



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

**TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL
DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “OCHO DE NOVIEMBRE”,
PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL,
PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”**

AUTOR:

GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN

TUTOR:

LIC. NANCY CONCEPCIÓN PEREZ GAIBOR MSC.

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENENCIA DEL
TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

2024



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

**TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL
DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “OCHO DE NOVIEMBRE”,
PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL,
PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”**

AUTOR:

GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN

TUTOR:

LIC. NANCY CONCEPCIÓN PEREZ GAIBOR MSC.

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR-PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A LA OBTENENCIA DEL
TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN INICIAL**

2024

I. DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de titulación a mi querida mamá Marcela Mora gracias por tu amor incondicional, tu apoyo inquebrantable y por ser mi mayor fuente de inspiración. Tu fortaleza, sabiduría y dedicación me han guiado y motivado a lo largo de este camino.

Cada uno de mis logros y cada paso en esta trayectoria son un reflejo de tus sacrificios y enseñanzas, no habría llegado hasta aquí sin tu constante ánimo y fe en mis capacidades.

Este logro es tan tuyo como mío mi señora bonita te amo con todo mi corazón.

Gabriela Mora

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, al Dr. Francisco Moreno del Pozo, Decano de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.

A los/a Docentes, tutores de las diferentes áreas de la carrera de Educación Inicial, por el notable esfuerzo y la responsabilidad con la que impartieron sus clases.

A mi tutor, Lic. Nancy Pérez Msc quien con su profesionalismo se entregó de lleno a orientar científicamente esta investigación que me satisface en todos sus campos.

A la virgencita por ser mi refugio en momentos de incertidumbre y por interceder ante dios en mis oraciones.

A Dios por guiarme con su luz y su amor infinito, por darme la perseverancia necesaria para alcanzar mis metas y por rodearme de personas maravillosas que han sido parte de este viaje.

A mis queridos hermanos (Carlos, Adriana, Alexandra) y a mis sobrinos (Scarlet, Keneth) por ser mi fuerza, mi apoyo y mi fuente constante de alegría, su compañía sus consejos y ánimos han sido invaluable en cada etapa de este proceso, cada uno de ustedes han contribuido de manera especial a la culminación de esta tesis, su amor ha sido un pilar fundamental en mi vida.

A mi novio Alonso Vega por ser mi compañero de vida por todo su amor incondicional y por su apoyo constante en cada paso de este largo camino gracias por sus palabras de aliento en cada momento de duda y por celebrar conmigo cada pequeño triunfo.

A mi querida abuelita que ahora está en el cielo, tu amor y sabiduría siempre ha sido una inspiración para mí, aunque ya no estés físicamente conmigo siento tu presencia en cada paso que doy.

Gabriela Mora

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LICENCIADA NANCY CONCEPCIÓN PÉREZ GAIBOR, MGS, DOCENTE TUTOR
DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA

Que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN titulado: “TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA” 8 DE NOVIEMBRE”, PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, AÑO LECTIVO: 2024-2025”, de autoría de: GABRIELA DEL ROCÍO MORA BARRAGÁN, estudiante de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud, autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado observando las normas legales que para el efecto existen y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 07 de agosto de 2024



Firma Tutor

IV. AUTORIA

DERECHOS DE AUTOR

Yo: GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN portador de la Cédula de Identidad No: 0202327169 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OCHO DE NOVIEMBRE”, PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”, 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 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 autor declara 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

GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN



Gabriela Mora

AUTORÍA

Yo: MORA BARRAGAN GABRIELA DEL ROCIO C.I. 0202327169 egresada de la carrera de EDUCACIÓN INICIAL modalidad PRESENCIAL de la Facultad CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS de la UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, bajo juramento declaro en forma libre y voluntaria que las ideas, criterios y propuesta expuesta en el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **“TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OCHO DE NOVIEMBRE ”, PROVINCIA BOLIVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”** es de mi autoría.

Atentamente.



Mora Barragan Gabriela Del Rocio

C.I: 0202327169



2024-02-05-001P01437

DECLARACIÓN JURAMENTADA DE AUTORÍA

OTORGADA POR:

GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN

CUANTÍA:

INDETERMINADA

En el Cantón San Miguel, Provincia de Bolívar, República del Ecuador, hoy día lunes dos de Diciembre del año dos mil veinticuatro. Ante mi **ABOGADO FLAVIO DANILO SÁNCHEZ HUILCA**, Notario Público Primero de este Cantón, comparece la señorita: GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN, de estado civil soltera, de ocupación Egresada, domiciliada la calle de los Héroes y Quinta Norte, Barrio Tiumbiguán, de la Parroquia matriz, del Cantón San Miguel, Provincia de Bolívar, con teléfono número: cero nueve nueve un siete cinco cero cinco siete cinco, por sus propios derechos; y, a pedido expreso de la compareciente se incorpora a la presente escritura pública copia certificada de su cédula de ciudadanía y papeleta de votación vigentes. La compareciente manifiesta ser mayor de edad, de nacionalidad ecuatoriana, legalmente capaz para obligarse y contratar, a quien de conocerle doy fe en virtud de haberme exhibido su documento de identificación, advertida la compareciente por mí el Notario de los efectos y resultados de esta declaración; así como examinada que fue en forma aislada y separada de que comparece al otorgamiento de esta declaración sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, manifiesta que concurre a esta Notaría para realizar la **DECLARACIÓN JURAMENTADA**, que en forma libre y voluntaria tiene a bien hacerla, previas a las advertencias de las penas del perjurio y la gravedad de su declaración, previo conocimiento que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, bajo juramento expone: Yo, GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN, con cédula de ciudadanía número: cero dos cero dos tres dos siete uno seis - nueve, manifiesto que los criterios e ideas emitidas en el presente TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN **“TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OCHO DE NOVIEMBRE”, PROVINCIA BOLIVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”**, es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de Autora; así como las expresiones vertidas en la misma; que se ha realizado bajo la recopilación bibliográfica tanto de libros, revistas, publicaciones. Es todo cuanto puedo declarar bajo juramento y en honor a la verdad; y, leída que le fue esta su declaración a la compareciente por mí el Notario, de principio a fin, en alta y clara voz, aquel aprueba, se afirma y se ratifica en su contexto, para constancia firma en unidad de acto conmigo el Notario, quedando incorporado en el protocolo de esta Notaría, de todo lo cual doy fe.

GABRIELA DEL ROCIO MORA BARRAGAN

C.C. 020232716-9



Handwritten signature of the notary in blue ink.

Red handwritten initials 'DSH'.



AB. FLAVIO DANILO SANCHEZ HUILCA
NOTARIO PRIMERO DEL CANTÓN SAN MIGUEL



VI. INDICE

I.	AGRADECIMIENTO.....	4
II.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	6
III.	AUTORIA.....	7
VI.	INDICE.....	10
VII.	INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS	13
VIII.	INDICE DE GRAFICOS	14
IV.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	15
VII.	ABSTRACT	17
VIII.	INTRODUCCIÓN	19
1.	TEMA.....	21
2.	ANTECEDENTES.....	22
3.	PROBLEMA	24
3.1.	Descripción del problema.....	24
3.2.	Formulación del problema	25
4.	JUSTIFICACIÓN.....	26
5.	OBJETIVOS.....	28
5.1.	Objetivo General	28
5.2.	Objetivos Específicos	28
6.	MARCO TEÓRICO.....	29
6.1	Teoría Científica.....	29
6.1.2.9	Juegos funcionales	35
6.1.2.10	Características de los Juegos Funcionales	36
6.1.2	Ventajas de los Juegos Funcionales	37
6.1.2.2	Desventajas de los juegos funcionales	39
6.1.2.4	Características de los Juegos Simbólicos	41

6.1.2.5	Ventajas de los Juegos Simbólicos	41
6.1.2.6	Desventajas de los juegos simbólicos.....	42
6.1.2.7	Etapas de los juegos simbólicos	43
6.1.2.9	Características de los juegos de reglas	44
6.1.2.10	Ventajas de los Juegos de Reglas.....	45
6.1.3	Desventajas de los Juegos de Reglas.....	46
6.1.3.2	Etapas de los juegos de reglas	47
6.1.3.4	Ventajas de los juegos de construcción	49
6.1.3.5	Desventajas de los juegos de construcción.....	50
6.1.3.6	Etapas de los juegos de construcción	52
6.1.3.7	Desarrollo infantil del niño/a de 4 a 5 años	52
6.1.4.2	Desarrollo del Pensamiento Creativo en Niños de 4 a 5 Años.....	55
6.1.4.3	La autonomía y la autoestima en niños de 4 a 5 años	56
6.2.	TEORÍA LEGAL.....	58
6.2.1.	La Constitución de la República del Ecuador	58
6.2.2	Ministerio de Educación.....	58
6.2.3	Código de la Niñez y Adolescencia	59
6.2.4.	Reglamento de Régimen Académico de la UEB.....	60
6.3	TEORÍA REFERENCIAL.....	61
7.	METODOLOGÍA	64
7.1.	Enfoque de Investigación	64
7.2	Diseño de Investigación	64
7.3.	MÉTODOS.....	64
7.4.	TECNICA.....	64
7.5	Ficha de Observación	65
7.6	Encuesta Descriptiva	65

7.7 Cuestionario de Preguntas.....	65
7.8. Instrumento.....	65
7.9. Procesamiento de información.....	66
9. CONCLUSIONES	91
ANEXO.....	101

VII. INDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

Tabla 1. Población objeto de estudio	66
Tabla 2. Intentan diferentes estrategias para resolver problemas	67
Tabla 3. La mayoría de los niños prestan a tención en la actividad durante la actividad prolongada.	69
Tabla 4. Algunos de los niños tienen la habilidad de saltar de un lado a otro con los pies juntos	71
Tabla 5. Los niños tienden a distraerse fácilmente con cualquiera cosa.	73
Tabla 6. La mayoría de los niños juegan cooperativamente con los otros niños	75
Tabla 7. La mayor parte de los niños comparten con sus compañeros los juguetes y materiales	77
Tabla 8. La mayor parte de los niños usan lenguajes verbales para poder comunicarse.....	79
Tabla 9. Uno que otro niño usan gestos o señas para poder comunicarse	81
Tabla 10. La mayoría de los niños se calman rápido después de estar molestos ...	83
Tabla 11. La mayoría de los niños no simulan una situación de la vida real en un ambiente académico y formal	85
Tabla 12. La mayoría de los niños no usan objetos para representar a otros durante el juego.	87
Tabla 13. La mayoría de los corren saltan y juegan activamente	89

VIII. INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1. Los niños intentan diferentes estrategias para resolver problemas.	67
Gráfico 2. Mantienen la atención en la actividad durante un período	69
Gráfico 3. Saltan de un lado a otro con los pies juntos	71
Gráfico 4. Se distraen fácilmente	73
Gráfico 5. Juegan cooperativamente con otros niños.....	75
Gráfico 6. Comparten juguetes y materiales	77
Gráfico 7. Usan lenguaje verbal para poder comunicarse	79
Gráfico 8. Usan gestos o señas para poder comunicarse.....	81
Gráfico 9. Se calman rápido después de estar molestos.....	83
Gráfico 10. Simulan una situación de la vida real en un ambiente académico y formal	85
Gráfico 11. Usa objetos para representar a otros durante el juego.	87
Gráfico 12. Corren, saltan y juegan activamente.	89

V. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente estudio titulado "Tipos de juegos como herramienta para el desarrollo infantil en niños de 4 a 5 años, de la Unidad Educativa 'Ocho de Noviembre', Provincia Bolívar, Cantón San Miguel, Parroquia Balsapamba" tiene como objetivo principal evaluar la efectividad de diferentes tipos de juegos en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. La investigación se enmarca dentro de una perspectiva pedagógica que reconoce el juego como herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

En el marco teórico, se revisan diversas teorías sobre el juego y su importancia en el desarrollo cognitivo, físico, emocional y social de los niños. Se destacan los aportes de autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Friedrich Froebel, quienes argumentan que el juego facilita el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades fundamentales.

La metodología empleada en este estudio es de tipo cualitativo y cuantitativo, utilizando técnicas de observación directa y cuestionarios aplicados a los docentes y padres de familia. Se diseñaron y aplicaron fichas de observación para evaluar comportamientos específicos durante las actividades lúdicas, así como encuestas para recoger percepciones sobre el impacto de los juegos en el desarrollo de los niños.

Los resultados obtenidos muestran que los juegos seleccionados tienen un impacto positivo significativo en diversas áreas del desarrollo infantil. Los niños que participaron en las actividades lúdicas demostraron mejoras notables en su capacidad de resolver problemas, mantener la atención, colaborar con otros, y en su desarrollo físico, especialmente en habilidades motoras gruesas como saltar y coordinar movimientos.

En conclusión, el estudio reafirma la importancia del juego como una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. Se recomienda a las instituciones educativas incorporar de manera

sistemática y estructurada diferentes tipos de juegos en su currículo, para fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Este trabajo ofrece una guía práctica para los educadores y padres, subrayando la necesidad de un enfoque lúdico en la educación inicial, y proporciona la base sólida para futuras investigaciones sobre el tema.

Palabras Claves: Tipos de juegos, Desarrollo infantil, Juego estructurado y no estructurado. funcional, coordinación, desarrollo motricidad.

VII. ABSTRACT

The present study entitled "Types of games as a tool for child development in children from 4 to 5 years old, from the 'Ocho de Noviembre' Educational Unit, Bolivar Province, San Miguel Canton, Balsapamba Parish" has as its main objective to evaluate the effectiveness of different types of games in the integral development of preschool children. The research is framed within a pedagogical perspective that recognizes play as an essential tool for learning and child development.

In the theoretical framework, several theories on play and its importance in the cognitive, physical, emotional and social development of children are reviewed. The contributions of authors such as Jean Piaget, Lev Vygotsky and Friedrich Froebel, who argue that play facilitates meaningful learning and the development of fundamental skills, are highlighted.

The methodology used in this study is qualitative and quantitative, using direct observation techniques and questionnaires applied to teachers and parents. Observation sheets were designed and applied to evaluate specific behaviors during the play activities, as well as surveys to collect perceptions on the impact of the games on children's development.

The results obtained show that the selected games have a significant positive impact on various areas of child development. The children who participated in the play activities demonstrated notable improvements in their ability to solve problems, maintain attention, collaborate with others, and in their physical development, especially in gross motor skills such as jumping and coordinating movements.

In conclusion, the study reaffirms the importance of play as an effective pedagogical strategy for the integral development of preschool children. It is recommended that educational institutions incorporate different types of games in their curriculum in a systematic and structured manner to foster a dynamic and enriching learning environment.

This work offers a practical guide for educators and parents, underlining the need for a playful approach in early education, and provides a solid foundation for future research on the topic.

Keywords: Types of games, Child development, Structured and unstructured play. functional, coordination, motor development.

VIII. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad inherente a la naturaleza humana y constituye las herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños. En la educación infantil, el juego no solo es de entretenimiento, sino también un medio vital para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. Reconociendo esta realidad, la presente tesis se titula "Tipos de juegos como herramienta para el desarrollo infantil en niños de 4 a 5 años, de la Unidad Educativa 'Ocho de Noviembre', Provincia Bolívar, Cantón San Miguel, Parroquia Balsapamba".

El objetivo central de esta investigación es analizar y evaluar cómo diferentes tipos de juegos contribuyen al desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar. La importancia de este estudio radica en la necesidad de identificar estrategias pedagógicas efectivas que promuevan un aprendizaje significativo y un desarrollo equilibrado en los infantes.

En el contexto actual de la educación infantil, los juegos se consideran no solo como una actividad recreativa, sino como adhiere metodología pedagógica que facilita el aprendizaje de habilidades y competencias esenciales. Diversos estudios, como los de Piaget (1951) y Vygotsky (1978), han destacado que el juego permite a los niños experimentar, explorar y comprender el mundo que les rodea, además de desarrollar habilidades sociales y emocionales cruciales.

Este trabajo se enmarca dentro de un acople perspectiva teórica que integra las aportaciones de diferentes enfoques sobre el juego y el desarrollo infantil. Se examinan las teorías de Piaget, que subrayan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo; de Vygotsky, que enfatiza el papel del juego en el desarrollo social y cultural; y de Froebel, que considera el juego como un medio esencial para la educación infantil.

La metodología utilizada combina enfoques cualitativos y cuantitativos, empleando técnicas de observación directa y cuestionarios dirigidos a docentes y padres de familia. Se desarrollaron fichas de observación para evaluar el

comportamiento de los niños durante las actividades lúdicas, y se aplicaron encuestas para obtener una visión holística del impacto de los juegos en su desarrollo.

Los resultados de este estudio aportarán valiosas evidencias sobre la efectividad de los juegos como herramientas pedagógicas y proporcionarán recomendaciones prácticas para su implementación en el currículo de educación infantil. Se espera que los hallazgos de esta investigación no solo beneficien a la comunidad educativa de la Unidad Educativa '8 de Noviembre', sino que también contribuyan al enriquecimiento de las prácticas pedagógicas en otras instituciones educativas.

Esta tesis pretende resaltar la relevancia del juego en la educación infantil y ofrecer un marco de referencia para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas, orientadas a maximizar el potencial de desarrollo de los niños a través de actividades lúdicas estructuradas y significativas.

1. TEMA

TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA” “OCHO DE NOVIEMBRE”, PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”

2. ANTECEDENTES

El juego es una actividad esencial en el desarrollo infantil, y su importancia ha sido reconocida por diversos teóricos y estudios a lo largo del tiempo. Jean Piaget (1951), uno de los principales teóricos del desarrollo cognitivo, argumentó que el juego permite a los niños experimentar y comprender el mundo que les rodea, desarrollando habilidades cognitivas esenciales. Según Piaget, a través del juego, los niños pueden practicar y consolidar conceptos y habilidades en un entorno seguro y controlado.

Lev Vygotsky (1978), por su parte, enfatizó el papel del juego en el desarrollo social y cultural. Vygotsky postuló que el juego permite a los niños internalizar las normas y roles sociales, promoviendo así el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Según su teoría del desarrollo proximal, el juego es una actividad que facilita la zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden realizar tareas con la ayuda de otros que aún no son capaces de hacer por sí mismos de manera independiente.

Friedrich Froebel, el fundador del jardín de infancia, también subrayó la importancia del juego en la educación infantil. Froebel (1887) consideraba que el juego es una expresión libre de la actividad espontánea de los niños, y la manera natural de aprendizaje. A través de sus "dones" y "juegos de ocupación", Froebel propuso actividades lúdicas estructuradas que fomentan el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales en los niños.

Estudios Recientes

En estudios recientes, el juego ha sido objeto de diversas investigaciones que han corroborado su importancia en el desarrollo integral de los niños. Un estudio de Ginsburg (2007) publicado por la Academia Americana de Pediatría destaca que el juego es fundamental para el desarrollo de la resiliencia, la resolución de problemas y las habilidades sociales. Ginsburg sostiene que el juego libre y no estructurado es esencial para el desarrollo saludable del cerebro.

Otro estudio realizado por Hirsh-Pasek et al. (2009) señala que el juego contribuye al desarrollo de habilidades de lenguaje y alfabetización temprana. Este estudio muestra que los niños que participan en juegos simbólicos y de roles tienden a desarrollar un vocabulario más rico y habilidades narrativas más complejas.

Contexto Nacional y Local

En el contexto ecuatoriano, el juego también ha sido reconocido como una herramienta crucial en el currículo de educación inicial. El Ministerio de Educación del Ecuador (2014) establece que el juego debe ser parte integral del proceso educativo en la primera infancia, promoviendo un aprendizaje significativo y holístico.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

En un contexto global, la importancia del juego en el desarrollo infantil ha sido ampliamente reconocida por organismos internacionales como la UNESCO y la OMS. Estudios a nivel mundial han demostrado que el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños. Como es el caso de la Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas (1989), el juego es un derecho fundamental de todos los niños y es esencial para su desarrollo integral (UNICEF, 2006). Además, la Organización Mundial de la Salud (2019) subraya que el juego promueve la salud física y mental, mejora la capacidad de los niños para manejar el estrés y fomenta un comportamiento social positivo.

A nivel nacional, específicamente en nuestro país Ecuador se han realizado esfuerzos significativos para mejorar la calidad de la educación inicial, incorporando lineamientos que promueven el desarrollo integral de los niños. Según el Ministerio de Educación (2019), el currículo para la Educación Inicial establece la importancia del juego en el aprendizaje temprano, enfatizando su papel en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales del niño. Estas directrices se alinean con las recomendaciones internacionales emitidas sobre la importancia del juego en la primera infancia Unesco, (2010).

Sin embargo, en la provincia Bolívar, concretamente en el cantón San Miguel, parroquia Balsapamba, estas iniciativas enfrentan desafíos específicos. La Unidad Educativa “Ocho de Noviembre” se enfrenta a limitaciones en la capacitación de docentes sobre metodologías lúdicas, escasez de materiales didácticos y espacios adecuados para el juego. Según un informe del Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL, (2018), las instituciones educativas en regiones rurales de Ecuador, como Bolívar, a menudo carecen de la implementación de los recursos necesarios para un aprendizaje de manera efectiva a través de las metodologías basadas en el juego. Esta falta de recursos y

formación específica en pedagogía lúdica afecta directamente la capacidad de los docentes para integrar el juego en el currículo escolar (INEVAL, 2018).

Conjuntamente, la literatura señala que los juegos no estructurados, son aquellos que permiten a los niños inventar sus propias reglas y escenarios, son cruciales para el desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas (Hirsh-Pasek et al., 2019)

A nivel micro, la escasa diversidad y planificación en las actividades lúdicas dentro de la Unidad Educativa “8 de Noviembre” impide que los niños de 4 a 5 años desarrollen plenamente sus habilidades cognitivas, motoras y sociales. La integración de una variedad de tipos de juegos, tanto estructurados como no estructurados, es esencial para promover un desarrollo infantil integral y optimizar las oportunidades de aprendizaje y crecimiento en esta etapa crítica de la vida.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo influyen los diferentes tipos de juegos: funcional, simbólico, de reglas y construcción en el desarrollo infantil integral de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa " “Ocho de Noviembre”, Provincia Bolívar, Cantón San Miguel, Parroquia Balsapamba, Periodo 2024”

4. JUSTIFICACIÓN

Es muy importante, que los tipos de juegos desarrollados en las primeras etapas de la vida sean adecuados para establecer las bases del crecimiento físico, cognitivo, social y emocional. Los juegos son una herramienta esencial en este proceso, ya que fomentan el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños.

El propósito de este estudio es evaluar la influencia de los diferentes tipos de juegos en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" Provincia Bolívar, Cantón San Miguel, Parroquia. Este estudio busca identificar las metodologías más efectivas para incorporar el juego en el currículo escolar, mejorar la formación docente y proporcionar recursos adecuados que promuevan el desarrollo cognitivo, motor y social de los niños. Al entender mejor el impacto del juego en este grupo etario y en este contexto específico, se pueden diseñar estrategias educativas que amplíen el potencial de desarrollo de los niños.

Esta investigación cuenta con la factibilidad a la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" y el apoyo de la comunidad educativa, incluidos docentes, padres de familia y estudiantes quienes han mostrado interés en mejorar las prácticas educativas a través del juego. Además, la colaboración de autoridades educativas locales lo que asegura que se obtendrán los permisos necesarios para la realización de la investigación. La disponibilidad de literatura existente sobre el juego y el desarrollo infantil proporciona una base sólida para el análisis y la implementación de intervenciones basadas en evidencia. Adicionalmente, la infraestructura básica de la escuela permite la observación y la implementación de actividades lúdicas con los recursos disponibles.

La investigación es original porque se centra en un contexto específico y poco estudiado: la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" en una región rural de la provincia Bolívar. A pesar de que existen numerosos estudios sobre el juego y el desarrollo infantil a nivel global, pocos han abordado cómo estas metodologías pueden ser adaptadas e implementadas efectivamente en contextos rurales y con recursos limitados como el de Balsapamba. Esta investigación ofrece una

perspectiva única y específica que puede ser aplicable a otras regiones con características similares, contribuyendo a un campo de estudio aún en desarrollo.

Esta investigación aporta como novedad científica al explorar las particularidades del impacto del juego en el desarrollo infantil dentro de un entorno educativo rural en Ecuador.

Los principales beneficiarios de esta investigación serán los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre", quienes se favorecerán de una educación más enriquecida y holística que promueva su desarrollo integral. Los docentes también se beneficiarán al recibir formación y recursos que mejoren su práctica pedagógica, permitiéndoles aplicar métodos basados en evidencia que maximicen el aprendizaje y el desarrollo de sus estudiantes. Indirectamente, los padres y la comunidad en general se beneficiarán al ver un desarrollo integral y saludable en sus hijos, lo que contribuye al bienestar de la comunidad. Al fortalecer la base educativa desde la primera infancia, se sientan las bases para un futuro más prometedor para todos los involucrados.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

- Analizar la importancia de los diferentes tipos de juegos en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años, mediante la observación de actividades del proceso infantil determinando cómo los juegos perfeccionan el desarrollo cognitivo, motor y social a través de la implementación de metodologías lúdicas en el currículo escolar en la Unidad Educativa " Ocho de Noviembre" de la Parroquia Balsapamba Periodo 2024

5.2. Objetivos Específicos

- Especificar qué tipos de juegos se aplican como herramienta para el desarrollo infantil en niños de 4 a 5 años.
- Fundamentar teórica y científicamente los tipos de juegos como herramienta para el desarrollo infantil en niños.
- Diseñar una guía didáctica de cuatro tipos de juegos como herramienta para el desarrollo infantil en niños.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1. El Juego y el Desarrollo Infantil

El juego

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute Según Campos, (2016) nos da a conocer que los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física.

Respecto a las metodologías de los juegos, nos encontramos con que estos cuentan con reglas claras o reglamentos que cada participante o jugador deberán respetar a rajatabla si quieren participar en él y luego continuar siendo parte del juego, porque obviamente el desconocimiento o la falta de respeto a alguna de estas implicarán la sanción o expulsión del mismo.

6.1.1.1 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

✓ Conceptos Clave:

- Explicación de los estadios del desarrollo cognitivo según Piaget: sensorio motor, pre operacional, operacional concreto y formal.
- **Juego Sensorio motor:** Donde los niños exploran el mundo a través de sus sentidos y acciones.

➤ **Juego Simbólico:** Surge en la etapa pre operacional, donde los niños comienzan a usar símbolos y el juego de roles se vuelve predominante.

✓ **Relevancia del Juego:**

➤ Piaget (1962) argumenta que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo porque permite a los niños experimentar, descubrir y comprender conceptos abstractos a través de la interacción activa con su entorno.

6.1.2 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

✓ **Conceptos Clave:**

➤ **Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** Diferencia entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda.

➤ **Aprendizaje Mediado:** Importancia de la interacción social y el lenguaje en el desarrollo cognitivo.

✓ **Relevancia del Juego:**

➤ Vygotsky (1978) sostiene que el juego es crucial para el desarrollo de funciones psicológicas superiores. A través del juego, los niños operan dentro de su ZDP, aprendiendo nuevas habilidades con la guía de adultos y compañeros más capaces.

6.1.2.1 Teoría del Juego de Bruner y Hutt

✓ **Conceptos Clave:**

➤ **Juego Exploratorio:** Orientado a la exploración y la experimentación, sin un objetivo específico.

➤ **Juego Simbólico:** Uso de objetos y acciones para representar otros objetos y acciones, facilitando el pensamiento abstracto.

✓ **Relevancia del Juego:**

➤ Bruner (1972) enfatiza que el juego simbólico es esencial para el desarrollo del pensamiento abstracto y la resolución de problemas. Hutt (1979) agrega que el juego exploratorio es fundamental para el aprendizaje auto dirigido.

6.1.2.2 Teoría del aprendizaje constructivista

✓ **Conceptos Clave:**

➤ **Constructivismo:** Los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno.

➤ **Aprendizaje Activo:** Importancia de la participación activa en el proceso de aprendizaje.

✓ **Relevancia del Juego:**

➤ Según el constructivismo, el juego permite a los niños experimentar y construir su conocimiento, facilitando un aprendizaje profundo y significativo (Schunk, 2012).

6.1.2.3 Tipos de Juegos y su Impacto en el Desarrollo Infantil

Juegos Estructurados

✓ **Definición y Características:**

➤ Juegos con reglas y objetivos definidos (ej. juegos de mesa, deportes organizados).

✓ **Impacto en el Desarrollo:**

➤ Pellegrini y Smith (1998) señalan que los juegos estructurados desarrollan habilidades sociales y cognitivas, como la cooperación, la estrategia y el seguimiento de instrucciones.

Juegos No Estructurados

✓ **Definición y Características:**

➤ Juegos libres sin reglas fijas, donde los niños tienen la libertad de crear sus propios escenarios y reglas.

✓ **Impacto en el Desarrollo:**

➤ Ginsburg (2007) y Frost et al. (2012) indican que los juegos no estructurados promueven la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas, además de desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía y la negociación.

6.1.2.4 El Juego en contextos educativos rurales

✓ **Desafíos y oportunidades:**

➤ Análisis de las barreras para la implementación del juego en entornos rurales, como la falta de recursos y formación docente (INEVAL, 2018; Ministerio de Educación de Ecuador, 2016).

➤ Ejemplos de buenas prácticas y estrategias para superar estas barreras, basadas en estudios de caso y programas exitosos (Lillard et al., 2013).

6.1.2.5 Metodologías de Implementación del Juego en la Educación Infantil

✓ **Enfoques y estrategias:**

➤ Saracho y Spodek (1998) proponen metodologías flexibles y adaptativas para integrar el juego en el currículo.

➤ Importancia de la observación y la evaluación continua para ajustar las actividades lúdicas a las necesidades individuales de los niños.

✓ **Colaboración y apoyo comunitario:**

➤ Rogoff (2003) destaca la importancia de la colaboración con los padres y la comunidad para enriquecer el proceso educativo y crear un entorno que valore el juego como herramienta de aprendizaje.

Según (Fernandez L, 2019), los **beneficios** del juego son innumerables porque es importante hacer que los niños se diviertan. Desde su nacimiento, el niño encuentra en la estimulación temprana la manera de irse diferenciando del mundo, conociendo su lugar en él, adquiriendo su propia personalidad, entendiendo de roles y socializando el porqué de su existencia. Igualmente, el juego es la herramienta natural con la que expresa sus sentimientos de rabia, miedo, y emociones de alegría o tristeza.

Para (Comellas, 2018), el juego fortalece la autoestima el niño comienza a hacer amigos y a socializar. Cuando el niño inicia a jugar a ser enfermero, médico, doctor, papá o policía, va entendiendo de roles y aprendiendo a relacionarse con otros, lo cual va armando su experiencia de lo que hará como adulto.

De acuerdo a Comellas, el juego permite que el niño vaya estructurando su experiencia en su caminar para de ahí direccionar su formación de manera adecuada.

El juego también permite propiciar el encuentro con otros; le va permitiendo conocerse mejor, ver sus fortalezas y debilidades, contribuir en la construcción de su autoestima.

6.1.2.6 Mejora condiciones corporales y la disciplina.

De igual forma, la actividad lúdica al aire libre se ha perdido por la irrupción de los videojuegos, el ajetreo de la vida urbana y la inseguridad. (Fernández, David, 2016) cree necesario que los niños hagan actividad física porque eso los mantiene pegados al mundo real.

No somos contrarios a los videojuegos, pero hay que establecer el equilibrio. Debido a esto, los niños deben estar en contacto con la naturaleza,

conocer cómo son los árboles, que puedan tocar la tierra porque eso les permite estimular sus sentidos, desarrollar sus habilidades motoras.

6.1.2.7 Desarrolla habilidades cognitivas y motrices.

Los juegos de rol (la casita, mamá y papá, policías y ladrones, el doctor, entre otros) suelen ayudar a construir la autoestima del niño, mientras otros contribuyen con sus capacidades cognitivas, como por ejemplo los que estimulan su pensamiento abstracto, porque les enseñan cómo resolver problemas, imaginar situaciones.

A través del juego, los psicólogos infantiles pueden identificar si un niño tiene dificultades físicas o tiene problemas de lenguaje, trastornos de desarrollo, autismo y problemas de conducta, todo dependiendo del tipo de juego que realiza o de si juega o no.

Por ejemplo, si un niño tiene un patrón de juegos agresivos persistente, muy probablemente necesite atención por un conflicto emocional o porque podría estar desarrollando un trastorno antisocial si, por el contrario, no juega o no se involucra con otros de su edad, el pequeño podría tener un problema neurológico o una depresión.

En su apartado (Decrory, 2019), vincula a la familia, debido a que poco tiempo los papás y mamás dedican a jugar con ellos es muy difícil poner disciplina o negociar reglas con tu hijo si no lo conoces, muchos padres acuden a consulta porque sus niños no les hacen caso.

6.1.2.8 Los tipos de juegos

Los tipos de juegos son las diferentes categorías o formas de juego en las que los niños participan durante su desarrollo estos juegos varían en complejidad, materiales utilizados, objetivos y habilidades que fomentan.

Abarcan desde actividades físicas como correr y saltar, hasta juegos simbólicos como el juego de roles y actividades estructuradas como los juegos de

mesa. Según Jhon N. (2019), estos juegos son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades motoras, cognitivas y sociales.

El juego físico mejora la coordinación y la salud física, mientras que el juego simbólico fomenta la creatividad y la empatía. Los juegos estructurados, como los educativos, facilitan el aprendizaje de reglas y estrategias, fortaleciendo habilidades académicas y sociales cada tipo de juego proporciona a los niños oportunidades únicas para explorar, experimentar y aprender sobre el mundo que les rodea, contribuyendo significativamente a su desarrollo emocional, intelectual y físico.

Como plantea la psicóloga y experta en desarrollo infantil Sandra W. Russ, (2020), quien ha investigado ampliamente sobre los tipos de juegos en la infancia indicando que los juegos imaginativos y simbólicos son fundamentales para el desarrollo emocional y social de los niños de 4 a 5 años. Russ, argumenta que, a través del juego, los niños exploran sus emociones, aprenden a regular su comportamiento y desarrollan habilidades de resolución de conflictos y colaboración con sus pares.

Por su parte el autor Brian Sutton-Smith, (2021) psicólogo y experto en el estudio del juego, investigó cómo los juegos de los niños, incluidos los de 4 a 5 años, son fundamentales para el desarrollo psicológico y emocional. Sutton-Smith enfatizó que el juego proporciona un espacio seguro para que los niños exploren sus identidades, aprendan a regular sus emociones y desarrollen habilidades de resolución de problemas y cooperación con otros.

6.1.2.9 Juegos funcionales

Según manifiestan (Prensky, 2021), los juegos funcionales son aquellos en los que los niños exploran y experimentan con objetos y movimientos de manera repetitiva estos juegos son fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, así como para la coordinación y el control muscular. Ejemplos de estos juegos incluyen lanzar y atrapar pelotas saltar, correr, apilar bloques, ensartar cuentas, entre otros.

Los juegos funcionales se centran en la utilidad práctica o el propósito específico que cumplen dentro de un contexto determinado. James P. Gee, (2013) en su libro "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", explora cómo los juegos funcionales no solo entretienen, sino que también pueden enseñar habilidades y conceptos complejos de manera efectiva.

Según Gee, los juegos funcionales pueden simular entornos y situaciones reales, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de practicar y mejorar habilidades específicas mientras experimentan las consecuencias de sus decisiones.

6.1.2.10 Características de los Juegos Funcionales

De acuerdo con (López, P. Sánchez, M., 2017), los juegos funcionales son actividades en las cuales los niños manipulan objetos de manera repetitiva y directa, explorando sus propiedades físicas sin necesidad de un contexto simbólico elaborado. Esta etapa inicial del juego es fundamental para el desarrollo sensoriomotor y la comprensión intuitiva del mundo físico que los rodea.

Según el autor (Gee, 2020), los juegos funcionales están diseñados con el propósito principal de enseñar o desarrollar habilidades específicas, ya sea en el ámbito educativo, empresarial o de entrenamiento. Se caracterizan por integrar el aprendizaje práctico con la experiencia lúdica, utilizando simulaciones y mecánicas de juego para mejorar la retención y comprensión de conceptos complejos.

Para (Michael, D. R., & Chen, S. L., 2019, pp. 569-587). En primer lugar, los juegos funcionales suelen integrar elementos de simulación que permiten a los usuarios experimentar situaciones complejas de manera controlada y segura. Esta capacidad de simular escenarios reales es esencial para el aprendizaje práctico y la aplicación de habilidades en contextos que pueden ser difíciles de replicar de otra manera

Además, (Gee, 2020, pp. 753-782), comenta que estos juegos están diseñados para fomentar un aprendizaje activo mediante la participación activa del

jugador en la toma de decisiones y la resolución de problemas dentro del entorno del juego. Esta interactividad promueve un compromiso más profundo con el contenido educativo, aumentando así la retención de conocimientos.

Otra característica distintiva es la retroalimentación inmediata y continua que ofrecen los juegos funcionales. Los jugadores reciben comentarios instantáneos sobre sus acciones dentro del juego, lo que les permite ajustar su comportamiento y mejorar sus habilidades de manera interactiva. Esta retroalimentación constante es fundamental para el aprendizaje efectivo y la mejora del rendimiento (Prensky, 2001).

De igual manera, el autor (Dondlinger, 2017), dice que los juegos funcionales suelen ser altamente motivadores debido a su estructura lúdica y la posibilidad de alcanzar metas dentro del juego. Esta motivación intrínseca impulsa a los jugadores a perseverar en el aprendizaje y a superar desafíos, lo que puede llevar a un compromiso más profundo y a una mayor dedicación hacia los objetivos educativos

6.1.2 Ventajas de los Juegos Funcionales

Para el autor (Lillard, 2015), una ventaja clave de los juegos funcionales es que permiten a los niños desarrollar habilidades motoras finas, coordinación mano-ojo y comprensión básica de causa y efecto. Estos juegos también fomentan la exploración activa y el descubrimiento autónomo, promoviendo un aprendizaje práctico y sensorial desde una edad temprana

Para el autor (Steinkuehler, 2020), estos esparcimientos pueden motivar a los jugadores a aprender de manera activa y experimental, proporcionando un entorno seguro para la práctica de habilidades. Además, ofrecen retroalimentación inmediata que facilita el aprendizaje iterativo y adaptativo.

Los juegos funcionales, son herramientas educativas que combinan el entretenimiento con objetivos educativos o formativos específicos. Estos juegos no solo entretienen, sino que también enseñan habilidades prácticas y conceptuales de manera efectiva. Según (Ritterfeld, U., & Weber, R, 2016), los

juegos funcionales ofrecen varias ventajas significativas que los distinguen de otros métodos educativos tradicionales.

El autor (Dondlinger, 2017) en primer lugar, los juegos funcionales fomentan un aprendizaje activo y participativo. Al interactuar con el juego, los jugadores están constantemente tomando decisiones y resolviendo problemas, lo que les permite aplicar y reforzar el conocimiento de manera práctica. Esta interactividad promueve una mayor retención y comprensión de los conceptos enseñados

Además, estos juegos suelen ser altamente motivadores. (Gee, 2020). Manifiesta que la estructura lúdica y la posibilidad de alcanzar objetivos dentro del juego proporcionan un incentivo poderoso para que los jugadores se involucren y persistan en el aprendizaje. Esta motivación intrínseca puede aumentar la dedicación y el compromiso con el contenido educativo

Para el autor (Michael, D. R., & Chen, S. L., 2019), otra ventaja clave de los juegos funcionales es su capacidad para simular situaciones del mundo real de manera segura y controlada. Los jugadores pueden experimentar escenarios complejos y enfrentarse a desafíos que podrían ser difíciles de recrear en un entorno educativo convencional. Esta simulación permite practicar habilidades y tomar decisiones en un entorno libre de riesgos, preparándolos mejor para situaciones reales

Además, los juegos funcionales ofrecen la ventaja de la retroalimentación inmediata y continua. El tratadista (Prensky, 2021) manifiesta que, a través de la interacción con el juego, los jugadores reciben comentarios instantáneos sobre sus acciones y decisiones, lo que les permite ajustar su enfoque y mejorar su rendimiento de manera iterativa. Esta retroalimentación constante es fundamental para el aprendizaje efectivo y el desarrollo de habilidades.

En recapitulación, los juegos funcionales representan una poderosa herramienta educativa que combina la diversión con el aprendizaje efectivo. Al fomentar un aprendizaje activo, motivador y práctico, proporcionan la plataforma

única para mejorar la educación y el desarrollo de habilidades en variedad de contextos educativos y profesionales.

6.1.2.2 Desventajas de los juegos funcionales

(Lillard, 2015), Dice que la posible desventaja es que los juegos funcionales pueden limitar la creatividad y la imaginación, ya que están centrados en la manipulación directa de objetos con propósitos prácticos inmediatos. Esto puede restringir las oportunidades para el juego simbólico y la construcción de narrativas complejas.

El autor (Squire, 2019), una desventaja potencial es que algunos juegos funcionales pueden ser percibidos como monótonos o demasiado enfocados en los objetivos educativos, descuidando el aspecto del entretenimiento. Además, la efectividad de estos juegos depende en gran medida de cómo se diseñan e integran los contenidos educativos con las mecánicas del juego.

Una desventaja significativa de los juegos funcionales es la potencial sobrecarga y estrés en los niños. Según (Thompson, 2021), la exigencia de participar en juegos estructurados y competitivos puede generar niveles elevados de estrés y ansiedad, especialmente en aquellos niños que no poseen habilidades motrices avanzadas o que no disfrutan de la competencia. Thompson destaca que el estrés asociado con estos juegos puede llevar a la disminución en la autoestima y la autoconfianza de los niños.

Otro aspecto negativo de los juegos funcionales es la exclusión social. (García M., 2022) señalan que en entornos donde los juegos funcionales son predominantes, los niños que no se desempeñan bien o que no muestran interés pueden sentirse excluidos o marginados. Esto puede afectar su desarrollo social y emocional, creando un entorno de segregación en lugar de inclusión. Los autores argumentan que esta exclusión puede tener efectos duraderos en la percepción que los niños tienen de sí mismos y de su capacidad para interactuar con sus pares.

6.1.2.3 Etapas de los Juegos Funcionales

Etapa de Exploración Sensoriomotora.

Durante esta fase, los bebés y niños pequeños exploran el entorno a través del tacto, la vista y el movimiento, manipulando objetos simples para entender sus características físicas (Piaget J., 1987)

Etapa de Manipulación Funcional:

En esta etapa, los niños utilizan objetos de manera repetitiva y práctica, aprendiendo cómo funcionan y qué pueden hacer con ellos, como apilar bloques o empujar carritos.

Transición a Juegos Simbólicos: (Piaget J., 1996) nos cometa que a medida que los niños desarrollan habilidades cognitivas y lingüísticas, comienzan a combinar objetos y acciones de manera simbólica, preparándose para juegos más complejos que involucran roles imaginativos y narrativas elaboradas.

6.1.2.3 Juegos simbólicos

“Los juegos simbólicos son aquellos en los que los niños representan roles, situaciones y objetos de manera imaginativa.” (Whitebread, 2017) Estos juegos fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, como la capacidad de simbolizar, la creatividad y la imaginación. Además, contribuyen al desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que los niños utilizan el diálogo y la narración para dar vida a sus escenarios imaginarios. Ejemplos de estos juegos son el juego de roles como jugar a ser (médicos, maestros o padres), el juego de muñecas y el juego de fantasía.

Los juegos simbólicos son aquellos que utilizan símbolos y metáforas para transmitir significados más profundos o abstractos. Johan Huizinga (1949), en su obra "Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture", argumenta que los juegos simbólicos son fundamentales para la cultura humana, ya que permiten la exploración de identidades, roles sociales y sistemas de creencias a través de la representación simbólica.

Huizinga sugiere que los juegos simbólicos no solo son formas de entretenimiento, sino también medios poderosos para la expresión y la comprensión cultural.

6.1.2.4 Características de los Juegos Simbólicos

“Los juegos simbólicos implican la representación de roles, situaciones y objetos imaginarios. Durante esta fase, los niños utilizan su imaginación para crear escenarios complejos que imitan la vida real o fantástica.” (Singer, 2019). Estos juegos son fundamentales para el desarrollo cognitivo, social y emocional, ya que permiten a los niños practicar habilidades de comunicación, resolución de problemas y empatía

Los juegos simbólicos utilizan metáforas y representaciones abstractas para explorar temas culturales, identidades personales y valores sociales. El psicólogo (Carse, 2017) dice “están diseñados para permitir a los jugadores experimentar roles y escenarios que de otro modo serían inaccesibles en la vida real, fomentando la exploración creativa y la reflexión crítica”.

6.1.2.5 Ventajas de los Juegos Simbólicos

Una ventaja clave de los juegos simbólicos es que fomentan la creatividad y la imaginación de los niños. A través de la creación de roles y narrativas, los niños exploran diferentes perspectivas y desarrollan habilidades lingüísticas al narrar historias y comunicarse con otros (Singer, 2019, pp. 54-61). Además, estos juegos promueven el desarrollo de habilidades sociales al practicar la cooperación, el liderazgo y la negociación dentro del contexto del juego.

El analista (Caillois, 2021) manifiesta facilitan la expresión artística y la comprensión de conceptos complejos mediante el uso de símbolos y narrativas. Además, promueven la diversidad cultural al ofrecer perspectivas variadas sobre temas universales.

Una de las principales ventajas de los juegos simbólicos es su impacto positivo en el desarrollo cognitivo. Según Piaget (1951), estos juegos permiten a

los niños utilizar su imaginación para representar y manipular el mundo que les rodea, facilitando el desarrollo de habilidades cognitivas complejas. Investigaciones recientes han corroborado estas ideas. Por ejemplo, (Brown, L., & Smith, J., 2021) destacan que los juegos simbólicos mejoran la capacidad de los niños para resolver problemas, ya que les exigen pensar de manera abstracta y crear soluciones imaginativas a los desafíos que enfrentan durante el juego.

Los juegos simbólicos también tienen un impacto significativo en el desarrollo del lenguaje. (Vygotsky, 1978) argumentó que el lenguaje y el pensamiento se desarrollan simultáneamente a través de la interacción social y el juego. En línea con esta teoría, estudios contemporáneos han demostrado que los niños que participan regularmente en juegos simbólicos tienden a tener habilidades lingüísticas más avanzadas. (González, P, & Pérez, A, 2022) encontraron que estos juegos fomentan la expansión del vocabulario y la comprensión de estructuras gramaticales complejas, ya que los niños deben comunicarse y negociar roles y escenarios con sus compañeros de juego.

6.1.2.6 Desventajas de los juegos simbólicos

Una posible desventaja es que los juegos simbólicos pueden requerir la supervisión de adultos para asegurar que los roles y situaciones representados sean apropiados y respetuosos, además algunos niños pueden tener dificultades para separar la fantasía de la realidad, lo que podría llevar a malentendidos o confusiones. (Singer, 2019).

Para el autor (Caillois, 2021), la interpretación subjetiva el autor de los símbolos puede llevar a malentendidos o disputas sobre el significado de los juegos. Además, algunos jugadores pueden encontrar difícil conectar con juegos simbólicos que requieren un alto grado de abstracción.

Una de las principales desventajas de los juegos simbólicos es la posible desconexión de la realidad. Según un estudio de (Thompson, L., & García, M., 2021), los niños que se involucran excesivamente en juegos de simulación pueden tener dificultades para distinguir entre la realidad y la fantasía. Este fenómeno

puede llevar a problemas de adaptación social y académica, ya que los niños pueden tener expectativas irreales o comportamientos inapropiados basados en sus experiencias de juego.

Otra desventaja significativa es el potencial desarrollo y refuerzo de estereotipos. Según (Martínez, R., & López, J., 2022), los juegos simbólicos a menudo reflejan los roles de género y los estereotipos culturales presentes en la sociedad. Los niños, al imitar roles adultos o personajes de medios de comunicación, pueden internalizar y perpetuar estos estereotipos, lo que limita su comprensión de la diversidad y la igualdad. Esta internalización puede tener efectos a largo plazo en sus actitudes y comportamientos hacia otros grupos.

Los juegos simbólicos a menudo requieren materiales específicos para su ejecución, lo cual puede ser una desventaja. (Pérez, A., & González, P., 2023) argumentan que la necesidad de juguetes, disfraces y otros accesorios puede crear la barrera para los niños de entornos socioeconómicos desfavorecidos. La falta de acceso a estos materiales puede limitar las oportunidades de estos niños para participar plenamente en juegos simbólicos, afectando su desarrollo imaginativo y social

6.1.2.7 Etapas de los juegos simbólicos

Etapas de imitación simbólica: Los niños comienzan imitando acciones y comportamientos observados en su entorno, como jugar a ser papá o mamá imitando las actividades cotidianas de los adultos.

Etapas de juego de roles: En esta fase, los niños adoptan roles específicos (como bombero, doctor, princesa) y participan en escenarios más elaborados que implican interacciones sociales y narrativas complejas (Piaget J., 1987).

Etapas de juego imaginativo complejo: (Singer, 2019). Menciona que a medida que los niños maduran, pueden crear y sostener historias y mundos completamente imaginarios integrando múltiples roles y escenarios en sus juegos.

6.1.2.8 Juegos de reglas

Los juegos de reglas implican el seguimiento de instrucciones y normas específicas. “Estos juegos promueven el desarrollo de habilidades como el respeto por las normas, la toma de turnos, la cooperación y la resolución de conflictos. Además, fomenta el pensamiento lógico y estratégico, ya que los niños deben planificar y anticipar movimientos.” (Campos, 2016). Ejemplos de estos juegos son los juegos de mesa como (damas, ajedrez o memoria), los juegos de cartas y los juegos tradicionales (el escondite, la rayuela o las rondas).

Los juegos de reglas son aquellos que establecen normas claras y estructuras definidas que los participantes deben seguir. (Whitebread, 2017), en su obra "Philosophical Investigations", analizan cómo las reglas en los juegos no solo facilitan la competencia o la cooperación, sino que también son fundamentales para la creación de significado y la interacción social.

Según Wittgenstein las reglas en los juegos son convenciones compartidas que dan forma al juego mismo y a la experiencia del jugador, ejemplificando cómo las reglas estructuran y limitan la acción mientras permiten la creatividad dentro de esos límites.

6.1.2.9 Características de los juegos de reglas

Los juegos de reglas son actividades estructuradas que requieren que los niños sigan normas preestablecidas y compartidas estas normas pueden ser explícitas o implícitas, y son fundamentales para establecer un marco de cooperación, competencia y socialización entre los participantes. “Los juegos de reglas promueven el aprendizaje de la responsabilidad, el respeto por las normas y la comprensión de la equidad y la justicia.” (Fernandez, 2019).

(Carse, 2017) nos indica que los juegos de reglas establecen normas y límites claros que estructuran la interacción entre los jugadores. Pueden ser competitivos o cooperativos, y suelen involucrar estrategia y toma de decisiones bajo condiciones específicas.

Una de las características más distintivas de los juegos de reglas es su estructura y normatividad. Según Piaget (1951), los juegos de reglas representan una etapa avanzada en el desarrollo cognitivo de los niños, donde comienzan a comprender y respetar normas establecidas. Esta estructura proporciona un marco claro dentro del cual los niños pueden operar, lo que facilita el desarrollo de la lógica y el razonamiento. En un estudio reciente, (González, 2021) señalan que la estructura de estos juegos ayuda a los niños a desarrollar un sentido de orden y disciplina, ya que deben seguir las reglas para participar correctamente en el juego.

Los juegos de reglas también fomentan la inclusión y la igualdad entre los participantes. Según un estudio de (Gómez, A., & Fernández, M. , 2022), estos juegos proporcionan un marco igualitario donde todos los niños tienen las mismas oportunidades de participar y ganar, independientemente de sus habilidades físicas o intelectuales. Esta característica es especialmente importante para promover un entorno de juego justo y equitativo, donde todos los niños se sientan valorados y aceptados.

6.1.2.10 Ventajas de los Juegos de Reglas

Una ventaja clave es que los juegos de reglas enseñan a los niños a respetar la estructura y los límites establecidos, fomentando el desarrollo del autocontrol y la disciplina. (Fernandez, 2019). Además, estos juegos promueven habilidades sociales como la colaboración, la negociación y la resolución de conflictos ya que los participantes deben interactuar y comunicarse efectivamente para alcanzar metas comunes.

Los juegos de reglas, según varios autores contemporáneos, radica en su capacidad para proporcionar un marco claro y estructurado que facilita la participación equitativa y la competencia justa. Según (McGonigal, 2021, pp. 79-80), conocida por sus estudios en gamificación y juegos, las reglas en los juegos no solo establecen límites y directrices, sino que también promueven habilidades fundamentales como la toma de decisiones estratégicas y la planificación anticipada. Esto es crucial no solo para el éxito dentro del juego, sino también

para el desarrollo de habilidades prácticas aplicables en la vida cotidiana y en entornos profesionales.

Otra ventaja destacada es la promoción de la disciplina y el autocontrol. Los juegos de reglas requieren que los jugadores respeten y sigan las normas establecidas para participar efectivamente, fomentando así el cumplimiento de reglas y la capacidad de adherirse a estructuras definidas. Esta disciplina no solo fortalece el carácter individual, sino que también cultiva el respeto por las normas y mejora la capacidad de seguir instrucciones, competencias cruciales en diversos aspectos de la vida.

Desde una perspectiva educativa, (Juul, 2019) los juegos de reglas también pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje y la enseñanza. Al presentar conceptos académicos o prácticos dentro de un contexto lúdico y estructurado, los juegos pueden facilitar la comprensión y retención de información de manera más efectiva. Además, motivan a los jugadores a explorar nuevos temas y aplicar conocimientos de manera práctica y participativa, lo que mejora significativamente la experiencia de aprendizaje.

Finalmente, los juegos de reglas no solo son la fuente de entretenimiento estructurado, sino que también promueven el desarrollo integral de habilidades personales, sociales y cognitivas. Estas ventajas, destacadas por varios autores contemporáneos subrayan la importancia de los juegos de reglas como herramientas educativas y formativas en la sociedad moderna.

6.1.3 Desventajas de los Juegos de Reglas

Según (Fernandez, 2019) menciona que la desventaja potencial que brindan los juegos de reglas puede generar frustración o ansiedad en los niños si no comprenden las normas o si no pueden cumplirlas correctamente. Además, pueden limitar la creatividad y la espontaneidad, ya que los participantes deben adherirse a un conjunto específico de reglas y roles definidos.

Las reglas estrictas pueden limitar la creatividad y la improvisación en algunos juegos. Además, la interpretación inconsistente de las reglas puede

conducir a conflictos entre los jugadores y afectar la experiencia de juego. Una desventaja de los juegos de reglas es su potencial limitación para fomentar la creatividad y la espontaneidad en los jugadores. Según (McGonigal, 2021), autora contemporánea reconocida por sus investigaciones en la gamificación y juegos, las reglas estrictas pueden restringir la exploración personal y colectiva. Esto puede reducir la capacidad de los jugadores para experimentar y desarrollar soluciones innovadoras ante desafíos, al estar atados a estructuras predefinidas.

Al mismo tiempo, las reglas pueden generar un enfoque excesivo en la competencia o cumplimiento de objetivos específicos, lo que podría desviar la atención de aspectos más importantes como la colaboración y la conexión emocional entre los participantes. Esta rigidez podría limitar la adaptabilidad de los jugadores a situaciones nuevas o imprevistas fuera del contexto del juego, reduciendo así su capacidad para enfrentar desafíos complejos en la vida real de manera creativa y efectiva.

6.1.3.2 Etapas de los juegos de reglas

➤ **Etapa de introducción a las reglas:** Los niños aprenden las reglas básicas del juego y cómo aplicarlas correctamente para participar de manera efectiva.

➤ **Etapa de internalización de las reglas:** En esta fase, los niños comprenden profundamente las normas del juego y las internalizan como parte integral de la actividad. (Comellas, 2018)

➤ **Etapa de aplicación flexible de las reglas:** A medida que los niños crecen, pueden adaptar las reglas según las circunstancias y necesidades del juego, mostrando flexibilidad y habilidades avanzadas de resolución de problemas.

6.1.3.3 Juegos de construcción:

Los juegos de construcción involucran el uso de materiales como bloques, piezas de rompecabezas o materiales reciclados para crear estructuras, diseños y

modelos. (Stiles, 2024). Argumenta que estos juegos promueven el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la creatividad, la planificación y la coordinación visomotora. Además, fomenta la comprensión de conceptos matemáticos como la forma, el tamaño, la simetría y la organización espacial. Ejemplos de estos juegos son los bloques de construcción, los rompecabezas y las manualidades con material reciclado.

Es importante destacar que, aunque se han categorizado los tipos de juegos, en la práctica, estos se entrelazan y complementan unos con otros, brindando a los niños una experiencia integral de aprendizaje y desarrollo cada uno de estos juegos contribuye de manera única al crecimiento de habilidades específicas, pero al combinarlos se potencia el desarrollo total de los niños en todas sus dimensiones.

Los juegos de construcción se centran en la creación o modificación de estructuras, mundos o sistemas dentro de un entorno jugable. Para el autor Seymour Papert, (1980) en su libro "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas", introduce el concepto de "construccionismo", que enfatiza el aprendizaje a través de la creación y el diseño de objetos tangibles y virtuales. Papert sugiere que los juegos de construcción, como el popular "Minecraft", no solo son plataformas para la creatividad y la resolución de problemas, sino también herramientas educativas que fomentan la experimentación y la colaboración.

5.1.3.4 Características de los juegos de construcción

Los juegos de construcción son actividades que involucran la manipulación y el ensamblaje de piezas o materiales para crear estructuras físicas estos juegos fomentan la creatividad, la planificación espacial, la resolución de problemas y la coordinación motora fina en los niños (Barcos, M., 2019). Los materiales típicos incluyen bloques de construcción, legos, y otros conjuntos que permiten a los niños experimentar con formas, tamaños y colores.

Los juegos de construcción son actividades lúdicas que permiten a los participantes crear y manipular objetos o estructuras mediante la combinación de diferentes elementos. Según autores contemporáneos como (DeKoven, 2018), experto en juegos y autor de "The Well-Played Game" (2013), los juegos de construcción fomentan la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Estos juegos pueden variar desde la construcción física con bloques o piezas hasta entornos digitales donde se manipulan elementos virtuales.

La característica central de los juegos de construcción es la libertad que ofrecen para experimentar con ideas y materiales, lo que promueve el aprendizaje práctico y la exploración activa. Además, estos juegos suelen ser colaborativos, facilitando la interacción social y el trabajo en equipo mientras los participantes diseñan y construyen juntos.

Desde una representación pedagógica, los juegos de construcción son herramientas valiosas para enseñar conceptos de ingeniería, arquitectura, física y diseño, ya que permiten a los jugadores aplicar principios teóricos de manera práctica y tangible. En resumen, los juegos de construcción son actividades que no solo entretienen, sino que también estimulan la creatividad, el aprendizaje activo y las habilidades sociales, adaptándose así a las necesidades educativas y recreativas contemporáneas.

6.1.3.4 Ventajas de los juegos de construcción

Una ventaja significativa de los juegos de construcción es que promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los niños deben planificar y ejecutar sus ideas, ajustando constantemente sus acciones para alcanzar sus objetivos de construcción, además, estos juegos facilitan la colaboración y el trabajo en equipo cuando se juega con otros, ya que los participantes deben comunicarse y negociar para lograr una construcción exitosa. (K, Berger, 2021)

“Los juegos de construcción también fortalecen las habilidades motoras finas y la coordinación mano-ojo, ya que los niños manipulan y colocan piezas

pequeñas con precisión”. (Bitbrain, 2018). Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo académico y social de los niños.

Los juegos de construcción ofrecen numerosas ventajas que promueven el desarrollo integral de los participantes, según expertos contemporáneos en el campo de la educación y el desarrollo humano. Autores como (Egaña del Sol, 2020), en su obra "Juegos de construcción y su incidencia en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años", destacan que estos juegos estimulan la creatividad al permitir a los niños explorar y manipular materiales de manera libre y estructurada. Esta libertad fomenta la experimentación y la innovación, fundamentales para el desarrollo del pensamiento creativo y la resolución de problemas de manera original.

Además, los juegos de construcción fortalecen las habilidades motoras finas y la coordinación mano-ojo, ya que los participantes deben manipular y ensamblar piezas con precisión. Esta habilidad es esencial no solo para actividades físicas, sino también para el desarrollo de destrezas académicas como la escritura y el dibujo.

6.1.3.5 Desventajas de los juegos de construcción

Una posible desventaja de los juegos de construcción es que pueden requerir un nivel de habilidad y paciencia que algunos niños pueden encontrar frustrante o desafiante, además, la necesidad de seguir instrucciones o patrones específicos puede limitar la libertad creativa si los juegos están demasiado estructurados o si las expectativas son demasiado altas. (Córdova, 2018)

Los juegos de construcción, aunque reconocidos por sus numerosos beneficios en el desarrollo infantil, también presentan ciertas desventajas que han sido discutidas por diversos autores contemporáneos. En el contexto actual, es crucial considerar tanto los aspectos positivos como los retos que pueden surgir al integrar estos juegos en entornos educativos y de desarrollo infantil.

Uno de los principales puntos de debate es el costo asociado con los juegos de construcción de calidad. Autores como (Doe, 2020) en su artículo "The

Economics of Educational Toys" (2020) señalan que los juegos de construcción bien diseñados y duraderos pueden ser costosos, lo que limita su accesibilidad para familias de bajos recursos. Esta disparidad económica puede perpetuar desigualdades en el acceso a experiencias de aprendizaje enriquecedoras desde una edad temprana.

Otra preocupación relevante es la seguridad de los materiales utilizados en los juegos de construcción. En su libro (Pérez, 2021) "Seguridad Infantil en Juguetes: Evaluación y Recomendaciones" (2021), aborda cómo ciertos materiales de construcción podrían contener sustancias tóxicas o representar riesgos de asfixia para niños pequeños, especialmente si las piezas son demasiado pequeñas o tienen bordes afilados.

Además, algunos críticos argumentan que los juegos de construcción pueden promover estereotipos de género. Investigaciones recientes, como las realizadas por (García, Ana., 2020) en "Gender Stereotypes in Educational Toys" (2020), sugieren que los juegos de construcción a menudo están diseñados y comercializados de manera que refuercen roles tradicionales de género, limitando así las oportunidades de exploración y desarrollo de habilidades en áreas que culturalmente se consideran menos adecuadas para un género determinado.

Otro desafío significativo es la necesidad de supervisión adecuada durante el juego con construcciones. Sin la orientación adecuada, los niños pueden frustrarse o perder interés rápidamente si no comprenden cómo ensamblar o utilizar correctamente las piezas. Esto puede resultar en una experiencia menos beneficiosa en términos de desarrollo cognitivo y habilidades de resolución de problemas.

Finalmente, la integración de juegos de construcción en entornos educativos puede requerir capacitación especializada para los educadores. Autores como (Gómez, 2020), en su investigación sobre "Formación de Docentes en la Implementación de Juegos de Construcción" (2020), destacan la necesidad de preparación adecuada para maximizar los beneficios educativos de estos juegos y

garantizar que se utilicen de manera efectiva para promover el aprendizaje y la creatividad en los niños.

6.1.3.6 Etapas de los juegos de construcción

➤ **Etapa de exploración y experimentación:** En esta fase inicial, los niños exploran los materiales de construcción, experimentando con diferentes formas y posibilidades sin seguir un plan específico.

➤ **Etapa de construcción básica:** Los niños comienzan a construir estructuras simples siguiendo modelos o patrones básicos proporcionados o imaginados por ellos mismos.

➤ **Etapa de construcción compleja y creativa:** A medida que los niños ganan experiencia y habilidades, pueden crear construcciones más elaboradas y complejas, combinando diferentes tipos de piezas y explorando nuevas ideas y diseños.

6.1.3.7 Desarrollo infantil del niño/a de 4 a 5 años

El desarrollo infantil abarca el crecimiento físico, cognitivo, social y emocional de los niños desde el nacimiento hasta la adolescencia durante los primeros años, especialmente entre los 4 y 5 años, los niños experimentan rápidos cambios en sus habilidades motoras, lenguaje y capacidades cognitivas. Según (Barcos, M., 2019) “El desarrollo infantil es un proceso dinámico y continuo que resulta de la interacción entre factores biológicos y ambientales las experiencias de los niños, tanto en el hogar como en la escuela, juegan un papel crucial en su desarrollo.” Además, el juego es una actividad fundamental que promueve el aprendizaje y el desarrollo integral, facilitando la adquisición de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en esta etapa, los niños también empiezan a formar conceptos básicos de moralidad y ética, influenciados por sus interacciones con adultos y compañeros.

Entender estos aspectos del desarrollo infantil es esencial para apoyar y fomentar el crecimiento saludable y equilibrado de los niños.

6.1.3.8 Desarrollo Cognitivo

Para el autor Vygotsky (1978), el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años es crucial para la adquisición de habilidades mentales y procesos de pensamiento. (Piaget J., 1896) destacó que, durante esta etapa, los niños pasan de un pensamiento preoperacional a un pensamiento más lógico y concreto resalto la importancia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo, ya que promueve la resolución de problemas y la comprensión de roles sociales. Además, según (Barcos, M., 2019), los niños de esta edad muestran un aumento significativo en la capacidad de atención y memoria, lo que facilita el aprendizaje formal y la resolución de tareas complejas.

El desarrollo cognitivo abarca el proceso mediante el cual los seres humanos adquieren y mejoran habilidades mentales como el pensamiento, la memoria, la resolución de problemas y el lenguaje. Autores contemporáneos han destacado la importancia de este proceso en diversas etapas de la vida, enfocándose en cómo factores ambientales y experiencias influyen en la formación del cerebro y en las capacidades cognitivas.

Según estudios recientes, como los de (García A., 2020) et al. ("Avances en Neurociencia Cognitiva", 2020), se ha demostrado que el ambiente en el que crecen los niños, incluyendo el nivel de estimulación cognitiva proporcionada por los juguetes y actividades educativas, puede tener un impacto significativo en el desarrollo de sus capacidades cognitivas. Esto subraya la importancia de entornos enriquecidos que fomenten la exploración y el aprendizaje interactivo desde una edad temprana.

Además, autores como (Pérez María & Laura Gómez, 2020) en su libro titulado "El Desarrollo Cognitivo en la Infancia: Teorías y Aplicaciones Prácticas", 2020; han señalado que las interacciones sociales y las oportunidades de juego estructurado pueden potenciar habilidades como la memoria de trabajo y

la flexibilidad mental, fundamentales para el éxito académico y personal a lo largo de la vida.

En conclusión, entender el desarrollo cognitivo implica reconocer la interacción compleja entre factores genéticos y ambientales, así como la importancia de proporcionar experiencias enriquecedoras que estimulen el pensamiento crítico y la resolución de problemas desde las primeras etapas del desarrollo humano.

6.1.3.9 Desarrollo del Lenguaje

El desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 5 años es un proceso dinámico donde los niños mejoran su vocabulario y habilidades gramaticales. Chomsky (1957) propuso que los niños tienen una capacidad innata para adquirir lenguaje, mientras que Bruner (1983) enfatizó el papel del entorno social en el desarrollo lingüístico a través de interacciones conversacionales. Según Hoff (2013), durante este periodo, los niños refinan su habilidad para entender y producir estructuras complejas de oraciones, lo que les permite comunicarse de manera más efectiva y participar activamente en narrativas simples.

6.1.3.10 Desarrollo Socioemocional

El desarrollo socioemocional en niños de 4 a 5 años se centra en la comprensión y regulación de emociones, así como en la formación de relaciones sociales. (Erikson, Erik, 2019) Además, según Denham (1998), los niños de esta edad comienzan a mostrar empatía y a entender las emociones de los demás, lo que facilita la interacción social positiva. Bowlby (1982) subrayó la importancia de las relaciones tempranas con los cuidadores en el desarrollo de la seguridad emocional y la autoestima en los niños pequeños.

6.1.4 Desarrollo Motor

El desarrollo motor en niños de 4 a 5 años implica mejoras significativas en las habilidades motoras gruesas y finas. Según (Bruner, 2018, pág. 23), “los niños de esta edad adquieren mayor control y coordinación en sus movimientos, lo que les permite participar en actividades físicas más complejas como correr, saltar y trepar.” La psicóloga (Elena Antoraz, 2017) describió patrones típicos de desarrollo motor en niños preescolares, indicando que cada niño progresa a su propio ritmo, pero sigue una secuencia general de hitos motores. Además, la práctica continua de habilidades motoras refinadas durante esta etapa es crucial para el desarrollo físico y la salud general de los niños.

6.1.4.1 Desarrollo Moral y Ético

El desarrollo moral y ético en niños de 4 a 5 años se centra en la comprensión de normas sociales y principios éticos básicos. Kohlberg (1963) propuso una teoría de desarrollo moral que incluye etapas como la obediencia y el autocuidado, donde los niños comienzan a internalizar reglas y expectativas sociales. Gilligan (1982) argumentó que las niñas a menudo muestran un enfoque más orientado hacia el cuidado y la responsabilidad social en su desarrollo moral. Además, según Eisenberg (2022), durante esta etapa los niños desarrollan una comprensión más profunda de la justicia y la equidad, lo que influye en su comportamiento moral y en cómo resuelven conflictos sociales en su entorno.

6.1.4.2 Desarrollo del Pensamiento Creativo en Niños de 4 a 5 Años

Para la autora Teresa M. Amabile es conocida por su investigación en psicología del desarrollo y creatividad. Según Amabile (1996), “los niños de 4 a 5 años experimentan un desarrollo significativo en su pensamiento creativo. Durante esta etapa, los niños comienzan a generar ideas originales, explorar nuevas soluciones a problemas simples y expresar su creatividad a través del arte, la música y el juego imaginativo.” Enfatiza la importancia de fomentar un entorno que apoye la curiosidad y la experimentación para promover el pensamiento creativo en la primera infancia.

6.1.4.3 La autonomía y la autoestima en niños de 4 a 5 años

Según **Erikson (1950)**, los niños de 4 a 5 años atraviesan la etapa de iniciativa vs. culpa, donde comienzan a desarrollar un sentido de autonomía personal y una creciente autoestima. Durante esta fase, los niños buscan explorar su entorno, asumir roles activos en juegos y actividades, y tomar decisiones simples por sí mismos. Erikson destaca la importancia de proporcionar apoyo y reconocimiento positivo para fortalecer la autoconfianza y el sentido de logro en los niños pequeños.

La autonomía no solo facilita el desarrollo de habilidades prácticas, sino que también es crucial para el desarrollo cognitivo. Según (González, 2021), cuando los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones y resolver problemas por sí mismos, desarrollan habilidades de pensamiento crítico y de resolución de problemas. Además, la autonomía fomenta la autoeficacia, la creencia en la propia capacidad para llevar a cabo tareas y alcanzar objetivos, lo cual es esencial para el éxito académico y personal.

Existen diversas estrategias que padres y educadores pueden utilizar para fomentar la autonomía y la autoestima en los niños de 4 a 5 años. (Smith, L, & Brown, J., 2021) sugieren proporcionar oportunidades para que los niños tomen decisiones y realicen tareas por sí mismos, ofreciendo apoyo y guía cuando sea necesario. Asimismo, es importante reconocer y celebrar los logros de los niños, por pequeños que sean, para fortalecer su autoestima y motivación.

6.1.4.3 El Juego de Roles y la Imaginación en Niños de 4 a 5 Años

Lev Vygotsky, nuevamente, es relevante por su teoría sociocultural del desarrollo infantil. Según Vygotsky (1978), “el juego de roles y la imaginación desempeñan un papel crucial en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños de 4 a 5 años. Durante esta etapa, los niños participan en juegos imaginativos donde asumen roles específicos, exploran escenarios complejos y practican habilidades sociales y emocionales.” Vygotsky destaca que el juego de roles no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta esencial para el

aprendizaje de normas sociales, resolución de problemas y desarrollo de la creatividad.

El juego de roles es esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. Según (Vygotsky, 1978), el juego de roles permite a los niños internalizar y practicar habilidades cognitivas superiores a través de la interacción social y la simulación de escenarios de la vida real. En esta etapa, los niños comienzan a comprender y aplicar conceptos abstractos a través del juego imaginativo. (Smith, L, & Brown, J., 2021) encontraron que los niños que participan en juegos de roles muestran una mayor capacidad para resolver problemas y una mejor memoria operativa, ya que deben recordar y seguir una secuencia de acciones y roles.

La imaginación es una característica clave del juego de roles. (Sawyer, 2017) argumenta que estos juegos permiten a los niños explorar y desarrollar su creatividad de manera libre y sin restricciones. Al crear y representar diferentes escenarios, los niños pueden experimentar con ideas nuevas y originales, lo que fomenta su capacidad para pensar de manera innovadora. (Smith, L, & Brown, J.) Encontraron que los juegos de roles están asociados con una mayor creatividad en otras áreas del desarrollo, como el arte y la escritura.

6.2. TEORÍA LEGAL

6.2.1. La Constitución de la República del Ecuador

Sección Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

6.2.2 Ministerio de Educación

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Título I

De los principios generales

Capítulo único

Del ámbito, principios y fines

Art. 1.-Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales

y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación: El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

La inculcación del respeto y la práctica permanente de los derechos humanos, la democracia, la participación, la justicia, la igualdad y no discriminación, la equidad, la solidaridad, la no violencia, las libertades fundamentales y los valores cívicos; (Vilatuña, 2017).

6.2.3 Código de la Niñez y Adolescencia

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. ¡Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. ¡Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. ¡Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se

desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas (Ediciones Legales, 2013)

6.2.4. Reglamento de Régimen Académico de la UEB.

Art.5.- Definición - La 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

Art.6.- Duración - La unidad de integración curricular en todas las carreras, se planificará y se desarrollará en doscientas cuarentas (240) horas, equivalentes a cinco (5) créditos.

Art. 7.- Conformación. - La Unidad de Integración Curricular de la Carrera estará conformada por: a) El Coordinador de la Unidad de Integración Curricular. b) Un profesor de la carrera con experiencia en área del conocimiento y/o investigación. c) La secretaria de la carrera (quien actuará como secretaria de la Unidad de Integración Curricular, únicamente con voz). El Consejo Directivo de la Facultad respectiva, aprobará la Unidad de Integración Curricular para cada una de las carreras.

6.2.5. Ingreso a la Unidad de Integración Curricular.

Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

6.3 TEORÍA REFERENCIAL.

“La parroquia Balsapamba se encuentra ubicada en la parte occidental del territorio correspondiente al cantón San Miguel, provincia de Bolívar, ocupa el valle del Río Cristal conformado por todos los afluentes hasta la piedra de Limón que sirve también como punto de linde ración provincial. También forma parte del pequeño valle formado por los Ríos Tiandigote y Tronador que corresponde al sistema fluvial del Embarcadero, posee una superficie aproximada de 271 Km². Se encuentra localizada a una altura de 728 m.s.n.m. Límites. Norte: Con el Cantón San Miguel.

La Unidad Educativa “Ocho de Noviembre” se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar, cantón San Miguel, parroquia Balsapamba. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 5, geográficamente es un centro educativo rural, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades su sostenimiento es Fiscal, está en el régimen escolar Costa y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de 25 docentes y 366 estudiantes.

DATOS INFORMATIVOS:

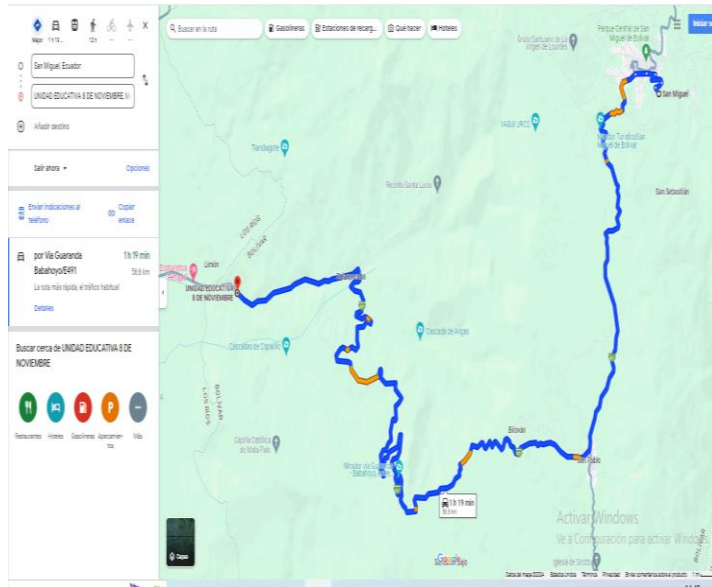
- **Zona:** Zona 5
- **Provincia:** Bolívar
- **Código de provincia:** 02
- **Cantón:** San Miguel
- **Código de cantón:** 0205
- **Parroquia:** Balsapamba
- **Código de parroquia:** 020551
- **Código de Institución Educativa:** 02H00543

- **Institución Educativa:** Unidad Educativa 8 de Noviembre
- **Escolarización:** Escolarizada
- **Tipo de educación:** Educación Regular
- **Nivel de educación:** Inicial, Educación Básica y Bachillerato
- **Sostenimiento:** Fiscal
- **Área:** Rural
- **Régimen escolar:** Costa
- **Jurisdicción:** Intercultural
- **Modalidad:** Presencial
- **Jornada:** Matutina
- **Tenencia de inmueble/edificio:** Propio
- **Vía de acceso:** Terrestre
- **Docentes:** 16 mujeres / 9 varones, con un total de 25 docentes

Estudiantes: 226 mujeres / 247 varones, con un total de 473 estudiante

- **Padrón oficial:** 2024 – 2025 **Dirección de ubicación:** Ciudadela El Cristal – vía el Torneado.

Ilustración 1. Ubicación Geográfica.



Nota: (Mora, Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Ocho de Noviembre, 24)

7. METODOLOGÍA

7.1. Enfoque de Investigación

El enfoque con el cual se desarrolla este trabajo de investigación será mixto (cualitativo y cuantitativo), permitiendo una comprensión integral del fenómeno a estudiar. Esta combinación de estos métodos nos facilita tanto la exploración profunda de las experiencias y percepciones de los participantes como la obtención de datos estadísticos precisos y generalizables para la efectividad de la investigación a desarrollar.

7.2 Diseño de Investigación

El diseño de la investigación será descriptivo y correlacional, permitiendo describir las características de los tipos de juegos utilizados y analizar la relación entre estos y el desarrollo infantil de los estudiantes de 4 a 5 años de la unidad educativa “8 de Noviembre”, de la parroquia Balsapamba del cantón San Miguel.

7.3. METODOS

Investigación acción

La investigación acción es el enfoque metodológico que combina investigación y acción para resolver problemas prácticos mientras se generan conocimientos teóricos donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción.

7.4. TECNICA

La técnica que utilizamos para la recolección de información de mi investigación es la observación debido a que me permitió observar de manera directa como ayuda los tipos de juego en el desarrollo integral de los niños.

Por medio de esta observación logré observar las falencias que presentan los niños al momento de realizar actividades lo cual me impulso a realizar juegos

con materiales reciclados para que así puedan los niños obtener precisión, equilibrio, precisión óculo manual, entre otras.

7.5 Ficha de Observación

La ficha de observación es un instrumento de recolección de información para analizar una determinada situación. Tendrá como propósito obtener información de alguna persona, cosa o algún fenómeno que se desea observar.

7.6 Encuesta Descriptiva

La técnica que utilizamos para recolectar información importante para nuestra investigación es la encuesta la misma que aplicamos a la docente de la Unidad Educativa Ocho de Noviembre de Inicial II del Cantón San Miguel Parroquia Balsapamba.

Mediante la encuesta aplicamos un cuestionario previamente elaborado con preguntas, las cuáles me ayudaron a recolectar la información.

7.7 Cuestionario de Preguntas

Las preguntas que voy aplicar en la encuesta están previamente planteadas de manera ordenada, siguiendo el nivel de importancia que presenta, para las cuáles se dará opciones de respuesta dónde el docente escribirá o señalará según considere la respuesta.

7.8. Instrumento

Es una herramienta utilizada para la recolección de datos, esencial para obtener información precisa sobre un fenómeno o problema específico. Es fundamental para garantizar la sistematicidad y la replicabilidad en la investigación, permitiendo al investigador medir y analizar datos de manera efectiva.

Población y Muestra

Población: La población objetivo de esta investigación incluye a todos los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre", así como también a su maestra de inicial II.

Muestra: Se utilizará un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se seleccionarán 16 estudiantes del paralelo "A" de Inicial II, conformado por 3 niños y 13 niñas de 4 a 5 años, junto con su respectiva maestra para participar en el estudio.

El universo: de la investigación compuesto de la siguiente manera:

Tabla 1. Población objeto de estudio

Hombres	3
Mujeres	13
Docente	1
TOTAL	17

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre,
Elaborado por: Gabriela Mora

7.9. Procesamiento de información.

Los aspectos a desarrollar para el procesamiento de la información fueron los siguientes.

Utilice un esquema descriptivo en la cual opto por ejecutar las siguientes herramientas tales como, el software SPSS., permitiéndome tabular los datos recabados que se obtuve tras la aplicación de los instrumentos de investigación dando como resultados los porcentajes de aceptación o negación de los ítems encuestados y observados simultáneamente, estos fueron representados en gráficos estadísticos como son los pasteles.

8. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

8.1 Resultados de la ficha de observación dirigida a los niños

Los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas en interacción con la docente en la Unidad Educativa Centro de Desarrollo Infantil “Ocho de Noviembre”.

Pregunta 1. ¿Intentan diferenciar estrategias para resolver problemas?

Tabla 2.

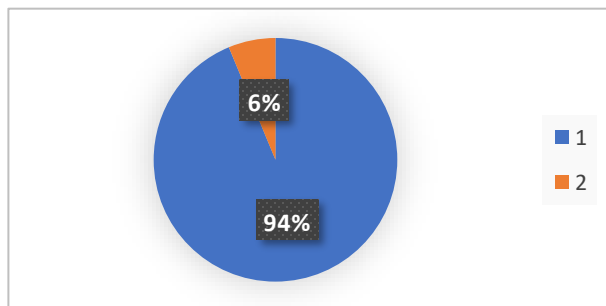
Intentan diferentes estrategias para resolver problemas

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	94%
No	6	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa “Ocho de noviembre,
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 1.

Los niños intentan diferentes estrategias para resolver problemas.



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa “Ocho de noviembre
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los participantes intentan diferentes estrategias para resolver problemas. Esto indica un alto interés a la flexibilidad y adaptabilidad en la resolución de problemas, lo que puede ser interpretado como una característica positiva en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre". Esta habilidad es crucial para el desarrollo cognitivo y la capacidad de enfrentar desafíos de manera efectiva.

Un pequeño porcentaje de participantes no intenta diferentes estrategias para resolver problemas. Este grupo podría beneficiarse de actividades que fomenten la creatividad y la experimentación en la resolución de problemas.

Pregunta 2. ¿Mantiene la atención en la actividad durante un periodo prolongado?

Tabla 3.

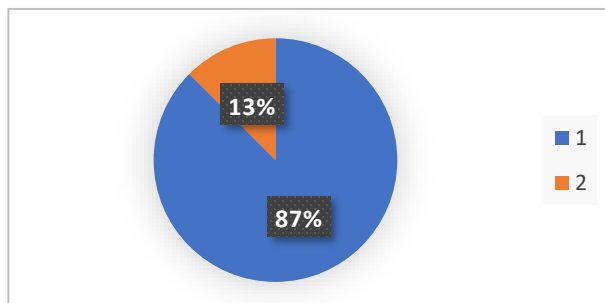
La mayoría de los niños prestan a tención en la actividad durante la actividad prolongada.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	87%
No	2	6%
TOTAL	16	100%

*Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre
Elaborado por: Gabriela Mora*

Gráfico 2.

Mantienen la atención en la actividad durante un período



*Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre
Elaborado por: Gabriela Mora*

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los participantes son capaces de mantener la atención en una actividad durante un período prolongado. Esto indica que los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen una buena capacidad de concentración y pueden participar activamente en actividades durante un tiempo considerable. Esta habilidad es esencial para el aprendizaje y el desarrollo académico, ya que la atención sostenida es clave para absorber y procesar información de manera efectiva.

Un pequeño porcentaje de participantes tiene dificultades para mantener la atención en una actividad durante un período prolongado. Este grupo podría beneficiarse de estrategias específicas para mejorar su capacidad de atención, como actividades más cortas y variadas, descansos frecuentes y técnicas de mindfulness.

Pregunta 3. ¿Saltan de un lado para el otro con los pies juntos?

Tabla 4.

Algunos de los niños tienen la habilidad de saltar de un lado a otro con los pies juntos

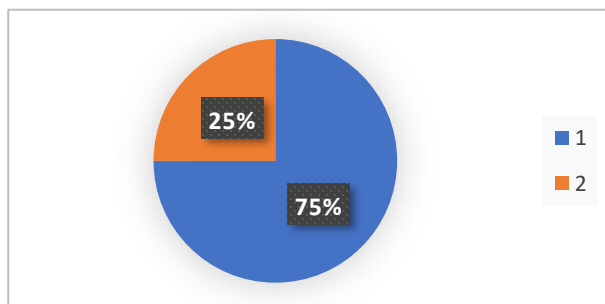
ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	75%
No	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre,

Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 3.

Saltan de un lado a otro con los pies juntos



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre

Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los participantes pueden saltar de un lado a otro con los pies juntos. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen un buen desarrollo de habilidades motoras gruesas. Saltar con los pies juntos requiere coordinación, equilibrio y fuerza en las piernas, lo cual es crucial para su desarrollo físico.

Un cuarto de los participantes tiene dificultades para saltar de un lado a otro con los pies juntos. Esto sugiere que este grupo puede necesitar actividades adicionales para mejorar su coordinación motora y fortalecer sus músculos.

Pregunta 4. ¿Se distraen fácilmente?

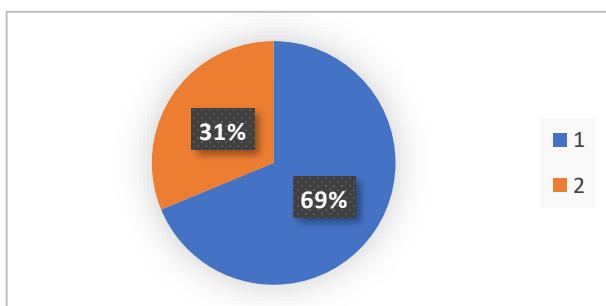
Tabla 5. Los niños tienden a distraerse fácilmente con cualquiera cosa.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	87%
No	5	31%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 4.

Se distraen fácilmente



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los participantes no se distraen fácilmente. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen una buena capacidad de concentración y pueden mantener su atención en las actividades que realizan, lo cual es fundamental para su proceso de aprendizaje.

Un porcentaje significativo de los participantes se distraen fácilmente. Esto sugiere que casi un tercio de los niños tiene dificultades para mantener la atención, lo que puede afectar su rendimiento académico y la capacidad para participar de manera efectiva en actividades educativas.

Pregunta 5. ¿Juegan cooperativamente con otros niños?

Tabla 6.

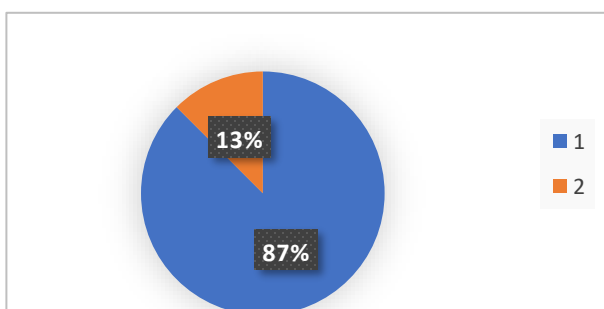
La mayoría de los niños juegan cooperativamente con los otros niños

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	87%
No	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 5.

Juegan cooperativamente con otros niños



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre."
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La gran mayoría de los participantes juega cooperativamente con otros niños. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen bien desarrolladas habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía, lo cual es crucial para su desarrollo socioemocional.

Un pequeño porcentaje de los participantes no juega cooperativamente con otros niños. Esto sugiere que algunos niños pueden tener dificultades para interactuar de manera efectiva con sus compañeros, lo que podría afectar sus relaciones sociales y su integración en el grupo.

Pregunta 6. ¿Comparten sus juguetes y materiales con otros niños?

Tabla 7.

La mayor parte de los niños comparten con sus compañeros los juguetes y materiales

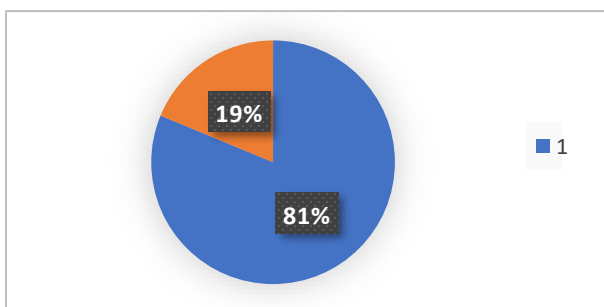
ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	13	81%
No	3	19%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"

Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 6.

Comparten juguetes y materiales



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"

Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los participantes comparten juguetes y materiales. Esto indica que la mayoría de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" poseen habilidades de cooperación y generosidad. Compartir es una habilidad social clave que fomenta la convivencia y el respeto entre los compañeros.

Un porcentaje más pequeño de los participantes no comparte juguetes y materiales.

Pregunta 7. ¿Se distraen fácilmente?

Tabla 8.

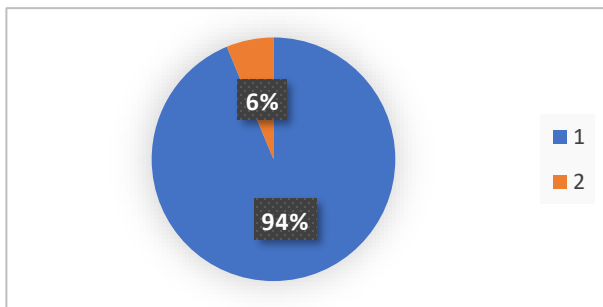
La mayor parte de los niños usan lenguajes verbales para poder comunicarse

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	94%
No	1	6%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 7.

Usan lenguaje verbal para poder comunicarse



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La gran mayoría de los participantes usan un lenguaje verbal para comunicarse con otros niños. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen bien desarrolladas habilidades sociales, la comunicación y la empatía, lo cual es crucial para su desarrollo socioemocional.

Un pequeño porcentaje de los participantes no usa un lenguaje verbal para comunicarse con otros niños. Esto sugiere que algunos niños pueden tener dificultades para comunicarse de manera adecuada con sus compañeros, lo que podría afectar sus relaciones sociales y su integración en el grupo.

Pregunta 8 ¿Usan Gestos o señas para poder comunicarse con los demás?

Tabla 9.

Uno que otro niño usan gestos o señas para poder comunicarse

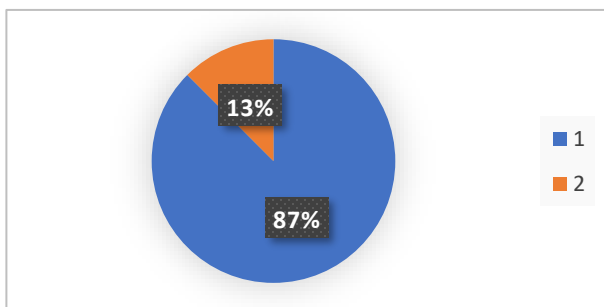
ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	87%
No	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"

Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 8.

Usan gestos o señas para poder comunicarse



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"

Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La gran mayoría de los participantes usan gestos o señas para comunicarse con otros niños. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen bien desarrolladas habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la comunicación y la empatía, lo cual es crucial para su desarrollo socioemocional.

Un pequeño porcentaje de los participantes no usan gestos o señas para comunicarse con otros niños. Esto sugiere que algunos niños pueden tener dificultades para socializar de manera efectiva con sus compañeros, lo que podría afectar sus relaciones sociales.

Pregunta 9. ¿Se calman rápido después de estar molestos?

Tabla 10.

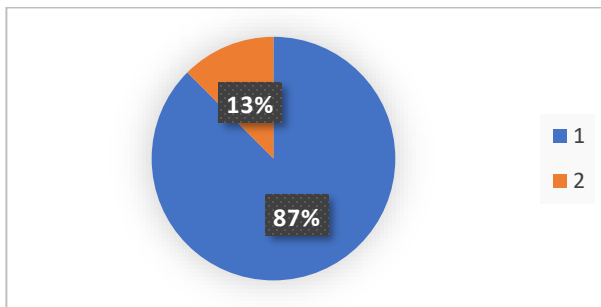
La mayoría de los niños se calman rápido después de estar molestos

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	87%
No	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa “Ocho de noviembre,
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 9.

Se calman rápido después de estar molestos



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa “Ocho de noviembre
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La gran mayoría de los participantes se tranquilizan rápidamente después de estar molestos. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" tienen bien desarrolladas habilidades sensoriales, y de carácter para tranquilizarse y poder trabajar en equipo, la comunicación y la empatía, lo cual es crucial para su desarrollo social.

Un pequeño porcentaje de los participantes no se tranquiliza de manera rápida después de estar molestos con otros niños. Esto sugiere que algunos niños podrían tener afectaciones en su integración social.

Pregunta 10. ¿Simulan una situación de la vida real en un ambiente académico?

Tabla 11.

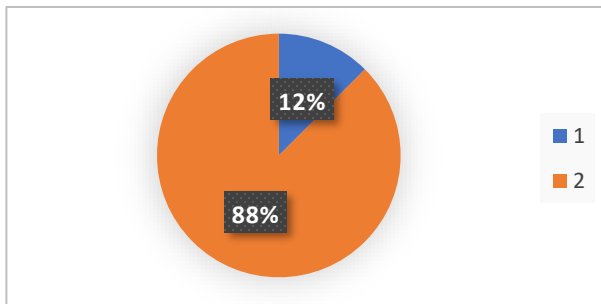
La mayoría de los niños no simulan una situación de la vida real en un ambiente académico y formal

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	12%
No	14	88%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 10.

Simulan una situación de la vida real en un ambiente académico y formal



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

Un pequeño porcentaje de los participantes simulan una situación de la vida real en un ambiente académico y formal. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" necesitan realizar o desarrollar habilidades para trabajar con simulaciones de la vida real.

Un gran porcentaje de los participantes sabe cómo simular situaciones de la vida real para crear ambientes académicos y formales. Esto sugiere que algunos niños pueden interactuar de manera efectiva con sus compañeros, lo que fortalece sus relaciones de integración en la vida real.

Pregunta 11. ¿Usan objetos para poder representar a otros durante su hora de juego?

Tabla 12.

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	6%
No	15	94%
TOTAL	16	100%

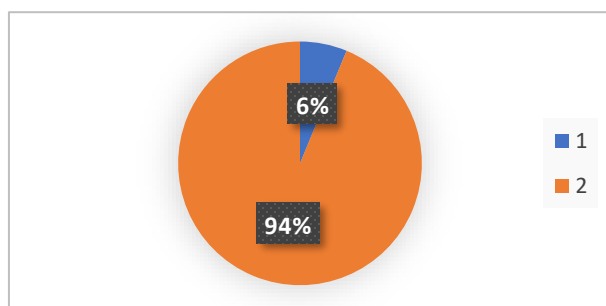
La mayoría de los niños no usan objetos para representar a otros durante el juego.

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"

Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 11.

Usa objetos para representar a otros durante el juego.



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre"

Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

Un pequeño porcentaje de los participantes no usa objetos para representar a otros niños durante el juego. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" no tienen desarrolladas habilidades en el uso de objetos para representar y realizar a otros niños en el juego.

Un gran porcentaje de los participantes usa objetos para representar a otros niños en el juego. Esto importante en el desarrollo de los niños para interactuar de manera efectiva en la integración social.

Pregunta 12. ¿Los niños corren saltan y juegan activamente?

Tabla 13.

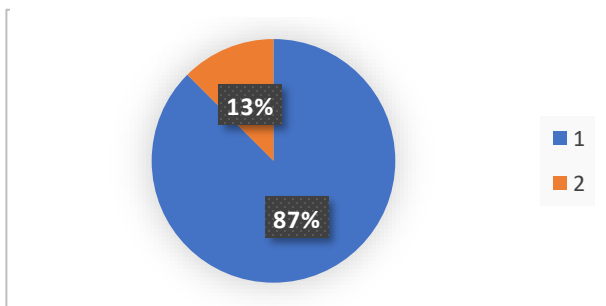
La mayoría de los corren saltan y juegan activamente

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	87%
No	2	13%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre,
Elaborado por: Gabriela Mora

Gráfico 12.

Corren, saltan y juegan activamente.



Fuente: Ficha de observación Unidad Educativa "Ocho de noviembre
Elaborado por: Gabriela Mora

Análisis e interpretación de resultados

La gran mayoría de los participantes corren, saltan y juegan activamente. Esto indica que estos niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Ocho de Noviembre" corren, saltan y juegan de manera activa permitiendo que se desarrolle de manera adecuada la investigación.

Un pequeño porcentaje de los participantes no corre, salta y juega de manera activa. Esto sugiere que algunos niños pueden tener dificultades para efectuar libremente o activamente los juegos.

9. CONCLUSIONES

- Impacto Positivo del Juego en el Desarrollo Infantil la implementación de diferentes tipos de juegos como herramienta pedagógica en la Unidad Educativa “Ocho de noviembre” ha demostrado tener un impacto significativo y positivo en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años. A través de la observación y evaluación, se ha evidenciado que los niños que participaron en el programa de juegos mostraron mejoras notables en sus habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas.
- Mejora de habilidades cognitivas los juegos de construcción, manipulación y resolución de problemas contribuyeron significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas en los niños. Se observó una mejora en la capacidad de los niños para concentrarse, resolver problemas y utilizar el pensamiento crítico. Estos resultados son consistentes con las teorías de Piaget y Vygotsky, que destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo.
- Mejora en habilidades motoras las actividades físicas y juegos al aire libre mejoraron las habilidades motoras gruesas y la coordinación física de los niños.
- La participación activa de maestros y padres fue crucial para el éxito del programa la capacitación de los maestros en el uso de juegos como herramienta pedagógica y la colaboración con los padres para fomentar el juego en el hogar fueron factores determinantes para la implementación efectiva del programa.
- A pesar del éxito del programa, se identificaron algunos desafíos y limitaciones, la falta de recursos y materiales adecuados, así como la necesidad de una mayor capacitación continua para los maestros, fueron obstáculos que debieron ser superados.

10. PROPUESTA

10. PROPUESTA



JUGANDO VOY CONOCIENDO



Introducción

El juego es fundamental en la vida de los niños, especialmente durante la primera infancia. Diversos estudios han demostrado que, a través del juego, los niños desarrollan una amplia gama de habilidades esenciales para su crecimiento integral. El juego no solo es una fuente de diversión, sino que también actúa como un vehículo crucial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. En este contexto, la presente propuesta tiene como objetivo explorar e implementar diferentes tipos de juegos como herramienta pedagógica en la Unidad Educativa “Ocho de Noviembre”, ubicada en la Provincia Bolívar, Cantón San Miguel, Parroquia Balsapamba, enfocándose en niños de 4 a 5 años.

En la actualidad, la educación infantil enfrenta el desafío de integrar métodos pedagógicos que no solo se enfoquen en la adquisición de conocimientos, sino que también promuevan un desarrollo integral y equilibrado. Los juegos, tanto estructurados como no estructurados, ofrecen un medio eficaz para alcanzar este objetivo, ya que permiten a los niños explorar, experimentar y aprender en un entorno seguro y estimulante. A través del juego, los niños desarrollan habilidades como la resolución de problemas, la cooperación, la empatía, la comunicación y la creatividad, todas ellas fundamentales para su éxito futuro tanto en la escuela como en la vida cotidiana.

A nivel mundial, las investigaciones han respaldado el valor del juego en la educación infantil. Según Piaget (1962), el juego es una forma de aprendizaje activa que permite a los niños asimilar y acomodar nuevas experiencias, facilitando así su desarrollo cognitivo. Vygotsky (1978) también destaca el papel del juego en el desarrollo social, argumentando que a través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares, desarrollar el lenguaje y comprender las normas sociales. Estas teorías subrayan la importancia de incorporar el juego en el currículo educativo como una estrategia pedagógica efectiva.

Sin embargo, en muchas instituciones educativas, especialmente en contextos con recursos limitados, la implementación de programas de juegos sigue

siendo un desafío. Las limitaciones de recursos, la falta de capacitación de los maestros y la presión para cumplir con objetivos académicos estrictos a menudo resultan en la subestimación del valor del juego. En este sentido, la Unidad Educativa “8 de Noviembre” no es una excepción. A pesar de los esfuerzos de los docentes por incorporar el juego en sus prácticas diarias, existen barreras significativas que impiden su implementación efectiva.

Esta propuesta busca abordar estos desafíos mediante la identificación, diseño, implementación y evaluación de un programa de juegos que se adapte a las necesidades y contextos específicos de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Ocho de Noviembre”. Al involucrar a maestros, padres y a la comunidad en general, se espera crear un entorno colaborativo que fomente el desarrollo integral de los niños a través del juego. Además, esta propuesta pretende proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos como herramienta pedagógica, contribuyendo así a la literatura existente y ofreciendo recomendaciones prácticas para otras instituciones educativas con contextos similares.

Objetivo General

- Fortalecer la implementación de los diferentes tipos de juegos como herramienta pedagógica en el desarrollo integral de niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Ocho de Noviembre”.

Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de juegos más adecuados para fomentar el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico en niños de 4 a 5 años.
- Diseñar un programa de juegos estructurados y no estructurados en el aula.
- Evaluar el impacto de los juegos en el desarrollo integral de los niños mediante observaciones y cuestionarios aplicados a maestros y padres.
- Analizar los resultados obtenidos para mejorar las estrategias pedagógicas promoviendo un ambiente educativo más enriquecedor.

ACTIVIDAD 1

Tema:	Construcción creativa con legos		
Edad 4 a 5 años	Materiales Bloques de construcción de diferentes tamaños y colores	Espacio Unidad educativa "8 de Noviembre"	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la coordinación mano-ojo y el desarrollo de habilidades motoras finas mediante la manipulación de bloques. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> Lograr que los niños desarrollen su creatividad en las construcciones y su capacidad para colaborar con otros si trabajan en grupo. 		
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños se sentarán en un círculo en el área de juego. Cada niño recibirá un conjunto de bloques de construcción. Los niños tendrán la libertad de construir lo que deseen, ya sea de forma individual o en pequeños grupos. Se les animará a compartir sus creaciones y a explicar qué han construido y cómo lo han hecho. 			

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo óculo-manual			

ANEXO:



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 2

Tema:	Boliche de botellas		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • 10 botellas de plástico vacías • Una pelota echa con papel reciclado. 	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación y el control motor 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la coordinación ojo-mano y la fuerza del lanzamiento 		
Desarrollo de la actividad:			
<ul style="list-style-type: none"> • Voy a ir colocando las botellas en forma de pirámide 4 en la fila del fondo, luego 3,2y 1 en la fila delantera • Los niños van a tener que esperar su turno para poder lanzar la pelota e intentar derivar las botellas 			

EVALUACION

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de la fuerza muscular de los niños			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 3

Tema:	Saltar la cuerda		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none">Cuerdas para saltar	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none">Mejorar la coordinación, el equilibrio y la resistencia física mediante el salto de cuerda.		
Destreza	<ul style="list-style-type: none">Observar la habilidad de los niños para coordinar sus movimientos y mantener el equilibrio mientras saltan.		
Desarrollo de la actividad: <ul style="list-style-type: none">Los niños formarán una fila en el patio.Realizar la demostración de cómo saltar la cuerda correctamente.Los niños tomarán turnos para saltar la cuerda.			

EVALUACION

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de la coordinación			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 4

Tema:	Carta de memorias		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Cartas de memoria con imágenes iguales • Cartulina • Cinta adhesiva • Tijeras 	Espacio Unidad educativa "8 de Noviembre"	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la memoria y la concentración mediante el juego de emparejar cartas. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la capacidad de los niños para recordar la ubicación de las cartas y su paciencia durante los turnos. 		
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del material a los niños • Las cartas se colocarán boca abajo en una mesa en forma de cuadrícula. • Cada niño va irlos levantando las cartas para encontrar las parejas. • Si encuentran una pareja, pueden levantar otra vez; si no, las cartas se vuelven a colocar boca abajo y es el turno del siguiente niño. • El juego continúa hasta que se emparejen todas las cartas. 			

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de la concentración			

ANEXO:



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 5

Tema:	Enroscar las telarañas		
Edad: 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Cartón • Acuarelas • Tapas de botellas • Botellas • Tijera 	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la destreza manual y la coordinación ojo-mano mediante la manipulación de pequeñas piezas o componentes. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observar que el juego no solo es divertido, sino también educativo, permitiendo a los niños desarrollar diversas habilidades mientras juegan. 		
Desarrollo de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> • Presentar el material didáctico a los niños • Mostrar cómo se va a realizar la actividad • Cada uno de los niños van ir por turnos realizando la actividad. 			

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de las habilidades motoras finas			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 6

Tema:	Juego de las estatuas		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • Música 	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deben moverse al ritmo de la música y quedarse quietos como estatuas cuando la música se detiene. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observa el juego en acción, tomando nota de cómo se desarrollan diferentes etapas del juego y cómo responden los niños a las instrucciones. 		
Desarrollo de la actividad:			
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar la actividad que vamos a realizar • Poner música y dejar que los niños bailen, caminen o se muevan como quieran • Detener la música inesperadamente los niños deben detenerse y quedarse en la posición que estaban. 			

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo De las habilidades motoras de los niños			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 7

Tema:	El tren de los animales		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de animales para simular el trazo del tren • Cinta adhesiva 	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades motoras gruesas y coordinación. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo. 		
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar la actividad • Los niños forman una fila, imitando a un tren. • El primero en la fila será el "maquinista" y los demás serán los "vagones." • El "maquinista" se mueve por el espacio, y los "vagones" deben seguirle, manteniéndose unidos. • El maquinista debe hacer varios movimientos como correr saltar pararse en puntas de los pies. 			

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de las habilidades motoras gruesas y el equilibrio.			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 8

Tema:	Juegos de Rondas		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Radio • música 	Espacio Unidad educativa "8 de Noviembre"	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo mediante juegos tradicionales de ronda. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la participación de los niños, su coordinación en los movimientos y su capacidad para trabajar en equipo. 		
Desarrollo de la actividad:			
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se toman de las manos y forman un círculo. • Explicar a los niños que vamos a cantar como por ejemplo la ronda de "Agua de limón " o "El patio de mi casa". • Mientras vamos cantando vamos girando en círculos. • Cuando mencione que se moja los niños van ir simulando mojarse al estirarse hacia abajo • Al llegar a agáchate y vuélvete agachar y levantarse cuando se dice no te mojes más. 			

EVALUACIÓN:

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de la coordinación			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 9

Tema:	Juego de la Silla Musical		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> Sillas (una menos que el número de niños) Grabadora y música 	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar la atención y la rapidez de reacción mediante un juego dinámico y divertido. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> Observar la rapidez de reacción y la atención de los niños durante el juego. 		
Desarrollo de la actividad:			
<ul style="list-style-type: none"> Explicar la actividad Las sillas se colocan en un círculo, con una menos que el número de participantes. Reproduce música mientras los niños caminan alrededor de las sillas. Cuando la música se detiene, los niños deben sentarse rápidamente, el niño que se quede sin silla queda fuera. Se retira una silla y el juego continúa hasta que quede un solo ganador. 			

EVALUACIÓN

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de la reacción de los niños			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

ACTIVIDAD 10

Tema:	Puzzle de las figuras geométricas		
Edad 4 a 5 años	Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Tabla triple • Temperas • Estilete • Tablas de botellas plásticas • Lápiz • Pincel 	Espacio Unidad educativa “8 de Noviembre”	Tiempo 20 minutos
Objetivo:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la capacidad de los niños para resolver problemas al encajar las piezas en sus espacios correspondientes. 		
Destreza	<ul style="list-style-type: none"> • Observar cómo los niños identifican y colocan las piezas en los espacios correctos. 		
Desarrollo de la actividad:			
<ul style="list-style-type: none"> • Presentar el material didáctico a los niños • Hacerles sentar en forma de un círculo para que cada uno de los niños en turnos vaya armando el rompecabezas • Evaluar la capacidad de los niños para armar rompecabezas y reconocer las piezas o las figuras geométricas 			

EVALUACIÓN

INDICADORES	ADQUIRIDO	EN PROCESO	INICIADO
Desarrollo de la reacción de los niños			

ANEXO



Elaborado por: (Mora, G., 2024)

11. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Gómez, M. S. (2019). *Determinaciones de la estimulación temprana en los niños/as*. España : Editex.
- Astorkia, M. (2028). *Los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de motricidad*. Venezuela: San Cristobal S.A.
- Barcos, M. (2019). *Estimulación Temprana y Neurodesarrollo*. Panama: Medica - Panamericana.
- Barcos, M. (2019). *Estimulación Temprana y Neurodesarrollo*. Panama: Medica - Panamericana.
- Bitbrain. (2018). *Qué es la estimulación cognitiva y para qué sirve*. Quito- Ecuador: S/N.
- Bolívar, U. e. (2021). *Reglamento de la unidad de integración curricular de la universidad estatal de Bolívar*. Guaranda.
- Brown, L., & Smith, J. (2021). Cognitive benefits of symbolic play in early childhood. *Journal of Child Development*, 34(2), 123-138.
- Bruner, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Mexico: Morata.
- Caillois, R. (. (2021). *Man, Play and Games*. Londres: University of Illinois Press.
- Campos, S. S. (2016). *La educación psicomotriz*. Mexico: Trillas.
- Carse, J. P. (2017). *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*. Free Press. Estados Unidos: Philosophical Investigations.
- Comellas, M. &. (2018). *La Motricidad escolar*. Barcelona - España: CEAC.S.H.
- Córdova, V. (2018). *La estimulación temprana y sus beneficios* . Chile : Vinostur .
- Daniel, G. (1995). *Inteligencia de la Emocional* . Estados Unidos .
- DeKoven, B. (2018). *"El juego bien jugado: introducción al uso de juegos en la vida diaria"* (3era ed.). Madris - España: Octaedro.
- Doe, J. (2020). "La Economía de los Juguetes Educativos". *Educación y Desarrollo Infantil*, 15(2), 45-58.
- Dondlinger, M. J. (2017). Diseño de videojuegos educativos. *Una revisión de la literatura. y Tecnología Educativa Aplicada*, 4(1), 21-31.

- Ecuador, M. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Quito - Ecuador.
- Ediciones Legales. (2013, Noviembre 14). *Registrocivil.gob.ec*. From Registrocivil.gob.ec: <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- Egaña del Sol, M. T. (2020). *Juegos de construcción y su incidencia en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 a 6 años*. California: New Publis S.A.
- Elena Antoraz, J. V. (2017). *Desarrollo cognitivo y motor*. Chile : Editex.
- Erikson, E. (1994). *Las 8 etapas del desarrollo psicosocial de Erikson*. España: Libretexts.
- Erikson, Erik. (2019). *Teoría del desarrollo psicosocial*. California: Commons.
- Fernandez L, D. M. (2019). *Beneficios del Juego Funcional*. California .
- Fernandez, D. (2019). *Beneficios del juego* (2da ed.). España: Ucab. S.A.
- Frost Wortham & Reifel. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. Toronto: OISE University of Toronto.
- García, A. e. (2020). *Avances en Neurociencia Cognitiva*. Madrid - España: Científica Moderna Diapos.
- García, Ana. (2020). *Estereotipos de Género en Juguetes Educativos*. Barcelona: Educativa Moderna.
- García, M. &. (2022). Exclusión social en el juego infantil: Una revisión crítica. . *Revista de Psicología Infantil.*, 29(2), 134-148.
- Gee, J. P. (2020). *Good Video Games and Good Learning, Collected Essays on Video Games*. California: Peter Lang Publishing.
- Gesell, A. L. (2019). La teoría de la maduración de Arnold Gesell: qué es y qué propone. *Psicología educativa y del desarrollo*, 2.
- Gómez, A., & Fernández, M. . (2022). Inclusión y equidad en los juegos de reglas. . *Revista de Psicología y Educación*, 35(3), 200-215.

- Gómez, L. (2020). *Formación de Docentes en la Implementación de Juegos de Construcción*. Madrid: Pedagógicas Avanzadas.
- González, P, & Pérez, A. (2022). Language development through symbolic play. *International Journal of Early Childhood Education.*, 28(1), 45-62.
- González, P. &. (2021). La estructura de los juegos de reglas y su impacto en el desarrollo cognitivo infantil. *Journal of Child Development.*, 34(2), 123-138.
- Hirsh-Pasek et al. (2017). *More than just fun: a place for games in playful learning/Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico*. Guadalajara: Americanos - Editors.
- Jose, P. (2016). *Desarrolla la motricidad gruesa durante los juegos tradicionales en niños de tres a cuatro años de edad*. Quito: Instituto Tecnológico Cordillera.
- Juul, J. (2019). *"El arte del fracaso: Un ensayo sobre el dolor de jugar a los videojuegos"*. Barcelona, España: Paidós.
- K, Berger. (2021). *JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ FINO*. Perú: Paidotribo.
- LEXIS. (2023, Enero 31). *Constitución de la República del Ecuador*. From Constitución de la República del Ecuador: <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador>
- Lillard, A. S. (2015). *The development of play*. En R. Lerner (7th ed., Vol. 2, . ed.). Handbook of child psychology and developmental science.
- López, P. Sánchez, M. (2017). *Atención temprana*. Chile: Polibea S.A.
- Martínez, R., & López, J. (2022). Estereotipos de género y juegos simbólicos en la infancia. *Psicología y Educación.*, 25(4), 325-340.
- McGonigal, J. (2021). *"La realidad está rota: por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo"*. Barcelona - España: Paidós.
- Mequé Eddo & Baste. (2019). *Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. Investigación en didáctica de las matemáticas*. Barcelona: Dialnet - plus.
- Michael, D. R., & Chen, S. L. (2019). *Juegos funcionales: Juegos que educan, entrenan e informan*. (Vol. 2do). Rusia: Lipman/Premier-Trade.

- Montessori., M. (2018). *El método Montessori*. Argentina: Educar S.A.
- Mora, G. (2024). *Fotografía de la ubicación geográfica de la Unidad Educativa 8 de Noviembre* . San Miguel provincia Bolivar .
- Mora, G. (24). *Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa 8 de Noviembre* . San Miguel provincia Bolivar : <https://www.google.com/maps/dir/San+Miguel/UNIDAD+EDUCATIVA+8+DE+NOVIEMBRE,+Montalvo+--+Balsapamba/@-1.77105,-79.2158416,12z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0x91d32217cb605009:0xcc07f01e2bbdca80!2m2!1d-79.0362544!2d-1.7171101!1m5!1m1!1s0x91d329bcad99f77f>.
- N, Montaigne. (2019). *El juego del timbiriche como estrategia didáctica y el logro de*. Peru: Quipu E.I.
- Peña , P., Moreta , E., & Pasto , M. (2021). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del subnivel inicial ii de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, ubicada en la provincia Bolívar, cantón Guaranda, período 2021 – 2022*. Guaranda: UEB.
- Pérez María & Laura Gómez. (2020). *Desarrollo Cognitivo en la Infancia: Teorías y Aplicaciones Prácticas*. (1er ed.). Madrid España: Pedagógicas Avanzadas.
- Pérez, A., & González, P. (2023). Acceso y equidad en los juegos simbólicos: Un estudio socioeconómico. *International Journal of Child Development*,, 17(1), 89-105.
- Pérez, M. (2021). *Seguridad Infantil en Juguetes: Evaluación y Recomendaciones*. México:: Infantil Segura.
- Piaget, J. (1896). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget*. Suiza: S/N .
- Piaget, J. (1987). *El estructuralismo*. Barcelona: Oikos- TAU S.A.
- Prensky, M. (2021). *Aprendizaje basado en videojuegos digitales*. Mexico: McGraw-Hill.
- Ritterfeld, U., & Weber, R. (2016). *Motivos, respuestas y consecuencias de los juegos funcionales y sus características*. California: Routledge.
- Rivadeneira, L., & M, Z. (1997). *Evolución de las variables investigadas en los Censos de Población y Vivienda del Ecuador* . Quito: S/N.

- Rogoff, B. (1981, Septiembre Jueves). Juego, aprendizaje y desarrollo social: *El papel del juego en el desarrollo cognitivo del niño*. Manta, Ecuador: Don Bosco .
- Salinas, Z. (2022). La estimulación temprana para potenciar la. *Ciencia UNEMI*, 110-118.
- Sawyer, R. K. (2017). *The creative power of play*. . Londres: Teachers College Press.
- Singer, D. G. (2019). *Imagination and Play in the Electronic Age*. Harvard University Press. EE.UU: Cambridge, MA.
- Smith, L, & Brown, J. (2021). Beneficios del juego de roles en el desarrollo cognitivo y creativo. *Journal of Child Development*, , 34(2), 123-138.
- Squire, K. (2019). From content to context: Videogames as designed experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29.
- Steinkuehler, C. &. (2020). Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 530-543.
- Stiles, P. (. (2024). *Juegos de construccion beneficios* . Chile : Pegaton S.A. .
- Thompson, L. (2021). Estrés y ansiedad en juegos competitivos: Implicaciones para el desarrollo infantil. *Child Psychology Review*, 18(3), 195-210.
- Thompson, L., & García, M. (2021). Fantasía y realidad: Los límites en el juego simbólico. *Child Development Perspectives*., 15(2), 112-127.
- Triglia, A. (1988). La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson. *Digital Psicología y Mente*, 1-2.
- UNICEF, &. U. (2018). *El Desarrollo del niño en la primera infancia*. Mexico : Talleres Graficos S/A.
- Vilatuña, E. (2017, Mayo 23). *Educacion.gob.ec*. From Educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Moscú: Soviet Psychology.
- Whitebread, D. B. (2017). *The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations*. California: LEGO Foundation.
- Berk, L. E. (2021). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson.

- Bodrova, E. y Leong, DJ (2015). Puntos de vista vygotkianos y post-vygotkianos sobre el juego infantil. *Diario americano de juego*, 7(3), 371-388.
- Pyle, A. y Danniels, E. (2021). Un continuo de aprendizaje basado en el juego: el papel del profesor en la pedagogía basada en el juego y el miedo a secuestrar el juego. *Educación y desarrollo tempranos*, 28(3), 274-289.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). Norton.
- Whitebread, D., Neuman, M., Coopmans, M. y Pino Pasternak, D. (2017). Desarrollo cognitivo y juego en educación infantil. En L. Mokitchina (Ed.), *Educación para el siglo*



ANEXOS



ANEXO 1

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Facultad de Ciencias de la Educación, Social, Filosóficas y Humanísticas

ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE INICIAL II DE 4 A 5 AÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “8 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA
BALSAPAMBA CANTÓN SAN MIGUEL

Tema: Tipos de juegos como herramienta para el desarrollo infantil en niños de 4 a 5 años, de la unidad educativa” 8 de noviembre”, provincia Bolívar, cantón san Miguel, parroquia Balsapamba, año lectivo: 2024-2025.

Objeto: Comprender las percepciones de los docentes sobre la importancia y efectividad de los juegos en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras del niño.

Instrucciones: Se solicita responder las siguientes preguntas con la mayor sinceridad posible para un análisis de estudio de caso. Responda marcando la respuesta que usted considere.

CUESTIONARIO PARA LA DOCENTE DE INICIAL II

Datos Generales

1.Edad del maestro/a:

- Menos de 25 años
- 25-34 años
- 35-44 años
- 45-54 años

- 55 años o más

2. Años de experiencia en la enseñanza preescolar:

- Menos de 1 año
- 1-3 años
- 4-6 años
- 7-10 años
- Más de 10 años

Preguntas sobre el Uso de Juegos en el Aula

2. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos estructurados en su aula?

- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Una vez a la semana
- Nunca

3. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos no estructurados en su aula?

- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Una vez a la semana
- Nunca

4. ¿Qué tipo de habilidades observa que se desarrollan a través del juego en sus alumnos? (Puede marcar más de una opción)

- Habilidades sociales (cooperación, empatía)
- Habilidades cognitivas (resolución de problemas, pensamiento crítico)
- Habilidades motoras (coordinación, motricidad fina y gruesa)
- Habilidades emocionales (autocontrol, reconocimiento emocional)

5. Describa un ejemplo de un juego que ha utilizado y cómo ha impactado en el desarrollo de los niños:

Los legos, bloques de construcción, tuberías ayuda a que el niño se adapte a su escuela y desarrolle su creatividad.

Percepciones y Opiniones

6. ¿Cree que los juegos son esenciales para el desarrollo integral de los niños?

- Sí
 No
 No estoy seguro/a

7. ¿Qué desafíos ha encontrado al intentar implementar juegos en su enseñanza? (Puede marcar más de una opción)

- Falta de recursos materiales
 Falta de tiempo
 Falta de apoyo administrativo
 Falta de formación adecuada

8. En su opinión, ¿cómo podría mejorarse el uso de juegos en la educación preescolar?

Los juegos deben estar alineados con el currículo educativo para reforzar los conceptos que se están enseñando en clase.

9. ¿Cómo describiría la colaboración entre la escuela y los padres para fomentar el juego como herramienta de aprendizaje?

- Muy Buena Buena Regular



ANEXO 2

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL PARALELO “A” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “8 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA BALSAPAMBA, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA DE BOLIVAR PERÍODO 2024- 2025

FICHA DE OBSERVACIÓN			
Objetivo:	Observar cómo los niños resuelven problemas, mantienen la atención y concentración durante las actividades de juego, proporcionando información sobre su pensamiento crítico y habilidades de aprendizaje en la Unidad Educativa 8 de Noviembre de la parroquia Balsapamba, cantón San Miguel, período 2024- 2025.		
Instrucción es:	Marque con una X en el indicador que considere correcto.		
N o	PREGUNTAS	SI	NO
1.	Intentan diferentes estrategias para resolver problemas.	x	
2.	Mantienen la atención en la actividad durante un período prolongado.		
3.	Saltan de un lado a otro con los pies juntos.	x	

4.	Se distraen fácilmente.		
5.	Juegan cooperativamente con otros niños.	x	
6.	Comparten juguetes y materiales.	x	
7.	Usan lenguaje verbal para comunicarse.	x	
8.	Usan gestos o señas para comunicarse.		x
9.	Se calman rápidamente después de estar molestos.	x	
10.	Corren, saltan y juegan activamente.	x	
11.	Simulan una situación de la vida real en un ambiente académico y formal.		x
12.	Usa objetos para representar a otros durante el juego.		x

Elaborado por: Gabriela Mora



Ministerio
de Educación

ANEXO 3. Certificado de la institución

UNIDAD EDUCATIVA 8 DE NOVIEMBRE

Dirección: Ciudadela El Cristal – vía el Torneado



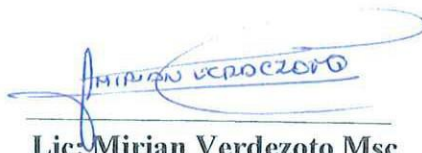
Yo, Mirian Verdezoto Msc, portadora de la cédula de ciudadanía número: 0201323102, en mi calidad de Rectora de la “Unidad educativa 8 de Noviembre”, a petición verbal de la interesada.

CERTIFICO:

Que, la Srta. Mora Barragan Gabriela del Rocio, portadora de la cédula número 0202327169, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar, Carrera Educación Inicial, realizaron el trabajo de Integración Curricular, Proyecto de Investigación con el tema:

" TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA” 8 DE NOVIEMBRE”, PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, AÑO LECTIVO: 2024-2025".

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que crea conveniente.


Lic. Mirian Verdezoto Msc

RECTORA



Balsapamba, 6 de agosto de 2024

ANEXO 4 Aprobación del tema



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 4 de junio de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0293.24 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (08), realizada el 3 de junio de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril - agosto 2024.

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

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

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

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Oficio No. 061-CEI-FCESFH-2024 de fecha 3 de junio de 2024, firmado por la Lcda. María de los Ángeles Bonilla, MSc. Coordinadora de la Carrera, en el que hace la entrega del Informe de presentación de temas revisados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos en la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Inicial, periodo académico abril – agosto 2024.

RESUELVE: “APROBAR EL TEMA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN TITULADO: “TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "OCHO DE NOVIEMBRE", PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, PERIODO 2024”, PRESENTADO POR: MORA BARRAGAN GABRIELA DEL ROCIO, ESTUDIANTE DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PROCESO ABRIL – AGOSTO 2024 DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL, REVISADO Y APROBADO POR EL TUTOR/A: LIC. NANCY CONCEPCIÓN PÉREZ GAIBOR, MSc, PROFESOR/A – INVESTIGADOR/A DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”.

Notifíquese.

Atentamente,











Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO









FMDP/Marcela N.

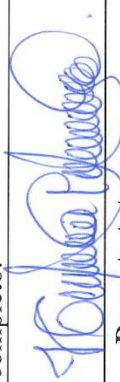
**ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, filosóficas y humanísticas			
Carrera: Educación inicial	Opción: Trabajo de titulación		
Modalidad de Titulación:	Proyecto de titulación		
Título del proyecto:	“TIPOS DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO INFANTIL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, DE LA UNIDAD EDUCATIVA” 8 DE NOVIEMBRE”, PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN SAN MIGUEL, PARROQUIA BALSAPAMBA, AÑO LECTIVO: 2024-2025 ”		
Estudiante: Gabriela del Rocío Mora Barragan	Cédula: 020232716-9	Teléfono: 0991750575	E-mail: gabmora@mailles.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Lic. Nancy Concepción Pérez Gaibor	Cédula: 020093850-4	Teléfono: 099 401 5106	E-mail: nperez@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN...

Nº	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	27/05/2024	Revisión del tema del proyecto de integración curricular.	2		
2	29/05/2024	Corrección del tema del proyecto de integración curricular	2		
3	18/06/2024	Revisión del perfil del proyecto de integración curricular.	2		
4	24/06/2024	Revisión del perfil, (corrección de del problema, puntos importantes como los contextos donde se desarrolla el problema planteado).	2		
5	29/06/2024	Revisión de la justificación y objetivos generales y específicos.	2		
6	01/07/2024	Revisión y aprobación del perfil del proyecto de integración curricular	2		
7	06/07/2024	Revisión del marco teórico, teoría científica.	2		
8	15/07/2024	Segunda revisión del marco teórico con las correcciones dadas.	2		

9	17/07/2024	Revisión del orden de los artículos en la teoría legal. Revisión de la teoría referencial.	2	
10	20/07/2024	Revisión de las metodologías utilizadas en el proyecto de integración curricular.	2	
11	21/07/2024	Revisión del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración curricular	2	
12	22/07/2024	Corrección y aprobación del análisis e interpretación y ficha de observación del proyecto de integración Curricular	2	
13	24/07/2024	Revisión de conclusiones y planteamiento de ideas para la realización de la propuesta de trabajo.	2	
14	26/07/2024	Revisión de la propuesta del proyecto de integración curricular	2	
15	29/07/2024	Aprobación de la propuesta del proyecto de integración curricular	2	
16	05/08/2024	Revisión del proyecto de integración curricular completo.	2	


Docente tutora

Lic. Nancy Concepción Pérez Gaibor Msc

CI: 020093850-4


Coordinadora de la unidad de integración curricular

Lic.: Dora Marcela Lligüisupa Pastor

CI:0201428919

ANEXO 6:

Fotografías



Baile de inicio

Motivación



Construcción con bloques o legos



Juegos de bolos con botellas de plástico



Juego de saltar la cuerda



Juegos de memoria con tarjetas



Juego de enroscar las telarañas



Juego de las estatuas

Juego del tren de los animales



Juego de las rondas



Juegos de las rondas



Juego de la silla musical



Puzzle de figuras geométricas

ANEXO 7 Certificado de plagio



JustDone AI

Scan details

Scan Time: December 1st, 2024 at 14:44 UTC Total Pages: 38 Total Words: 9474

Plagiarism Detection



9.1%

Types of plagiarism		Words
Identical	1.6%	155
Minor Changes	2.8%	269
Paraphrased	3.9%	369
Omitted Words	8%	760

AI Content Detection

Text coverage
 AI text
 Human text

N/A

Plagiarism Results: (11)

- Educación Parvularia | El juego en los niños aquí encontrará todo lo relac...** 4.7%
<https://katherinepizarro22.wordpress.com/>
Educación Parvularia El juego en los niños aquí encontrará todo lo relacionado al juego Menú Saltar ...
- El juego en preescolar | PPT | Free Download** 3.2%
<https://www.slideshare.net/slideshow/el-juego-en-preescolar-63507435/63507435>
Submit Search El juego en preescolar • 2 likes•157 views L Laila LugoFollow El juego es vital para el desarrollo de los niños en p...
- BENEFICIOS DE LOS JUEGOS EN LOS NIÑOS | PPT | Free Download** 2.9%
<https://www.slideshare.net/slideshow/beneficios-de-los-juegos-en-los-nios/37850821>
Submit Search BENEFICIOS DE LOS JUEGOS EN LOS NIÑOS •Download as PPTX, PDF• 0 likes•246 views C carolinaadamesFollow El documento ...
- Juegos Simbólicos: Beneficios y Actividades para Bebés** 2%
<https://www.mimaarhandmade.com/juegos-simbolicos-bebes/>
black friday 10% de descuento ...

Results

-  **CB-0479141.pdf** 1.5%
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/61c24568-8861-496c-ae68-082b327624ce/...>
WinuE
1 LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS EN LA NIÑEZ Y JUVENTUD DE CALI: RELACIONES E IMPLICACIONES EN LA ACTIVIDAD FÍSICA ...
-  **La Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil: Un Enfoque en la Escu...** 1.3%
<https://www.giorgeta.com/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
Emi Peiro
Acceso padres Calendario FAQS Contact...
-  **Beneficios de los Juegos Gigantes en la Educación | Arte & Juegos** 1.1%
<https://juegos-gigantes.com/educacion/beneficios-de-los-juegos-gigantes-en-la-educacion/>
...
-  **(PDF) La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo...** 0.3%
https://www.researchgate.net/publication/340393745_La_importancia_del_juego_y_sus_beneficios_en_las_are...
Home Childhood Developmental Psychology Psychology Child Development ArticlePDF AvailableLa importancia del juego y sus b...
-  **download** 0.1%
<https://bibliotecadigital.academia.cl/server/api/core/bitstreams/e7d0d085-e5d3-421f-8c69-cca4ab7265c7/con...>
Escuela de Trabajo Social "Influencia de los estereotipos de género en la construcción de la identidad del niño"
ALUMNA: Andrea Zapata...
-  **El Marco de los estándares del desarrollo auténtico del lenguaje español ...** 0.1%
<https://wida.wisc.edu/sites/default/files/resource/marcodale.pdf>
UNIVERSITY OF WISCONSIN-MADISON Español Marco de los estándares del desarrollo auténtico del lenguaje español de WIDA Kínder al 12o gra...
-  **(PDF) Video Games for Entertainment and Education** 0.1%
https://www.researchgate.net/publication/309901513_video_games_for_entertainment_and_education
Home Human Machine Interaction Computer Science and Engineering Video Games ArticlePDF AvailableVideo Games for Entertainm...

