. Diseño o tipos de investigación..... | 50 |
| 7.3. Métodos de investigación..... | 51 |
| 7.4. Técnica de investigación | 51 |
| 7.5. Universo y Muestra | 52 |
| 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS | 54 |
| 8.1. ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE CEI “TERESA LEÓN DE NOBOA” | 54 |
| 8.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES | 68 |
| 9. CONCLUSIONES | 78 |

| | |
|---|-----|
| 10. PROPUESTAS | 79 |
| Ven y aprende jugando..... | 80 |
| 10.1. Introducción..... | 80 |
| 10.2. Objetivo general..... | 80 |
| 10.3. Objetivos específicos | 80 |
| 10.4. Desarrollo..... | 82 |
| 11. BIBLIOGRAFÍA | 97 |
| ANEXOS..... | 102 |
| 102 | |
| Anexo 1. Instrumento de recolección de Datos para la ficha de observación | |
| 103 | |
| FICHA DE OBSERVACIÓN: | 103 |
| Anexo 2. Instrumentó de recolección de datos para la encuesta | 106 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Evolución cognitiva de los niños y niñas | 38 |
| Tabla 2 División de cómo se conforma la muestra | 53 |
| Tabla 3 Importancia del juego..... | 54 |
| Tabla 4 Estimular el desarrollo cognitivo | 56 |
| Tabla 5 Procesos psíquicos, afectivos y volitivos | 57 |
| Tabla 6 Vinculación de padre e hijos | 59 |
| Tabla 7 Capacidad de pensar y razonar..... | 60 |
| Tabla 8 Capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación..... | 61 |
| Tabla 9 Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad..... | 63 |
| Tabla 10 Juegos que permiten estimular el desarrollo cognitivo | 64 |
| Tabla 11 Juegos de memoria | 66 |
| Tabla 12 Juego..... | 67 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 Sopa de letras | 28 |
| Figura 2 Nivel básico de la actividad sigue el camino | 29 |
| Figura 3 Ejercicio elementos comunes..... | 30 |
| Figura 4 Escondite de la letra A..... | 30 |
| Figura 5 Pareja de animales | 31 |
| Figura 6 Estimular el desarrollo cognitivo | 56 |
| Figura 7 Procesos psíquicos, afectivos y volitivos..... | 57 |
| Figura 8 Vinculación de padre e hijos..... | 59 |
| Figura 9 Capacidad de pensar y razonar | 60 |
| Figura 10 Capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación | 61 |
| Figura 11 Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad | 63 |
| Figura 12 Juegos que permiten estimular el desarrollo cognitivo..... | 64 |
| Figura 13 Juegos de memoria | 66 |
| Figura 14 Juego | 67 |

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En la presente investigación que lleva como tema la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años en el CEI “Teresa León de Noboa” del cantón Guaranda provincia Bolívar en el periodo 2023, el juego aporta en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas ya que es muy importante en los primeros años de vida, porque ahí es donde inician adquirir habilidades y destrezas que les permite alcanzar un aprendizaje adecuado.

El juego aborda distintas problemáticas que son presentadas en el centro de educación Infantil “Teresa León de Noboa” por la falta de manejo de los juegos en los niños y niñas ocasionando dificultad en su rendimiento académico. La presente investigación se centró en el enfoque cualitativo - cuantitativo, lo cual nos permitió la recolección de información para inmediatamente analizarlas e interpretarlas. Los instrumentos fueron aplicados a 13 niños y 3 educadoras, con los resultados obtenidos se logró descubrir la falta de utilización del juego, siendo el juego una herramienta importante en los niños/as, donde dedicaban menor tiempo las educadoras para la realización de actividades y la poca importancia que tenían al juego, se deben realizar desde edades tempranas actividades de juego y desarrollen positivamente el desarrollo cognitivo dentro del Centro de educativo Infantil; finalmente se diseñó como alternativa de solución proponer una guía de juegos divertidos para desarrollar la parte cognitiva mejorando el rendimiento académico en los infantes, fomentando sus habilidades en el juego permitiendo adquirir sus destrezas.

PALABRAS CLAVES: Juego, desarrollo cognitivo, rendimiento académico, edad temprana.

VII. ABSTRACT

In the present investigation that takes as its theme the importance of play in the cognitive development of boys and girls from 4 to 5 years old in the CEI "Teresa León de Noboa" of the Guaranda Canton, Bolívar province in the period 2023, the Play contributes to the cognitive development of boys and girls since it is very important in the first years of life, because that is where they begin to acquire skills and abilities that allow them to achieve adequate learning.

The game addresses different problems that are presented in the "Teresa León de Noboa" initial education center due to the lack of use of games in boys and girls, causing difficulties in their academic performance. The present investigation focused on the qualitative-quantitative approach, which allowed us to collect information to immediately analyze and interpret it. The instruments were applied to 16 people, both infants and educators, with the results obtained it was possible to detect the lack of use of the game, since the game is an important tool in the children, the educators spent less time to carry out activities and the little importance they had to the game, where game activities must be carried out from an early age. Carrying out activities that contain the game and positively develop cognitive development within the initial education center; Finally, it was proposed as an alternative solution to apply strategies to develop the cognitive part, improving academic performance in infants, promoting knowledge of the game, allowing the acquisition of skills.

KEYWORDS: Game, cognitive development, academic performance, importance, early age.

VIII. INTRODUCCION

En la presente investigación se desarrolla la importancia del juego en el desarrollo cognitivo recordando establecer un estudio continuo en los niños y niñas desde el nacimiento hasta la vida adulta. Durante las etapas del desarrollo, los niños se sienten atraídos por las actividades recreativas como una forma de actuación. Jugar aprendiendo es lo vital para obtener un buen desarrollo de aprendizaje de los niños y niñas recalando que estimula los sentidos, especialmente el de la vista, el tacto y el oído.

En la etapa de preescolar, el juego representa una actividad de gran importancia en los niños y niñas que le permitirá tener un buen desarrollo en sus capacidades físicas y mentales, sociales y mejorar su autoestima, ya que el juego es una herramienta básica para el aprendizaje de los infantes.

El juego es un medio para explorar y conocer el mundo exterior pero también les da a los niños y niñas expresa lo que sucede en su mundo interior: sus sentimientos, pensamientos, deseos, miedos, desarrolla tu inteligencia e imaginación, la investigación confirma que el juego tiene un gran impacto en el desarrollo equilibrado de los aspectos psicomotores de los niños. Intelectuales, emocionales y sociales de actuación.

Con el presente trabajo de investigación se aspira un uso adecuado de diferentes actividades, a través de una guía de estrategias de juegos, que ayude al desarrollo cognitivo de los alumnos, como parte importante de enseñar a la docente a garantizar una mejor calidad de vida para sus estudiantes y logre un mejor rendimiento académico.

1. TEMA

La importancia del juego en del desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años en el CEI “Teresa León de Noboa” del cantón Guaranda provincia Bolívar en el periodo 2023.

2. ANTECEDENTES

Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

A nivel mundial (Gallardo & Gallardo , 2018) y (Herranz, 2013) señalan que el juego es primordial para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital.

La actividad lúdica posee una naturaleza y funciones complejas que se abordan desde diferentes teorías donde los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, pero en la historia y evolución del juego aparecen diferentes explicaciones sobre el papel que desempeña en el desarrollo humano.

A nivel nacional (Arévalo Jimenez, 2016) y (Cepeda & Orfelina , 2012) considera que el juego aporta al desarrollo cognitivo de los niños/as ya que es de vital importancia en los primeros años de vida porque es ahí cuando ellos empiezan a adquirir habilidades y destrezas que le permitirán lograr un aprendizaje. Se demostró que gracias al juego los niños alcanzaron un desarrollo cognitivo que les permitió resolver problemas sencillos acorde a sus necesidades como comunicarse con facilidad, razonar e interactuar con las demás personas que le rodean, cabe recalcar que gracias a esta metodología el juego es base fundamental para la

enseñanza-aprendizaje porque es ahí cuando el niño empieza su etapa de formación, que le servirá para tener un buen desenvolvimiento en toda su vida.

Una vez realizada la debida investigación se señala que no existe evidencia sobre estudios iguales o semejantes en el Centro de educativo Infantil “Teresa León de Noboa” con el tema: La importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años.

3. PROBLEMA

3.1.Descripción del problema

Se evidencio en el centro de educación inicial que la docente solo implementa hojas de trabajo, donde no implementa juegos en sus actividades diarias, provocando que los niños y niñas no tengan una buena comunicación con la docente y lleve como resultado que los niños no puedan compartir con los demás compañeros y socializar.

El juego es considerado como una recreación, mas no como un eje metodológico que permita al niño/a su desarrollo cognitivo, demostrando la falta de integración de juegos creativos dentro de las actividades, las planificaciones que son aplicadas por la docente tienen actividades de canto, repetición donde el juego no es aplicado dentro de una planificación.

La presente investigación surge de la problemática que existe en el CEI “Teresa León de Noboa” para conocer la falta de integración del juego en el aprendizaje de los niños y niñas, información que servirá como aporte a la formación académica que recibimos y el cual permitirá utilizar de mejor manera el juego en los niños de 4 a 5 años, siendo el juego un medio de aprendizaje que tiene

una gran importancia en su crecimiento, es primordial que se implemente juegos en el aula, es donde la mayoría del tiempo pasan compartiendo con sus compañeros.

3.2. Formulación del problema

¿De qué manera el juego ayuda al desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 a 5 años en el CEI “Teresa León de Noboa “del cantón Guaranda Provincia Bolívar del Periodo 2023

4. JUSTIFICACIÓN

Según (Sanchez, 2023) el juego es considerado, una acción de la persona, desarrollando la parte social, cultural y educacional, el juego es empleado por el individuo de forma natural, para el educador, se debe considerar aprendizaje indirecto significativo y duradero, el juego produce en los niños y niñas el desarrollo de un accionar en su vida diaria, convirtiéndose en un medio para formar habilidades básicas, como son el desarrollo lingüístico, percepción, motriz.

Como estudiantes de educación inicial, consideramos que es importante nuestra investigación por estar enfocada en expresar cómo el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los niños y niñas, donde se centra en responder a su interés por abordar la importancia del desarrollo cognitivo, permitiendo que el niño se forme como persona y crezca por sí mismo a lo largo de su vida.

Al enfocar el juego como una estrategia integral e importante brinda beneficios inmediatos a los niños al estimular los sentidos de manera productiva y divertida, enriqueciendo la creatividad e imaginación de la mente y el cuerpo, aprendiendo de manera espontánea y natural., donde aprenden los valores, reglas y comportamientos del juego y así descubrir las habilidades que tienen los niños y niñas al realizar el juego como método de aprendizaje.

Los beneficiarios de esta investigación son los autores de este trabajo por adquirir conocimientos teóricos y práctico sobre el efecto que causa el juego al no desarrollarlo dentro de las actividades escolares de los niños y niñas, también los niños se beneficiaran porque van a desarrollar actividades de juegos de una forma divertida.

5. OBJETIVO

5.1.Objetivo General

Establecer el juego como método de enseñanza que ayude a desarrollar la parte cognitiva en los niños y niñas de 4 a 5 años, en el CEI “Teresa León de Noboa”.

5.2.Objetivos Específicos

- Sustentar teórica y científicamente la importancia del juego en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas en el CEI “Teresa León de Noboa”.
- Identificar las dificultades percibidas en el aula de clase en base al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años en el CEI “Teresa León de Noboa”.
- Proponer una Guía de estrategias de juegos que ayude al desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 a 5 años en el CEI “Teresa León de Noboa”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. TEORÍA CIENTÍFICA

6.1.1. El juego según Jean Piaget

Para (Piaget, 1945) en la formación del símbolo en el niño dice: “El juego es la principal herramienta de que dispone el niño para construir el conocimiento de sí mismo y de la realidad” (pág. 23).

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior,

incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. (Citado por Blanco , 2012)

6.1.2. *Importancia del juego*

El juego es muy importante en cada una de las etapas evolutivas educativas de los niños/as, durante la hora del juego se le presta atención a la dirección pedagógica con su significación en la edad preescolar. Se debe recordar que los niños/as juegan de diversas formas dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente el juego se presenta de acuerdo con la etapa o evolución educativas del niño y niño. (Arévalo Jimenez, 2016)

- 0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.
- 2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros, pero aún no interactúan completamente con ellos.
- 3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros, pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo).
- 4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.

Jugando el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño/a de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro y así se puede ofrecerles herramientas que promuevan su aprendizaje pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral. (Arévalo Jimenez, 2016)

Cuando utilizar el juego

Los juegos de deben utilizar solo cuando la programación lo haga posible y solo cuando se constituyan en un auxilio eficaz, al alcance de un objetivo dentro de esa programación.

En cierto modo, la elaboración de programas debe estar precedida del conocimiento de los juegos específicos y en la medida en que estos aparezcan en la propuesta pedagógica, deben ser aplicados con el espíritu crítico como para mantenerlos, modificarlos o sustituirlos. Así el juego, solamente tiene validez si se utiliza en el momento oportuno y ello está determinado por su carácter de reto, por el interés del alumno y por el objetivo propuesto. (Antunes, 2006)

Como utilizar los juegos

Existen cuatro elementos que justifican y en cierta forma, condicionan la aplicación de los juegos. Esos elementos no se gradúan por la importancia y deben tenerse presentes con independencia del orden en que se representa son los siguiente.

Capacidad de constituirse en un factor de autoestima para el alumno.

Los juegos muy fáciles o cuya solución se sitúan por encima de la capacidad resolutive del alumno provocan su desinterés y, lo que es peor, su baja estima, asociada a una sensación de incapacidad o fracaso. En ese sentido, es importante que el profesor pueda organizarlos de tal forma que sean retos intrigantes o estimulantes, pero posibles de ser concretados por los alumnos, de modo individual o en grupo. Ese nivel de dificultad ideal no es una parte inherente del juego, sino que procede de la agudeza y la perspicacia de observación del profesor que puede dar algunas informaciones nuevas facilitadoras cuando el juego es muy difícil, o crear estrategias más complejas, si lo juzga de fácil solución.

El refuerzo positivo expresado en gestos, palabras y otros símbolos debe siempre encerrar la actividad y continuar con una entusiasta invitación para otro juego, la próxima vez. (Antunes, 2006)

Condiciones psicológicas favorables:

El juego jamás puede surgir como «trabajo» o estar relacionado con alguna forma de sanción. Al contrario, es esencial que el profesor lo utilice como instrumento para combatir la apatía y como medio de inserción y desafío grupal. El entusiasmo del profesor y la preparación de los alumnos para un momento especial propiciado por el juego constituye un recurso insustituible en el estímulo para el

alumno. Los juegos deben ser cuidadosamente introducidos y la posición de los alumnos debe estar claramente definida.

Condiciones ambientales:

El ambiente es fundamental para el éxito de los juegos. El espacio necesario para la manipulación de las piezas es imprescindible, así como su cuidadoso empaquetado y organización, la limpieza de la mesa o incluso el lugar que el alumno utiliza para esa actividad.

Fundamentos técnicos:

Un juego nunca debe ser interrumpido y, siempre que sea posible, el alumno debe ser estimulado para buscar sus propios caminos. Además de eso, todo juego necesita tener siempre comienzo, intermedio y final, y no ser programado si existen dudas sobre las posibilidades de concluirlo. (Antunes, 2006)

6.1.3. Juegos de mesa para la estimulación del desarrollo cognitivo en los niños

La palabra mágica

¿En qué consiste?

La clásica sopa de letras sigue siendo la actividad de estimulación cognitiva para niños es más elegida entre los profesionales para trabajar la **atención** con los más pequeños.

Por ejemplo, creando una sopa de letras personalizada con los nombres de sus amigos de clase:

Figura 1

Sopa de letras



Fuente: <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-ninos-con-necesidades-especiales/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

Sigue el camino

¿En qué consiste?

Sigue el camino es una actividad para trabajar la atención alternante y la inhibición en la que el niño debe seguir los pasos que marcan los dibujos para llegar hasta el castillo.

Juega por niveles

Además, tiene cinco niveles para que el profesional ajuste el ejercicio a las necesidades de cada niño.

Figura 2

Nivel básico de la actividad sigue el camino



Fuente: <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-ninos-con-necesidades-especiales/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

Elementos comunes

Para trabajar la atención selectiva y la memoria semántica, Elementos comunes es la actividad ideal.

¿En qué consiste?

Los niños deben seleccionar una serie de elementos concretos entre un grupo de estímulos. Por ejemplo, en la siguiente foto los niños tienen que identificar los objetos que suelen usarse en invierno:

Figura 3

Ejercicio elementos comunes



Fuente: <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-ninos-con-necesidades-especiales/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

Escondite de la letra A

Esta actividad de estimulación cognitiva para niños consiste en buscar entre un grupo de letras solo la letra indicada. ¡Cuidado que es fácil olvidarse alguna!

Figura 4

Escondite de la letra A



Fuente: <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-ninos-con-necesidades-especiales/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

Parejas de animales

¿En qué consiste?

Parejas de cartas, otro clásico de la estimulación cognitiva en el que los niños tienen que descubrir las parejas entre un grupo de cartas situadas boca abajo. (NeuronUP, 2021)

Figura 5

Pareja de animales



Fuente: <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-ninos-con-necesidades-especiales/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

Rompecabezas:

Los rompecabezas pueden disfrutarse a cualquier edad y, sin duda, existen muchos propensos alrededor del mundo, para los más pequeños de la casa, éstos pueden convertirse en un gran pasatiempo que los ayude a aprender conceptos básicos como el abecedario, las figuras geométricas, los animales, los números y mucho más. Indistintamente, son una excelente herramienta para aprender a resolver problemas.

Saltar la cuerda

Es un juego que ayuda a desarrollar la memoria auditiva, la coordinación y la sincronización.

Cantos y movimientos:

Cantar canciones no es solo un modo de entretenerse, es también una actividad donde los niños pueden mejorar su capacidad de memorización. Además, cantar y bailar ayuda a los niños a **adoptar el sentido del ritmo y coordinación**, ya que exige tener equilibrio e imitar elementos. (Colegio Cedros , 2020)

6.1.4. Clasificación del juego según Jean Piaget

Piaget clasifica el juego en base al desarrollo en tres grandes manifestaciones:

- juego sensoriomotor
- juego simbólico
- juego de reglas

El juego sensoriomotor: es un precursor del juego ya que se basa en la repetición de movimientos, de ahí que sea un aspecto de la asimilación, o lo que es lo mismo: la repetición de un hecho para adaptarse y reforzar su resultado, una vez aprendida la acción, se repetirá una y otra vez, y este procedimiento es el juego, el placer funcional y el placer de ser causada, surgen de la repetición de acciones a medida que el niño las va dominando durante su desarrollo (Castro & Sosa, 2022).

El juego simbólico: Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad

lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo. (López Chamorro , 2017)

El juego de reglas: Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años, su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se

recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. (López Chamorro , 2017)

6.1.5. Áreas que desarrollan el juego en los niños

a) La afectividad

En las primeras etapas del desarrollo de un niño, la emoción juega un papel importante, ya que es el momento en que la identidad y la personalidad comienzan a formarse con el fortalecimiento de la libertad, en este sentido, el juego es una de las características del desarrollo emocional, a través de jugar, se permite la libertad de expresión y se aumenta la reflexión emocional a través del deber y el esfuerzo, el juego es un recurso clave que permite a los niños pronunciar sus sentimientos, intereses y preferencias de una manera diferente. (Solís García , 2019)

b) La motricidad

El juego ayuda en gran medida al desarrollo físico y es una de las principales razones por las que los niños juegan, como motor del aprendizaje de los niños pequeños y fuerza fundamental detrás de su desarrollo estructural, social y emocional, el poder del juego es innegable,

el entretenimiento pasivo, los juegos construyen un cuerpo activo y saludable, a través del juego, los niños aprenden cómo funciona su cuerpo y desarrollan habilidades como el equilibrio y la coordinación (Solís García , 2019).

c) La inteligencia

El desarrollo sensoriomotor es muy importante para lograr la inteligencia, por lo que la educación a través del movimiento utiliza el juego y es muy provechosa para los niños porque ayuda al desarrollo de su potencial cognitivo, así como de su potencial, dichas habilidades cognitivas y de aceleración de la memoria y del lenguaje, igualmente, influyen positivamente en el desarrollo psicológico con aportaciones significativas en las áreas de lenguaje y socialización, conciencia perceptiva, motricidad gruesa y fina, y cuidado personal (Solís García , 2019).

d) La creatividad

Los juegos didácticos desarrollan el pensamiento creativo, promueven el desarrollo fluido, la flexibilidad, la elaboración, la curiosidad, el juego en sí mismo es una expresión espontánea de la creatividad, a través de la cual los niños afirman sus fantasías y su imaginación (Solís García , 2019).

e) La sociabilidad

Los juegos de equipo implican comunicación, los juegos multijugador, por su naturaleza, ofrecen una oportunidad para la interacción social y practican aspectos como tomar turnos, comunicación, trato y

resolución de conflictos, al igual que la empatía, el juego puede ser seguro para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos, y de la misma manera, a través del juego, los niños se comunican, forman y resuelven problemas propios de su edad (Solís García , 2019).

6.1.6. El desarrollo cognitivo en los niños

El desarrollo cognitivo es el conjunto de actividades mentales que realiza el niño para aprender y resolver problemas. Comprende la memoria, la concentración, la atención, la percepción, la imaginación y la creatividad. Cada ser humano es diferente y por lo tanto cada niño va a desarrollar a su propio ritmo. Las habilidades que desarrolle el niño dependerán en gran parte de la calidad de las interacciones que los padres o adultos cuidadores ofrezcan a los niños que educan. Aquellos padres que desde que su hijo nace, le hablan todo el tiempo le explican lo que pasa a su alrededor ayudándole a adquirir conocimientos de su medio juegan con él y lo motivan a crear estrategias, a resolver problemas responden adecuadamente a las necesidades de sus hijos van sin duda, a favorecer el desarrollo cognitivo de su hijo, necesario para que el niño pueda interactuar en su medio y para lograr el éxito escolar y social. Las actividades pueden orientarse en las áreas de matemáticas (juegos de conteo, números, sumas) del lenguaje (contar historias, leer cuentos, canciones.) de concentración (puzles, construcciones, cartas.) de creatividad (arte y música, dibujos, collages, pintura, barro, masilla, etc.) (Arévalo Jimenez, 2016).

La imitación diferida, es la imitación de una acción que el niño/a ha visto, la cual realiza después de un tiempo, aun cuando ya no la pueda ver. Ya que, por medio del juego simbólico, los niños hacen que un objeto represente algo más. Por

ejemplo, usar un trozo de madera como una espada. Adquieren la capacidad para usar el lenguaje en la representación de objetos o eventos ausentes.

Tabla 1

Evolución cognitiva de los niños y niñas

| 4 – 5 AÑOS | 5 – 6 AÑOS |
|---|---|
| Puede dibujar una figura humana. | Hace puzles de hasta 50 piezas. |
| Le encanta leer, contar e inventar historias. | Identifica los números del 1 al 50 y reproduce del 1 al 20. |
| Distingue, la mañana, tarde y noche. | Identifica más grande que, más pequeño. |
| Recuerda 4 objetos observados en un dibujo. | Discrimina semejanzas y diferencias. |
| Puede nombrar 8 colores. | Sigue la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos. |
| Puede contar del 1 al 20. | |

Fuente: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12039>

Actividades que permiten estimular el desarrollo cognitivo de los niños

- Escoger Recursos (Observar).
- Explorar y conocer el ambiente o los objetos del mismo, identificar personas que lo rodean, o materiales por sus etiquetas (Comunicar).
- Conversar acerca del uso de los objetos con los que desea trabajar (Clasificar).
- Pensar y comunicar lo que desea hacer.
- Realizar dibujos de los objetos que están a su alrededor.

- Explorar con todos los sentidos, permitirle que se plantee preguntas, buscando nuevas respuestas.
- Interesarse por los hechos y fenómenos que ocurren a su alrededor.
- Reconocer características en los objetos tomando en cuenta color, tamaño, peso, temperatura, formas y texturas.
- Reconocer semejanzas y diferencias en diversos materiales (Comparar).
- Reconstruir uniendo partes para formar un todo.
- Clasificar objetos.
- Seriar por ensayo y error.
- Comparar cantidades, muchos, pocos.
- Establecer correspondencias uno a uno.
- Reconocer y corresponder numerales.
- Ordenar y establecer relaciones.
- Agrupar, clasificar libros o cualquier otro material escrito.
- Relatar situaciones de los personajes.
- Comentar situaciones ya vividas en relación con los relatos, sucesos escritos.
- Anticipar escenas durante los relatos.
- Identificar acciones pasadas, presentes y futuras en los cuentos o acciones reales.
- Utilizar nociones temporales tales como: primero, luego, al final, antes, después, ayer, hoy, mañana.
- Comentar sobre las palabras escritas en los cuentos o cualquier otro material impreso.

- Descifrar lo que sucede en los relatos a través de la interpretación de fotografías con lugares, personajes, animales o cosas reales. (Arévalo Jimenez, 2016)

6.1.7. Teorías del desarrollo cognitivo

Teoría de Piaget

Para que se produzca el desarrollo cognitivo, Piaget establece cuatro etapas o períodos: Período sensoriomotor, período preoperacional, período de las operaciones concretas y período de las operaciones formales.

Periodo sensoriomotor

Piaget denomina así a esta etapa, porque el bebé conoce el mundo poco a poco a través de sus sentidos y las tareas motrices de su cuerpo. Los bebés pasan de ser individuos “reflejos” con limitado conocimiento, a ser “solventarles de problemas”, programadores que han profundizado mucho sobre sí mismos y lo que les rodea.

Divide este período en seis subetapas, en las cuales, los esquemas mentales del niño “van configurando nuevas redes de esquemas que facilitarán la construcción de objetos permanentes”. (Martín Bravo , 2009)

Periodo Preoperacional

Este lo divide a su vez en otras dos etapas:

Etapas preconceptual (2 a 4 años): El niño actúa en el nivel de la representación simbólica, así se puede ver en la imitación y memoria manifiestas en dibujos, lenguaje, sueños y simulaciones. En el mundo físico maniobra muy de

acuerdo a la realidad, pero en el pensamiento sigue siendo egocéntrico. Cree que todos los elementos tienen vida y sienten. Piensa que todo lo que sucede tiene una relación causa- efecto. También cree que todo es tal y como él lo percibe; no entiende otros puntos de vista.

Etapa prelógica o intuitiva (4 a 7 años): Se manifiesta el pensamiento prelógico (por ejemplo, media taza de líquido que llena un vaso pequeño es más que media taza que no llena un vaso grande). El ensayo y error puede hacerle descubrir intuitivamente las relaciones correctas, pero no es capaz de considerar más de una característica al mismo tiempo (por ejemplo, las bolitas azules no pueden ser al mismo tiempo de madera). El lenguaje es egocéntrico, lo que refleja sus limitaciones por falta de experiencia. (Castilla Pérez, 2014)

Período de las operaciones concretas (7 a 12 años)

En esta etapa el niño puede emplear la lógica sobre lo que ha experimentado y manipularlo de una manera simbólica (operaciones aritméticas). Piensa hacia adelante y atrás. Reconoce que, si se pasa media taza de líquido de un recipiente alto a uno corto, sigue siendo media taza, que es lo que era en un principio. A la capacidad de pensar hacia atrás Piaget la llama reversibilidad. Esta aptitud ayuda a acelerar el pensamiento lógico y se pueden llevar a cabo deducciones (Si $2+2=4$, $4-2=2$). Aquí se puede ver el bucle ascendente del desarrollo de la inteligencia, desde el saber edificado durante las experiencias concretas del período sensoriomotor, hasta la posibilidad de poder simbolizarlo y razonar sobre ellas de forma abstracta. Los niños de Educación Primaria pueden hacer seriaciones, clasificaciones en grupos y otras operaciones lógicas. Si se les enseña un trozo de cuerda A más largo

que un trozo de cuerda B y más adelante otro C más corto que B, pueden deducir que A por lógica es más largo que C sin necesidad de verlos ni realizar una comparativa sensomotora. (Castilla Pérez, 2014)

Período de las operaciones formales (12 años hasta la madurez)

Cuando el niño alcanza la edad de 12 años aproximadamente, razona lógicamente sobre cosas abstractas que nunca había investigado de forma directa. Esto es lo que singulariza el período de las operaciones formales. El niño está capacitado para hacer un pensamiento racional e inductivo a través de la forma de una propuesta ofrecida. Sólo conoce el problema de forma hipotética y puede llegar a una reflexión lógica a través del pensamiento. Esta última etapa no es lograda por todos los adultos, pero sí es característico de los científicos, que pueden manejar un gran número de datos y explicárnoslos claramente. Einstein dijo sobre la teoría de Piaget “Es tan simple que sólo un genio podía haberla pensado”. (Castilla Pérez, 2014)

Tipos de procesos cognitivos

Percepción

La percepción capacita al ser humano para: distinguir la información necesaria, explorar lo que rodea y evitar peligros, Los niños/as responden a los sonidos incluso antes de nacer, cuando están en el vientre de la madre y cuando perciben algún sonido intenso se mueven más. Al nacer ya oyen y reaccionan de manera diferente ante la distinta intensidad de los sonidos. Desde los primeros días los bebés son capaces de reconocer las voces de los familiares cercanos y se sienten más atraídos por los sonidos similares a la voz humana. (Arévalo Jimenez, 2016)

Atención

Para el desarrollo de la percepción es necesario el funcionamiento de los procesos de atención, la cual es la capacidad del individuo para focalizar sus percepciones, en estímulos determinados, desestimando la relevancia de otras fuentes de estimulación. En la escuela, el niño/a requiere del pleno funcionamiento de la atención para centrarse en la lección de la profesora y disminuir la atención en aspectos considerados secundarios para ese contexto como es el observar el color del lápiz o los ruidos que hacen otros compañeros. En el recién nacido la atención es involuntaria. Entre el primer y el segundo año la atención en el niño está relacionada con sus intereses en el mundo circundante. Entre los tres y cinco años, el niño logra focalizar su atención en un mismo tema durante 30 a 50 minutos y entre los cinco y seis años logran hacerlo hasta una hora y media. El aumento de la estabilidad de la atención se manifiesta cuando el niño realiza actividades como observar láminas, escuchar relatos y permanecer realizando una actividad con el 100% de su capacidad, esto se logra alrededor de los seis años. (Arévalo Jimenez, 2016)

Memoria

La conducta y el desempeño intelectual se manifiestan gracias a los procesos de memoria, la cual es el proceso por medio del cual se codifica, almacena y recupera información. Cada una de estas tres partes de la definición de la memoria -codificación, almacenamiento y recuperación representa un proceso diferente.

- Codificación: Es el recuerdo inicial de la información.

- Almacenamiento: Guardar la información para emplearla en un futuro.
- Recuperación: Localización de la información almacenada.

La etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental y reproducción. En esta etapa la memoria es básicamente de carácter involuntario, el niño retiene lo que captó su atención en la actividad y lo que produjo una impresión en él. Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano: El lenguaje, el pensamiento y la inteligencia.

Es por ello la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento oportuno. En las actividades y los juegos que el niño realiza, pone en funcionamiento los procesos básicos de atención, percepción y memoria. Cuando existen dificultades para atender, percibir y recordar es 35 cuando el niño presenta problemas en la adquisición del lenguaje, la lectura-escritura y otras materias importantes para la etapa escolar y para su desempeño en general. (Arévalo Jimenez, 2016)

Teoría de Vygotsky

Su teoría pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad. Afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría. Pensaba que los patrones de pensamiento del individuo no se deben a factores innatos, sino que son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales. La sociedad de los adultos tiene la responsabilidad de

compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo intelectual.

Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales. El desarrollo cognoscitivo se lleva a cabo a medida que internaliza los resultados de sus interacciones sociales. De acuerdo con la teoría de Vygotsky, tanto la historia de la cultura del niño como la de su experiencia personal son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo. Este principio de Vygotsky refleja una concepción cultural-histórica del desarrollo.

A Vygotsky se le considera uno de los primeros críticos de la teoría piagetiana del desarrollo cognoscitivo. En su perspectiva, el conocimiento no se construye de modo individual como propuso Piaget, sino que se construye entre las personas a medida que interactúan. Las interacciones sociales con compañeros y adultos más conocedores constituyen el medio principal del desarrollo intelectual. Según Vygotsky, el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño. Más bien, se localiza dentro de un contexto cultural o social determinado. En otras palabras, creía que los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas o planear tienen un origen social.

De acuerdo con Vygotsky, el niño nace con habilidades mentales elementales, entre ellas la percepción, la atención y la memoria. Gracias a la interacción con compañeros y adultos más conocedores, estas habilidades "innatas" se transforman en funciones mentales superiores. Más concretamente, Vygotsky

pensaba que el desarrollo cognoscitivo consiste en internalizar funciones que ocurren antes en lo que él llamó plano social. (Rafael Linares, s.f)

6.2.TEORIA LEGAL

6.2.1. Constitución de la República del Ecuador

El artículo 27 determina que la educación fomenta el desarrollo pleno y holístico del ser humano con valores como el respeto y la consideración de los derechos humanos en todo momento como del medio ambiente, impulsar la sostenibilidad y democracia. Bajo estos ámbitos generar procesos participativos, críticos, interculturales, solidarios, democráticos promoviendo siempre la justicia, equidad de género. Se debe incluir también un estímulo que motive el arte y cultura física. De esta manera, el conocimiento que se alcance servirá para tener alcanzar un adecuado ejercicio de los derechos, construir la soberanía nacional y ser un importante aporte para el desarrollo nacional (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2008).

En el artículo 46 de la constitución determina la responsabilidad que tendrá el estado para asegurar el bienestar de niños y adolescentes en varios numerales como se muestran a continuación:

Numeral 1: se establece un cuidado periódico y derecho a la educación a niños menores de 6 años.

Numeral 2: los niños no deben trabajar por ello su protección será especial incluyendo políticas que promuevan la erradicación del trabajo infantil.

Numeral 3: incorporación de atenciones preferentes a quienes posean algún tipo de discapacidad para la integración social y al sistema educativo regular (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2008).

Además, en el artículo 343 hace mención que el sistema nacional de educación debe establecer su enfoque en el desarrollo de las aptitudes, capacidades y potencialidades de las personas sea individualmente o de forma grupal. Facilitar para ello el aprendizaje y la generación de conocimientos mediante técnicas, los saberes, el arte y la cultura (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2008).

6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Esta ley conocida por sus siglas (LOEI) se enfoca en dar cumplimiento a los derechos en que todas las personas tengan acceso a la educación, para ello determina principios y fines que permitan establecer una educación adecuada que fomente el Buen Vivir, sea inclusiva, intercultural y plurinacional. Desde lo expuesto la Autoridad Educativa Nacional conforme al artículo 22 acerca de sus competencias, establece necesario se desarrolle la investigación pedagógica (Ministerio de Educación, 2021).

Por su parte en artículo 40, se establece la importancia de establecer un acompañamiento en la Educación Inicial que permita el desarrollo de la cognición, afecto, habilidades psicomotrices, el ámbito social, la identidad, autonomía y su reconocimiento como ente de una comunidad y el respeto como niño para potencializar mediante la educación sus habilidades y destrezas. En el reglamento de la LOEI también establece que el inicial 1 atenderá a estudiantes hasta de 3 años de edad (Ministerio de Educación, 2021).

6.3. TEORIA REFERENCIAL

Esta poetista y literata de nobles sentimientos, nació en Riobamba el 9 de agosto de 1929, sus padres fueron el Señor Nelson León Velasco y su madre Doña

Celia María Astudillo, a la edad de dos años perdió a su madre, que dando al cuidado de su padre y abuela materna las 15 años a la que perdió, sus estudios primarios inició en Guaranda en la Escuela Fiscal Manuel de Echeandía" donde obtuvo su primer premio en un concurso Internacional de Poesía Infantil organizado por el Ministerio de Educación, en honor al poeta de los Niños.

Es necesario atender a la población preescolar del sur de la ciudad que por la distancia y por la reducida capacidad del único Jardín de Infantes que existe al norte no puede recibir la educación a que tiene derecho.

La solución es dar lugar al funcionamiento de un nuevo Jardín de Infantes que sirva a los niños del sector sur, este nuevo establecimiento tenga una honrosa nominación para identificarlo; La señora doña Teresa León de Noboa es una singular maestra de juventudes, una reconocida poetisa nacional, una prestante mujer de cultura y una virtuosa esposa y madre; Es deber de la Comisión de Estímulos y Sanciones, perpetuar el nombre de maestras que sirven a la educación con amor talento e integridad; el Jardín de Infantes llamado "Teresa León de Noboa".

7. METODOLOGIA

7.1.Enfoque de la investigación

La investigación será aplicada en el Centro Educativo Infantil (CEI) “Teresa León Noboa” en el Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar, para esto se requiere la interacción de los docentes expertos los cuales protagonizaran la investigación.

En cuanto al enfoque de la investigación se considera cualitativo porque permite fundamentarse de mejor forma los contenidos de las dos variables identificadas en el trabajo de investigación, comprendiendo y profundizando los fenómenos analizados desde el punto de vista de los docentes y en relación con los aspectos que los rodean. De igual forma es cuantitativo porque este se enfoca en el conjunto de tácticas de recolección y procesamiento de información que emplean escalas numéricas, y técnicas estadísticas para llevar a cabo el análisis

Al considerarse cuantitativo el análisis de los datos numéricos serán obtenidos por medio de la ficha de observación aplicada a los 13 estudiantes del Centro Educativo Inicial (CEI) Teresa León Noboa, información que será contabilizada y tabulada en el apartado de resultados la misma que será integrada con las encuestas realizadas a los docentes de dicha institución, lo cual permitirá plantear y diseñar la propuesta.

7.2.Diseño o tipos de investigación

El diseño aplicado en esta investigación es:

Bibliográfica: Esta investigación se considera bibliográfica ya que se ha investigado en diferentes sitios web, tesis, artículos científicos y libros lo cual permite que esta investigación se sustente con bases teóricas claras y precisas.

Descriptivo: La investigación tuvo como propósito explicar y describir las características de población que se adquirió a través de preguntas y del análisis de datos que se llevó a cabo sobre el tema.

Explicativo: Es explicativo por que se pretende explicar y argumentar sobre cómo fortalecen los juegos en el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años.

Investigación de campo: Se considera investigación de campo ya que los autores de esta investigación se relacionan directamente con los docentes y estudiantes para la obtención de información la cual será analizada con la finalidad del cumplimiento de los objetivos.

7.3.Métodos de investigación

Método Análisis- Síntesis: Se considera analítico ya que se pretende analizar los resultados obtenidos por los instrumentos de recolección de información los cuales están dirigidos hacia la aplicación de los juegos en el desarrollo cognitivo de los niños; y sintético puesto que la información obtenida será específicamente seleccionada de tal forma que sea clara y entendible.

Deductivo e Inductivo: Por qué la investigación parte de lo general o lo específico explicando de forma adecuada los procesos, técnicas y estrategias aplicadas en el trabajo de investigación, haciendo que este sea claro y preciso, para así poder entender la investigación.

7.4.Técnica de investigación

Ficha de observación: Se realizará una ficha de observación, en la cual, se pretende recopilar información sobre nivel de desarrollo cognitivo que tiene los niños y niñas a través del juego.

Encuesta: Se encuentra dirigida a los docentes del Centro Educativo Infantil “Teresa León de Noboa” de 4 a 5 años con la finalidad de conocer la importancia de los juegos en el aula de clases.

7.5.Universo y Muestra

Universo

En el centro educativo inicial (CEI) “Teresa León de Noboa” existen 3 cursos de 12 a 13 estudiantes, en donde se imparten clases a niños de 4 a 5 años, población a la que está dirigida esta investigación sin embargo se ha extraído una muestra de 1 curso entero compuesto por 13 estudiantes y un docente que imparte clases a los mismos. Sin embargo, la opinión de las 3 docentes que imparten en los demás cursos es de importancia para esta investigación ya que ellos trabajan con estudiantes de la misma edad y su conocimiento puede complementar esta investigación.

Muestra:

Cabe destacar que se optó por aplicar la ficha de observación a los 13 estudiantes del Centro Educativo Infantil “Teresa León de Noboa” conformado por los niños de 4 a 5 años en los que se enfoca esta investigación, a más de esto la opinión de las 3 docentes es de suma importancia para complementar esta investigación, motivo por el cual se les aplico la encuesta.

Tabla 2

División de cómo se conforma la muestra

| Centro educativo Inicial | Estudiantes | | Docentes |
|-----------------------------------|--------------------|--------------|-----------------|
| | Niños | Niñas | |
| CEI “TERESA LEÓN DE NOBOA” | | | |
| | 7 | 6 | 3 |
| TOTAL | 13 | | 3 |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE CEI “TERESA LEÓN DE NOBOA”

1. ¿Cree usted que es necesario incluir el juego al momento de estudiar?

Tabla 3

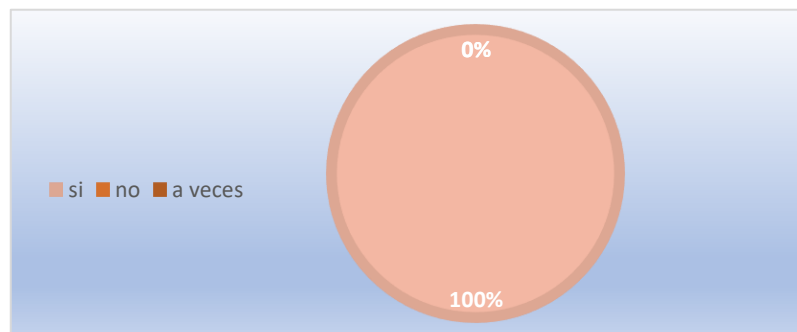
Importancia del juego

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| A VECES | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 6

Importancia del juego



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: Una vez aplicada la encuesta dirigida a los docentes podemos observar que todos concuerdan en que si es necesario incluir los juegos al momento de estudiar.

2. ¿Usted aplica juegos para estimular el desarrollo cognitivo?

Tabla 4

*Estimular el
cognitivo*

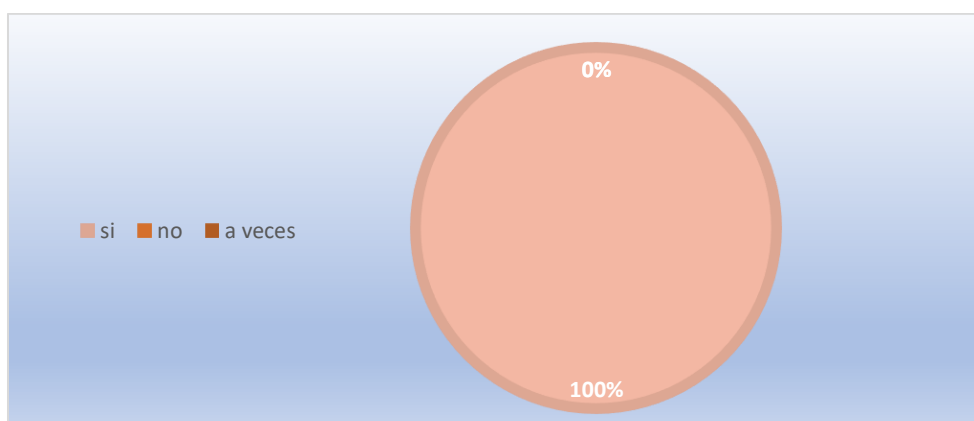
| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| A VECES | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

desarrollo

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 7

Estimular el desarrollo cognitivo



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: En cuanto a la pregunta si los docentes aplican juegos para estimular el desarrollo cognitivo se evidencia por medio del grafico en la parte superior que todos afirman que si lo hacen.

3. ¿Cree usted que el desarrollo cognitivo contribuye a los procesos psíquicos, afectivos y volitivos?

Tabla 5

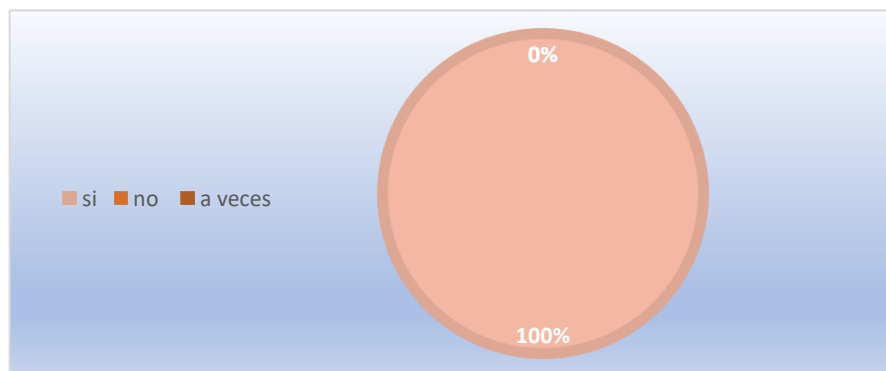
Procesos psíquicos, afectivos y volitivos

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| A VECES | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 8

Procesos psíquicos, afectivos y volitivos



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: Todos los docentes encuestados consideran que el desarrollo cognitivo si contribuye en los procesos psíquicos, afectivos y volitivos de los niños entre 4 a 5 años en su institución.

4. ¿Considera que los padres de sus estudiantes deben estar vinculados con la estimulación del desarrollo cognitivo con sus hijos?

Tabla 6

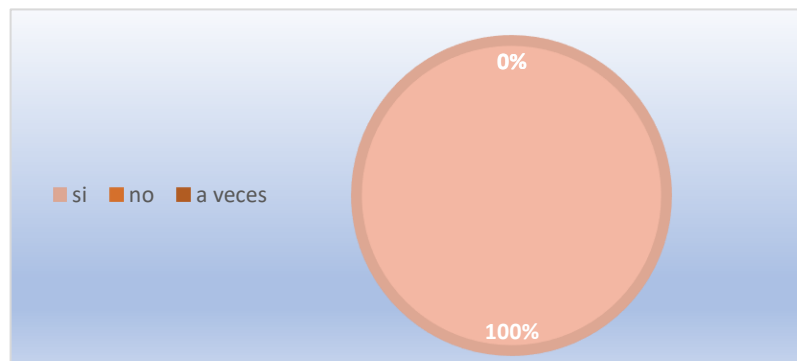
Vinculación de padre e hijos

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| A VECES | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 9

Vinculación de padre e hijos



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: Cuando se preguntó a los docentes que, si los padres de sus estudiantes deben estar vinculados con la estimulación del desarrollo cognitivo con sus hijos, los 3 docentes estuvieron de acuerdo en que si deberán estarlo.

5. ¿Cree usted que a sus estudiantes se les dificulta la capacidad de pensar y razonar?

Tabla 7

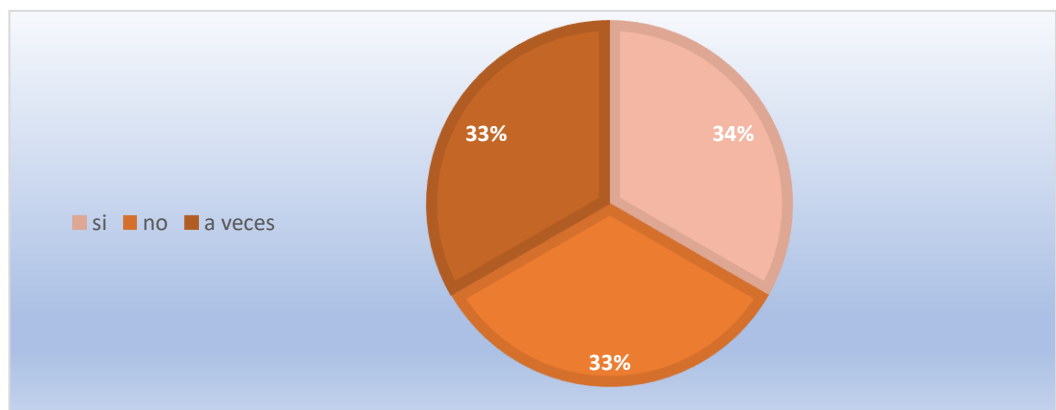
Capacidad de pensar y razonar

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 1 | 33,3% |
| NO | 1 | 33,3% |
| A VECES | 1 | 33,3% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 10

Capacidad de pensar y razonar



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: Cuando se preguntó si sus estudiantes tienen alguna dificultad al momento de razonar y pensar, cada uno de ellos tiene una respuesta diferente pese a que con anterioridad afirmaron todo con un sí, en esta pregunta cada uno, tiene su respuesta la cual divide el 100% en 33,3% para cada una.

6. ¿Cree que sus niños tienen la capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación?

Tabla 8

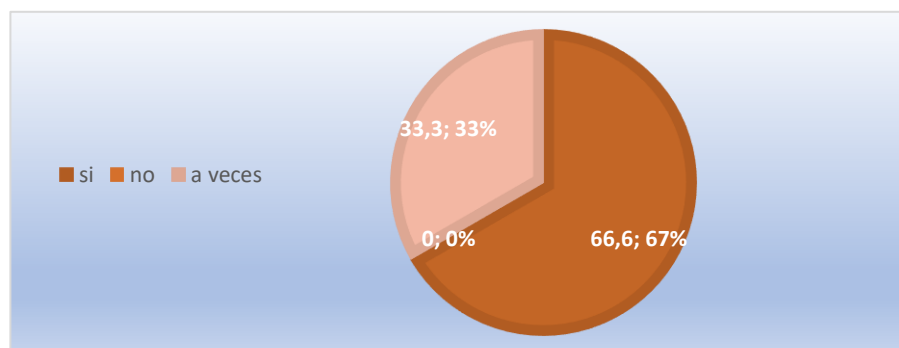
Capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 2 | 66,6% |
| NO | 0 | 0% |
| A VECES | 1 | 33,3% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 11

Capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación



Fuente: Educadoras del CEI Teresa León de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: En cuanto a la pregunta si sus estudiantes tienen la capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación dos de los tres docentes

afirmaron con seguridad que sí, sin embargo, uno de los docentes considera que a veces sus estudiantes tienen la capacidad de captar conceptos y establecer relaciones de comparación.

7. ¿El desarrollo cognitivo en los niños, estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad?

Tabla 9

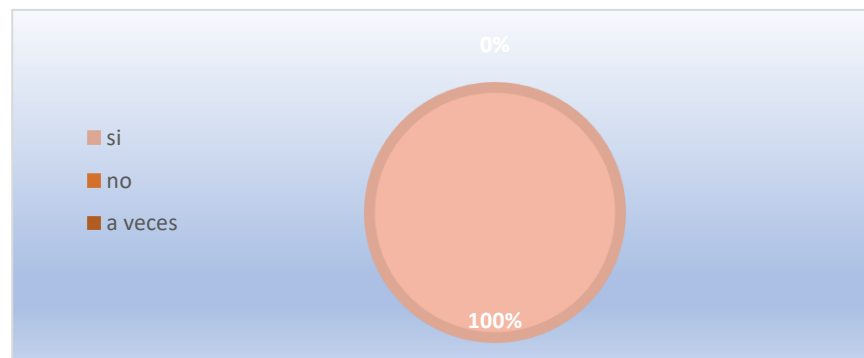
Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| A VECES | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 12

Estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: Los tres docentes consideran que el desarrollo cognitivo en los niños si, estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad.

8. ¿Cuál de estos juegos considera que permitirían estimular el desarrollo cognitivo?

Tabla 10

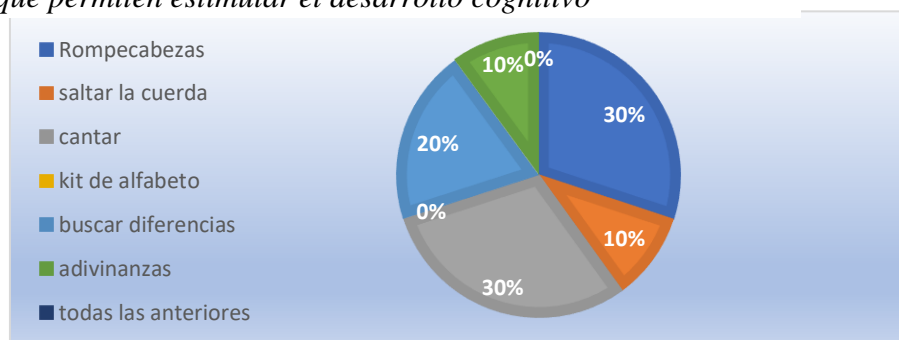
Juegos que permiten estimular el desarrollo cognitivo

| Tabla de frecuencia | | |
|----------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| ROMPECABEZAS | 3 | 100% |
| SALTAR LA CUERDA | 1 | 33,3% |
| CANTAR | 3 | 100% |
| KIT DE ALFABETO | 0 | 0% |
| BUSCAR DIFERENCIAS | 2 | 66,6% |
| ADIVINANZAS | 1 | 33,3% |
| TODAS LAS ANTERIORES | 0 | 0% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 13

Juegos que permiten estimular el desarrollo cognitivo



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: En esta tabla se puede identificar diferentes valores en cada una de las actividades que se consideraron para el desarrollo cognitivo, sin embargo, los docentes supieron elegir entre ellas las más importantes para la estimulación del desarrollo cognitivo de sus estudiantes, siendo estas el rompecabezas y el cantar, sin dejar de lado el buscar las diferencias.

9. ¿Cree usted que los juegos de memoria permiten estimular el desarrollo cognitivo

Tabla 11

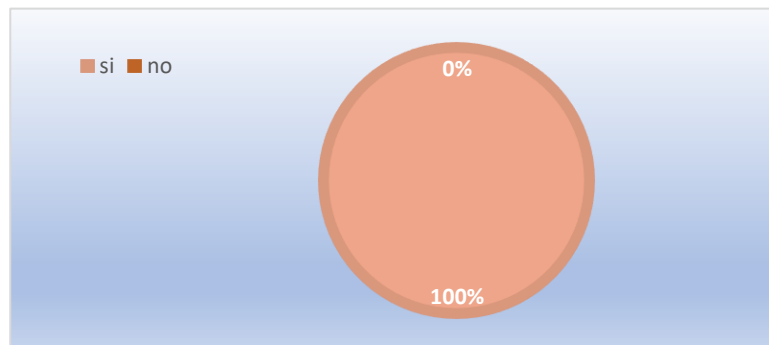
Juegos de memoria

| Tabla de frecuencia | | |
|---------------------|------------|------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 14

Juegos de memoria



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: En esta pregunta todos los docentes coinciden en que los juegos de memoria si permiten estimular el desarrollo cognitivo en sus estudiantes de la unidad educativa.

10. ¿Qué juego usted recomienda para estimular el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

Tabla 12

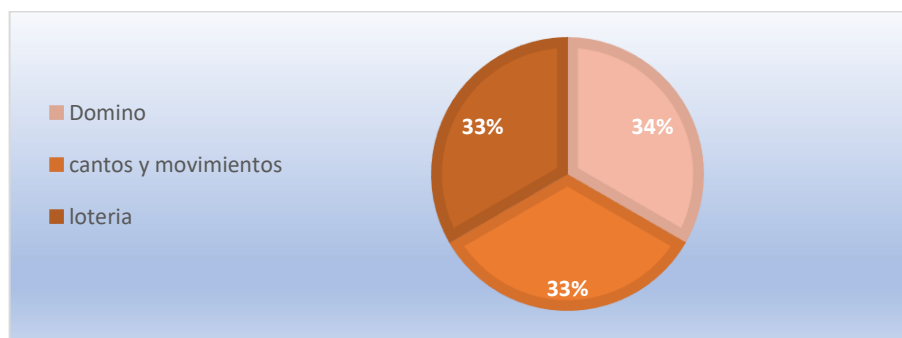
Juego

| Tabla de frecuencia | | |
|----------------------|------------|-------------|
| Respuestas | Frecuencia | Porcentaje |
| Domino | 1 | 33,3% |
| Cantos y movimientos | 1 | 33,3% |
| Lotería | 1 | 33,3% |
| TOTAL | 3 | 100% |

Elaborado por (Bonilla & Vega, 2023)

Figura 15

Juego



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: Bonilla, B y Vega, V. 2023

Análisis: Esta pregunta tenía la finalidad de conocer cuál es el juego que cada uno de los docentes recomienda para la estimulación del desarrollo cognitivo, cada uno de ellos dio un juego diferente por esta razón se ha igualado los valores de las tablas ya que se considera que cada uno de ellos da esa respuesta por su experiencia y conocimiento en el área.

8.2.RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Indicador 1: ¿El niño se ubica en tiempo y espacio?

CUADRO 1

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 0 | 0.0 % |
| A veces | 13 | 13% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 1



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

Los niños se ubican en el tiempo y espacio como lo muestra el anterior gráfico todos pueden identificar esta parte que les enseña la docente por ende es fácil explicarles y que ellos entiendan de una forma divertida.

Indicador 2: ¿Tiene habilidades para ejecutar tareas complejas y específicas?

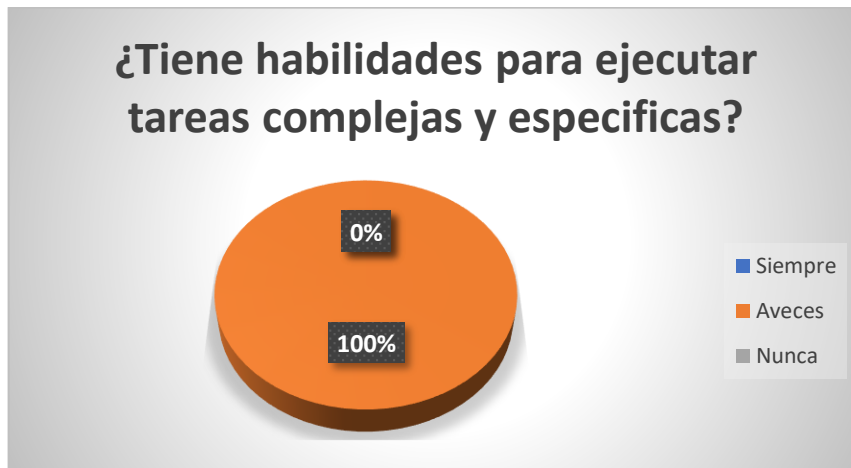
CUADRO 2

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 0 | 0.0% |
| A veces | 13 | 13% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 2



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

Los niños de dicha institución educativa tienden a ejecutar las tareas ya sean complejas o específicas que le otorga la docente al momento de enseñarles algún tema en específico que se encuentra en la planificación elaborada.

Indicador 3: ¿El niño tiene la capacidad de memorizar?

CUADRO 3

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 4 | 30.8% |
| A veces | 9 | 69.2% |
| Nunca | 1 | 7.7% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 3



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

En el siguiente ítem se pudo evidenciar que no todos los niños tienen la capacidad de memorizar algún tema, canción, frase, u orden que le brinda la docente, por cuanto se debe trabajar más en esa área y con los niños que tienen mas problema en ese ámbito del estudio.

Indicador 4: ¿Juega a representar algo a partir de un objeto cualquiera?

CUADRO 4

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 7 | 53.8% |
| A veces | 6 | 46.2% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 4



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

En el siguiente cuadro presentado se muestra que existe un balance entre los niños a la orden de la docente al momento de representar algo a partir de cualquier objeto, lo que nos demuestra que los infantes tienen cierta capacidad en realizar actividades sin que se les solicite.

Indicador 5: ¿Puede memorizar más de 10 objetos?

CUADRO 5

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 0 | 0.0% |
| A veces | 13 | 100% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 5



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

El anterior gráfico da a conocer que los infantes de 4 a 5 años tienen la capacidad de memorizar más de 10 objetos a su corta edad y que al estimularle de diferentes maneras, con diferentes actividades podrá expandir sus conocimientos.

Indicador 6: ¿Dice correctamente el nombre de por lo menos 4 colores?

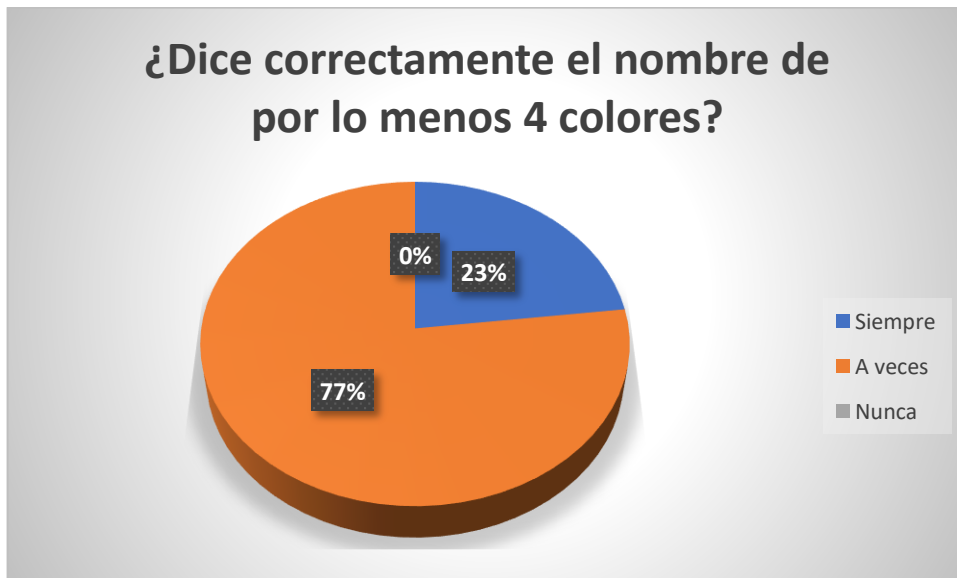
CUADRO 6

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 3 | 23.1% |
| A veces | 10 | 76.9% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13% | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 6



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

Se pudo evidenciar que en su mayoría no pronuncian correctamente el nombre de algunos colores enseñados por cuanto se debe realizar alguna actividad significativa o con más valor para que el niño pueda repetir lo enseñado de una manera correcta.

Indicador 7: ¿Recuerda los objetos que ha visto fuera del aula?

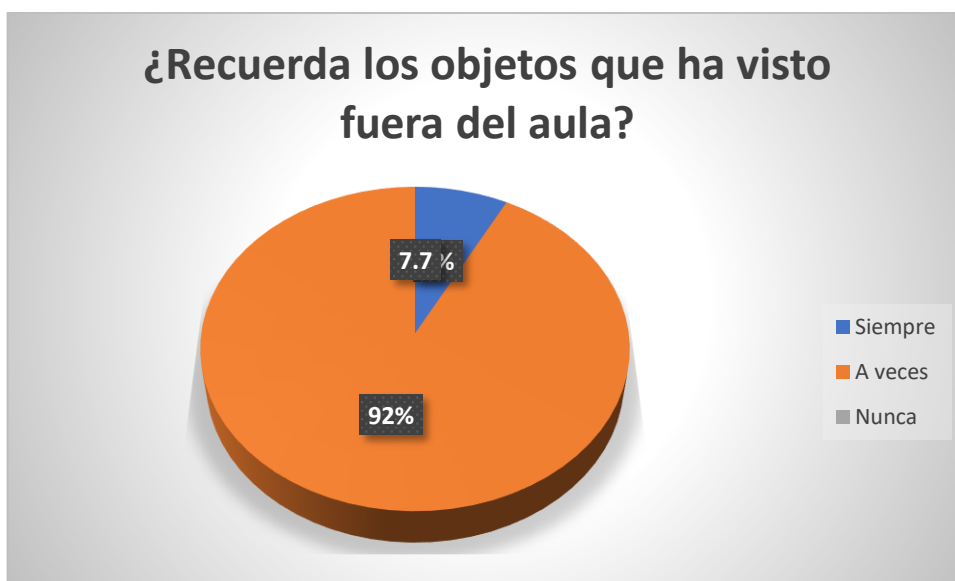
CUADRO 7

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 1 | 7.7% |
| A veces | 12 | 92.3% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 7



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

Los niños de la edad entre 4 a 5 años a veces recuerdan los objetos fuera del aula por ende existe un margen bastante grande el cual representa estos valores.

Indicador 8: ¿Identifica las partes que le falta a un objeto?

CUADRO 8

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 8 | 61.5% |
| A veces | 4 | 30.8% |
| Nunca | 1 | 7.7% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 8



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

Existe variantes lo cual demuestra el anterior gráfico, lo cual nos da a entender que a los niños se les debe brindar una explicación detallada y directa sobre los objetos que se encuentran en su entorno y en su exterior.

Indicador 9: ¿Identifica dos objetos iguales en una imagen?

CUADRO 9

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 0 | 0.0% |
| A veces | 13 | 100% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa León de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 9



Fuente: Educadoras del CEI Teresa León de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

se pudo detallar que los niños pueden identificar dos objetos iguales en una imagen sin ningún problema ya que de acuerdo con su edad ellos ya diferencian gran parte de los objetos, animales, plantas, personas, etc.

Indicador 10: ¿El niño arma el rompecabezas sin complicación?

CUADRO 10

| ALTERNATIVAS | RESPUESTAS | PORCENTAJE |
|--------------|------------|-------------|
| Siempre | 2 | 15.4% |
| A veces | 11 | 84.6% |
| Nunca | 0 | 0.0% |
| TOTAL | 13 | 100% |

Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

GRÁFICO 10



Fuente: Educadoras del CEI Teresa león de “Noboa”

Elaborado por: (Bonilla & Vega, 2023)

Análisis e interpretación de resultados

Los niños a veces arman los rompecabezas sin problema, esto depende de la cantidad de piezas, de la imagen armar, y de la edad en la que se encuentran, dependiendo de todos estos factores se encuentra la complejidad en la actividad a realizar.

9. CONCLUSIONES

- Hemos conocido en el marco teórico que es de suma importancia implementar el juego en clase, ya que ayuda a fortalecer el desarrollo cognitivo en los niños y niñas donde existen diferentes tipos de juegos, que les permite desarrollar la parte cognitiva, los autores Jean Piaget y Vidgoký mencionan que es de suma importancia incluir los juegos en los niños para que puedan desarrollarse de una mejor manera en su vida diaria , también fortalece la lógica y la racionalidad dentro de lo psicológico, pedagógico y social.
- La docente no ejecuta juegos planificados en cada uno de los ámbitos al momento de ejecutar actividades de aprendizaje que intervengan en un aprendizaje significativo; donde se identifica que los niños y niñas realizan actividades solo en hojas preelaboradas y mas no practican el juego, siendo el juego muy fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.
- Mediante la investigación realizada proponemos una Guía de estrategias donde se establezca el juego como un método de enseñanza y aprendizaje y pueda contribuir de mejor manera en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro Educativo Infantil “Teresa León de Noboa”.



10. PROPUESTAS

ÍNDICE

1. Introducción
2. Objetivo
3. Actividades

Actividad 1: Rompecabezas.

Actividad 2: Cambiando la intensidad de movimientos.

Actividad 3: Escondite de la A.

Actividad 4: Preguntitas preguntonas.

Actividad 5: Simón dice.

Actividad 6: Sigue el camino.

Actividad 7: Juego de memoria.

Actividad 8: Construyendo mi transporte.

Actividad 9: Soplando, soplando mi pelito.

Actividad 10: Tocar palmas.

Título de Guía

Ven y aprende jugando

Guía de Estrategias de juegos para desarrollar la parte cognitiva, y mejorar el rendimiento académico en niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

10.1. Introducción

El juego ofrece a los niños y niñas diversos beneficios que son perdurables para su vida, por ende, es importante realizar actividades que ayudan a mejorar a las habilidades motrices, sociales, soluciones problemas, la creatividad, la atención, concentración y memoria. Por ello estas estrategias que se presenta a continuación, facilitara a la docente tener opciones a escoger para realizar a los niños y niñas dentro de la jornada laboral para que ayude al desarrollo cognitivo en los niños y niñas.

10.2. Objetivo general

Fomentar el desarrollo cognitivo mediante la aplicación de la guía de estrategias de juegos, que le permita a los niños desarrollar el lenguaje la motricidad y percepción con el fin de motivar sus habilidades en los niños y niñas de 4 a 5 años, en el CEI “Teresa León de Noboa”.

10.3. Objetivos específicos

- Motiva en los niños y niñas al tiempo libre en todas las actividades propuestas donde ayudemos a disminuir los impulsos de agresividad; mediante jornadas recreativas para llegar a un aprendizaje recreativo y mejor el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, en el CEI “Teresa León de Noboa”.



- Analizar las actividades establecidas en la guía de estrategias para mejorar el desarrollo cognitivo para que el rendimiento académico de los niños y niñas de 4 a 5 años, en el CEI “Teresa León de Noboa” .

10.4. Desarrollo

VEN Y APRENDE JUGANDO

GUÍA DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LA PARTE COGNITIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS



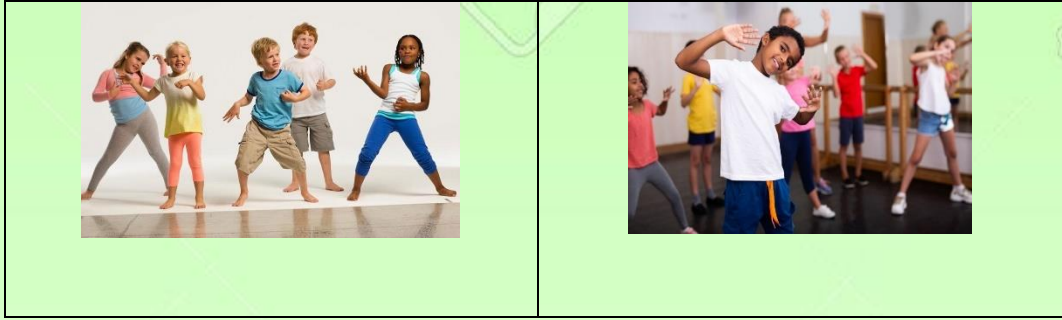
| | | |
|---|---|------------------------|
| TITULO | Rompecabezas | |
| INTRODUCCIÓN | Los rompecabezas son juegos muy apreciados, porque fomentan la creatividad, la imaginación, atención la visión espacial, las estructuras y los movimientos geométricos, esta actividad es entretenida y resultan divertidos para la gran mayoría de los niños. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la capacidad de pensar y fomentar la imaginación. | | Rompecabezas |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de la institución |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> • Proyectarles una canción del rompecabezas y hacerles bailar. • Luego entregamos a los niños los rompecabezas y que lo armen. • Ayudar a identificar las figuras de las piezas del rompecabezas. • Al finalizar el rompecabezas el niño reconoce las figuras de las piezas y a su vez la imagen que estaba armando. | |
| LOGROS | | |
| | | |





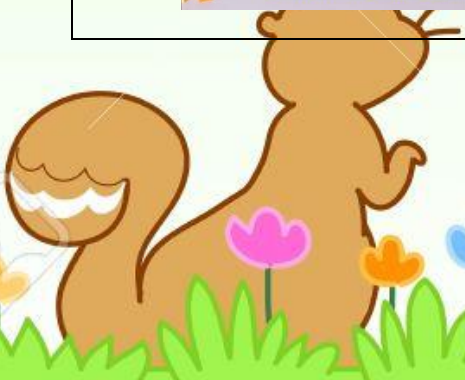


| | | |
|---|--|--|
| TITULO | Cambiando la intensidad de movimientos | |
| INTRODUCCIÓN | El sonido y el movimiento ayuda a que los niños desarrollen la atención auditiva, donde la docente toca el instrumento, primeramente, suave, después más fuerte, y pausadamente va aumentando la intensidad del sonido. Es un juego divertido porque el que se equivoque debe situarse al final de la fila, y los más atentos serán los que queden delante. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> Fomentar la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad. | | <ul style="list-style-type: none"> Tambor Panderetas |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> Pedir a los alumnos que se pongan de pie, para realizar movimiento del cuerpo. Luego proyectamos una canción para poder bailar y que la clase se haga más divertida. Explicar a los alumnos que deben realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. | |
| LOGROS | | |





| | | |
|--|---|---|
| TITULO | Escondite de la A | |
| INTRODUCCIÓN | Las sopas de letras son juegos didácticos camuflados en forma de pasatiempos, que ayudan al crecimiento brindando posibilidades de superación y de mejora en el proceso de aprendizaje. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> Identificar la vocal (a) que se encuentra escondidas en la sopa de letras, para fortalecer la atención y concentración de los niños y niñas. | | <ul style="list-style-type: none"> Hojas preelaboradas Pinturas |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> Recordar a los niños la vocal (a). Proyectar un video de la vocal (a). Entregarles las hojas de trabajo a cada niño. Pedir que encuentren en la sopa de letras la vocal (a) y le pinten. Al finalizar las actividades, entregamos un disfraz en fomis de la vocal (a) a cada niño donde todos vamos a bailar. | |
| LOGROS | | |
|  <p>JUEGO EDUCATIVO. SOPA DE LETRAS</p> | |  |

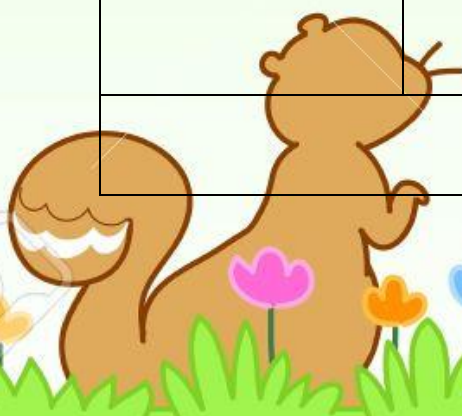


| | | |
|--|--|-------------------|
| TITULO | Preguntitas preguntonas | |
| INTRODUCCIÓN | Esta Actividad sirve para que los niños aprendan a pensar por sí mismos y a desarrollar su pensamiento crítico, es necesario que se les hagan preguntas sencillas. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la capacidad de pensar en los niños. | | Fichas |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> Realizar preguntas sencillas los niños para saber cada uno de sus criterios que tiene cada uno, por ejemplo. Preguntas Es necesario esperar en un semáforo antes de cruzar, a la vez mostramos imágenes. Por qué hay que bajar las escaleras despacio. Por qué tiene que ir a dormir temprano. Por qué un pájaro pone nidos en los árboles. Por qué ladra un perro. Por qué tienen que comer más fruta y verdura, etc. | |
| LOGROS | | |

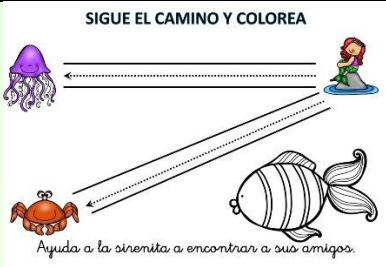





| | | |
|--|---|--|
| TITULO | Simón dice | |
| INTRODUCCIÓN | El juego “Simón dice” es un juego tradicional que sirve para ejercitar las habilidades de atención. Este juego es simple, pero puede convertirse rápidamente en un reto, debido a que el niño que hace de “Simón” en ocasiones va a hacer señas con el fin de buscar que los participantes se equivoquen, es por esta razón que debes estar muy atento a las instrucciones. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> Mejorar la atención, donde el niño debe estar atento a lo que hacemos o decimos para no ser eliminado del juego, también ayuda a desarrollar la motricidad gruesa. | | |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase En el patio de la institución |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> Explicar a los niños como se desarrolla el juego de Simón dice. Proyectar un video de simón dice a la vez https://www.youtube.com/watch?v=w_RHmkNXjP4 Realizar un ejemplo de parte de la maestra. Pedir a uno de los niños que participe de “Simón” para que pueda dar instrucciones a los demás compañeros. | |
| LOGROS | | |







| | | |
|---|--|---|
| TITULO | Sigue el camino | |
| INTRODUCCIÓN | Sigue el camino es una actividad para trabajar la atención alternante y la inhibición en la que el niño debe seguir los pasos que marcan los dibujos para llegar hasta el castillo. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Conseguir que los niños desarrollen la parte cognitiva mediante esta actividad. | | <ul style="list-style-type: none"> • Colores • Hojas de papel bon |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> • Colocamos a los niños en sus respectivos puestos, para luego entregarles una hoja impresa con la imagen de un camino y una casa. • Luego hacemos la entrega de los lápices de colores a cada niño. • Explicamos a los niños que deben de seguir el camino para llegar a la meta. | |
| LOGROS | | |
|  | |  |





| | | |
|---|---|--|
| TITULO | Ruleta de la suerte | |
| INTRODUCCIÓN | La ruleta educativa es una dinámica fácil y divertida que despierta la curiosidad del alumnado para ayudarlo a alcanzar y adquirir los diferentes bloques de contenidos de las diferentes áreas o materias. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Observar que el niño aprenda hábitos saludables a través de la diversión. | | <ul style="list-style-type: none"> • Ruleta de la suerte |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de la institución |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos al niño que elija un color al azar • Luego le pedimos que gire la ruleta • Entonces al momento de parar la ruleta vemos si se queda en el color que el niño eligió. • Si no cae en el color dicho el niño deberá de realizar una penitencia. | |
| LOGROS | | |
|  | |  |





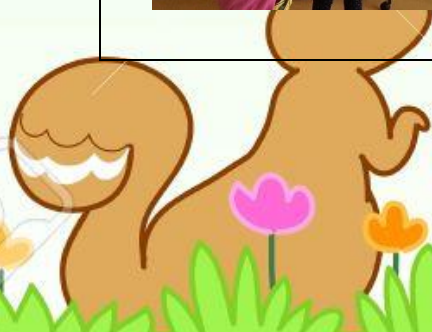
| | | |
|---|---|--|
| TITULO | Construyendo mi transporte | |
| INTRODUCCIÓN | Fortalecer ciertas habilidades y destrezas, sobre todo en los niños que, a sus cortas edades, tienen la capacidad de absorber tanto conocimiento y, mucho mejor si esto se da a través del juego. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar que el niño comprenda el espacio, las dimensiones, las proporciones y la simetría, en el cual se encuentra. | | <ul style="list-style-type: none"> • Legos |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 30 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> • Indicamos a los peques la actividad que vamos a realizar. • Les enseñamos los materiales que son los legos para que los peques se familiaricen con ellos. • Pedimos a los peques que empiecen a realizar la actividad y transformen cualquier transporte. | |
| LOGROS | | |
|  | |  |



| | | |
|---|---|---|
| TITULO | Soplando, soplando mi pelito | |
| INTRODUCCIÓN | Soplar ayuda al desarrollo del lenguaje, ejercitando los músculos que intervienen en el habla, especialmente el de las mejillas. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Observar la pronunciación y ayuda a consolidar los fonemas. | | <ul style="list-style-type: none"> • Sorbete • Pintura • Hoja de papel Bob |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los peques que presten mucha atención para esta actividad y empezamos dialogando con ellos. • Les indicamos que tienen que soplar el sorbete. • Vamos a dejar que los peques creen su propia arte al momento de soplar. | |
| LOGROS | | |
|  | |  |



| | | |
|--|---|---|
| TITULO | Tocar palmas | |
| INTRODUCCIÓN | Este juego ayuda a que el niño aprenda a socializar con los demás, ya que esta actividad es muy divertida y recreativa para que los niños no se aburran. | |
| OBJETIVO | | MATERIALES |
| <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar que el niño adquiera las habilidades necesarias para que llegue a expresarse por medio de signos escritos. | | <ul style="list-style-type: none"> • Pintura • Hoja de papel bon • Cotonetes • Figuras impresas |
| EDAD | DURACIÓN ESTIMADA DE LA ACTIVIDAD | ESPACIO |
| 4 a 5 años | 20 minutos | Aula de clase |
| DESARROLLO | <ul style="list-style-type: none"> • Empezamos mostrándole a los pequeños que juego vamos a realizar con los materiales que tenemos. • Vamos a entregarles a los peques a cada uno la hoja que está plasmada la figura geométrica. • Vamos a pedirles que por favor empiecen a realizar el juego pasando su dedito índice alrededor de la figura con la pintura. | |
| LOGROS | | |
|  | |  |



11. BIBLIOGRAFÍA

- Alcantud, G. (5 de Julio de 2011). *https://www.aulafacil.com*. Obtenido de aulafacil: <https://www.aulafacil.com/cursos/pedagogia/juegos-y-grandes-juegos-para-el-tiempo-libre-herramientas-para-la-animacion/caracteristicas-del-juego-l41361>
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias multiples* . Madrid : Herramientas Narcea.
- Arévalo Jimenez, N. E. (2016). Juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Institución Educativa "Alfredo Cisneros" en la Parroquia de Calderon en el año lectivo 2014-2015. *Trabajo de titulación*. Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12039>
- Arroyo, C. E. (3 de Agosto de 2015). *https://www.ejemplos.com*. Obtenido de ejemplos: <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-juegos-tradicionales/>
- Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi: Lexis.
- Blanco , V. (2012). *Teorías del juego* . Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Calvo, V. F. (9 de Septiembre de 2016). *https://www.euroinnova.ec*. Obtenido de euroinnova: <https://www.euroinnova.ec/blog/objetivos-de-juegos-para-ninos>

- Castilla Pérez, M. F. (2014). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase primaria. *Trabajo fin de grado*. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5844>
- Castro , M., & Sosa, R. (2022). *Aprender jugando* . Obtenido de jeanpiaget: <http://www.jeanpiaget.edu.uy/aprender-jugando/#:~:text=Piaget%20clasifica%20el%20juego%20en,juego%20de%20reglas>.
- Causil., R. D. (6 de Julio de 2014). <https://www.miprimerainfancia.com>. Obtenido de miprimerainfancia: <https://www.miprimerainfancia.com/motricidad-gruesa/>
- Cepeda, R., & Orfelina , C. (2012). *Los rincones de trabajo y el desarrollo de las destrezas cognitivas en el primer año de educación básica de la escuela José heleodoro gonzález del cantón guaranda, en el año 2009-2010*. Universidad Tecnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/780>
- Colegio Cedros . (2020). *6 juegos para estimular el pensamiento cognitivo en los niños*. Obtenido de <https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/cedros/juegos-estimular-pensamiento-cognitivo-ninos>
- Gallardo , J. A., & Gallardo , P. (06 de 2018). teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo en el desarrollo integral infantil. *revista educativa hekademos*, 41. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://rio.upo.es/xmlui/bit>

stream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed
=y

Gondon, N. (9 de Octubre de 2019). <http://www.paidopsiquiatria.cat>. Obtenido de paidopsiquiatria:

http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

González, A. (17 de Agosto de 2020). <https://www.unir.net>. Obtenido de unir:

<https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>

López Chamorro , I. (2017). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Martín Bravo , C. (2009). *Psicología del desarrollo para docentes*. Madrid: Pirámide.

Ministerio de Educacion . (19 de Diciembre de 2013). <https://educacion.gob.ec>.

Obtenido de educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP->

[NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf#:~:text=para%20sus%20habitantes.-,Art.,indispensable%20para%20el%20buen%20vivir](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf#:~:text=para%20sus%20habitantes.-,Art.,indispensable%20para%20el%20buen%20vivir).

Ministerio de Educación. (2021). *Proyecto de ley orgánica reformativa de la ley orgánica de educación intercultural*. Quito: Asamblea Nacional. Obtenido

de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformativa-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

NeuronUP. (2021). *5 actividades de estimulación cognitiva para niños que debes conocer*. Obtenido de <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-ninos-con-necesidades-especiales/5-actividades-de-estimulacion-cognitiva-para-ninos-que-debes-conocer/>

Piaget, J. (1945). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica .

Rafael Linares, A. (s.f). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vigotsky*. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF

Sánchez, Á. (17 de Enero de 2020). <https://www.educapeques.com>. Obtenido de educapeques: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/juegos-tradicionales.html>

Sanchez, D. J. (2023). *la importancia del juego en el desarrollo infantil como eje metodológico en la intervención educativa*. Milagros: Congreso internacional de neurociencias.

Solís García , P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Hal Open Science*, 4(7). Obtenido de hal: <https://hal.science/hal-02516612/document#:~:text=El%20juego%20activo%20es%20un,Garc%C3%ADa%20y%20Llull%2C%202009>).

Stoy, P. (10 de Junio de 2012). <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com>. Obtenido de [eljuegoenlaeducacioninicialuc](http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com):

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Vega, M. C. (20 de Enero de 2021). *https://gabrielyadrian.com*. Obtenido de gabrielyadrian: <https://gabrielyadrian.com/psicomotricidad/>

ANEXOS

ANEXO 1

Anexo 1. Instrumento de recolección de Datos para la ficha de observación

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

INTEGRANTES:

- ❖ Bonilla Belén
- ❖ Vega Verónica

FICHA DE OBSERVACIÓN:

Objetivo: Observar cómo influye el juego en el rendimiento académico en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en el Centro de Educativo infantil “Teresa León de Noboa” de cantón Guaranda provincia Bolívar en el periodo 2023.

Caso a Observar:

Recopilar información sobre la importancia del juego en el rendimiento académico de los niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro de Educativo infantil “Teresa León de Noboa”.

**FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS
ESTUDIANTES**

| N° | Ítem | Siempre | A veces | Nunca |
|-----------|--|---------|---------|-------|
| 1 | ¿El niño se ubica en tiempo y espacio? | | | |
| 2 | ¿Tiene habilidades para ejecutar tareas complejas y específicas? | | | |
| 3 | ¿El niño tiene la capacidad de memorizar? | | | |
| 4 | ¿Juega a representar algo a partir de un objeto cualquiera? | | | |
| 5 | ¿Puede memorizar más de 10 objetos? | | | |
| 6 | ¿Dice correctamente el nombre de por lo menos 4 colores? | | | |
| 7 | ¿Recuerda los objetos que ha visto fuera del aula? | | | |
| 8 | ¿Idéntica las partes que le falta a un objeto? | | | |
| 9 | ¿Identifica dos objetos iguales en una imagen? | | | |
| 10 | ¿El niño arma el rompecabezas sin complicación? | | | |

ANEXO 2

Anexo 2. Instrumentó de recolección de datos para la encuesta

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES DEL CEI “TERESA LEON

DE NOBOA”

OBJETIVO: Conocer la importancia del juego para el desarrollo cognitivo en el rendimiento académico en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en el Centro de Educación Infantil “Teresa León de Noboa” en el periodo 2023.

INSTRUCCIONES: Distinguidos maestros solicitamos de la manera más comedida dar lectura al siguiente cuestionario y resalte la respuesta que crea que es correcta; recuerde que la encuesta es de carácter confidencial, ya que la sinceridad de su respuesta depende el éxito de nuestra investigación.

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES

1. ¿Usted aplica juegos para estimular el desarrollo cognitivo?

- Si
- No
- A veces

2. ¿Cree usted que el desarrollo cognitivo contribuye a los procesos psíquicos, afectivos y volitivos?

- Si

- No
 - A veces
- 3. ¿Considera que los padres de sus estudiantes deben estar vinculados con la estimulación del desarrollo cognitivo con sus hijos?**
- Si
 - No
- 4. ¿Cree usted que a sus estudiantes se les dificulta la capacidad de pensar y razonar?**
- Si
 - No
 - A veces
- 5. ¿Cree que sus niños tienen la capacidad para captar conceptos y establecer relaciones de comparación?**
- Si
 - No
 - A veces
- 6. ¿El desarrollo cognitivo en los niños, estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad?**
- Si
 - No
 - A veces
- 7. ¿Cuál de estos juegos considera que permitirían estimular el desarrollo cognitivo?**
- Rompecabezas

- Saltar la cuerda
- Cantar
- Kit de alfabeto
- Buscar diferencias
- Adivinanzas
- Todas las anteriores

8. ¿Cree usted que los juegos de memoria permiten estimular el desarrollo cognitivo?

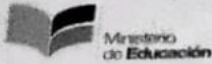
- Si
- No

9. ¿Qué juego usted recomienda para estimular el desarrollo cognitivo de los niños y niñas?

10. ¿Cree usted que es importante incluir el juego al momento de estudiar?

- Si
- No
- A veces

ANEXO 3



CENTRO DE EDUCACION INICIAL
"TERESA LEÓN DE NOBOA"

Provincia Bolívar - Cantón Guaranda - Parroquia Veintimilla
Dirección Cda. Las Colinas - Angel Miguel Arregui 229 y Jhonson City



YO, INES DURAN MILAN, LIDER DEL CENTRO DE EDUCACION INICIAL "TERESA LEON DE NOBOA", a petición verbal.

CERTIFICA:

Que las señoritas **FATIMA BELEN BONILLA GUZMAN** con cédula de identidad N.º 0250192051 **Y VERONICA LIZETH VEGA GUAJAN** con cédula de identidad N.º- 1727720367, estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACION**, ha cumplido con la ejecución de su **PROYECTO DE TESIS CON EL TEMA "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS"**, en el CEI. TERESA LEON DE NOBOA, del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo de noviembre del 2022 a marzo del 2023, de forma exitosa.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del mismo.

Atentamente,

Guaranda, 2 de agosto del 2023

Lic. Inés Durán
LIDER INSTITUCIONAL



ANEXO 4

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de enero de 2023
RCD-FCESFH-UEB-014.31- 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión extraordinaria (01), realizada el 6 de enero de 2023,

EN RELACION AL SÉPTIMO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 - marzo 2023 de la Carrera de Educación Inicial.

**EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:**

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. - expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

| | | Horas para desarrollo de | | Créditos para desarrollo de | |
|-----------------------|--------------------------------------|--------------------------|-----|-----------------------------|---|
| | | Unidad de Integración | | Unidad de Integración | |
| | | curricular | | curricular | |
| Tercer Nivel de Grado | Licenciatura y títulos profesionales | 240 | 384 | 5 | 8 |

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de enero de 2023
RCD-FCESFH-UEB-014.31- 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión extraordinaria (01), realizada el 6 de enero de 2023,

EN RELACION AL SÉPTIMO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 - marzo 2023 de la Carrera de Educación Inicial.

**EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:**

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019). El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. - expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:
a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

| | | Horas para desarrollo de | | Créditos para desarrollo de | |
|-----------------------|--------------------------------------|----------------------------------|-----|----------------------------------|---|
| | | Unidad de Integración curricular | | Unidad de Integración curricular | |
| Tercer Nivel de Grado | Licenciatura y títulos profesionales | 240 | 384 | 5 | 8 |

ANEXO 5

Document Information

| | |
|-------------------|--|
| Analyzed document | PROYECTO DE TITULACION VERONICA 26.docx (D172560422) |
| Submitted | 8/3/2023 9:27:00 PM |
| Submitted by | |
| Submitter email | fatbonilla@mailes.ueb.edu.ec |
| Similarity | 8% |
| Analysis address | dperez.ueb@analysis.arkund.com |

Sources included in the report

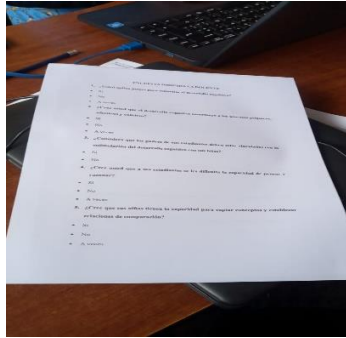
Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

| | |
|-----------------------|--|
| Submitted text | As student entered the text in the submitted document. |
| Matching text | As the text appears in the source. |

ANEXO 6

Fotografía 1: Dialogo con la docente para la realización de la encuesta sobre el tema la importancia del juego en el desarrollo cognitivo.



Fotografía 2: Realizando actividades de razonamiento para saber cada uno su forma de pensar sobre las cosas que le rodean a los niño y niñas.



Fotografía 3: Desarrollando actividades de construcción con los legos.



Fotografía 4: Realizando actividades de nociones, donde estamos realizando el juego del semáforo.



juego

Fotografía 5: Mediante esta actividad del arenero ayudamos a los niños a desarrollarse de una mejor manera ya que va a trabajar en grupo y va ir socializando desarrollando la parte cognitiva sin ninguna dificultad.

