



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA PREVIO A
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADO EN LA CARRERA DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL**

PROYECTO INTEGRADOR

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL
DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Autores: FALCONES ESPINOZA KETTY ALEXANDRA
HIDROVO TITUAÑA ANDREA JAZMÍN

Tutor: MSc. GAME MENDOZA KARLA MAGDALENA

Milagro, marzo 2022
ECUADOR

DEDICATORIA

Este proyecto investigativo fue realizado y dedicado a Dios por la fuerza hacia mi persona por brindarme sabiduría e inteligencia para concluir mi carrera universitaria, por sus bendiciones que derrama en mi vida, por ser mi guía constante en mi día a día y no dejarme rendir en las adversidades del transcurso de mi camino y poder cumplir mis metas propuestas.

FALCONES ESPINOZA KETTY ALEXANDRA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por las bendiciones, por la fortaleza que me dio para seguir adelante y cumplir mis objetivos y metas propuestas.

A mis hijos, que fueron mi principal motivación, a toda mi familia, por ser el pilar fundamental y guiarme enseñándome que no se debe rendir ante cualquier obstáculo que en la vida todo es esfuerzo y constancia para cumplir las metas anheladas.

Gracias a todos por su apoyo incondicional.

FALCONES ESPINOZA KETTY ALEXANDRA

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo se lo dedico a Dios, quien me ha bendecido a lo largo de mis estudios profesionales y así alcanzar una meta más en mi vida.

A mis padres que ha sido mi pilar fundamental y apoyo incondicional en todo mi proceso de estudio que con su bendición a diario me guía por el camino del bien.

HIDROVO TITUAÑA ANDREA JAZMÍN

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación es realizado con esfuerzo y constancia, dedicado con todo mi cariño a Dios por la fuerza que me brinda día a día para lograr mis objetivos, colmando así mis días de provechosas y acogedoras alegrías para mi futura vida profesional.

HIDROVO TITUAÑA ANDREA JAZMÍN

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
HIDROVO TITUAÑA ANDREA JAZMÍN.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
RESUMEN.....	11
ABSTRACT	12
CAPÍTULO 1	13
1. INTRODUCCIÓN	13
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2.1. Delimitación del problema.....	16
2.2. Formulación del problema.....	16
3. Objetivo General	16
3.1. Objetivos Específicos.....	16
4. Justificación	17
5. Idea a defender	18
6. Marco Teórico.....	18
7. Fundamento legal	30
8. Marco conceptual.....	31
9. OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES	35
CAPÍTULO II	38

2.	METODOLOGÍA.....	38
2.1.	Tipo de la Investigación y diseño de la investigación.....	38
2.2.	La población y muestra.	38
2.2.1.	Características de la población.....	38
2.3.	Muestra	39
2.4.	Los métodos y las técnicas.....	39
2.4.1.	Métodos teóricos.....	39
2.4.2.	Técnicas.....	39
2.4.3.	Ficha de Observación	¡Error! Marcador no definido.
2.4.4.	ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS	¡Error! Marcador no definido.
2.5.	Procesamiento de la información.....	40
CAPÍTULO 3		43
3.	RESULTADOS	43
3.1.	ENCUESTA APLICADA A DOCENTES	43
3.1.1.	PREGUNTA 1. ¿Qué tipo de juegos conoce?	44
3.1.2.	PREGUNTA 2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas?	44
3.1.3.	PREGUNTA 3. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales?	45
3.1.4.	PREGUNTA 4. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades?	46
3.1.5.	PREGUNTA 5. ¿Con que frecuencia realiza juegos didácticos en el aula?	47
3.1.6.	PREGUNTA 6.- ¿Aplica usted estrategias lúdicas en el aula?	48
3.1.7.	PREGUNTA 7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula?	49
3.1.8.	PREGUNTA 8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula?	50
3.1.9.	PREGUNTA 9.- ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas?.....	51
3.1.10.	PREGUNTA 10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular?	53
3.1.11.	Tabla 11: RESULTADOS DE LA APLICACIÓN ABREVIADA DEL TEST DE NELSON ORTIZ.....	54
3.1.12.	Ilustración 11: RESULTADOS DE LA APLICACIÓN ABREVIADA DEL TEST DE NELSON ORTIZ.....	54
3.1.13.	ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTO	55
CONCLUSIONES.....		63
RECOMENDACIONES		64

BIBLIOGRAFÍA	65
ANEXOS	68
Anexo 1.- Validación de expertos.	68
Anexo 2.- Formato de encuestas.	77
Anexo 3.- Operacionalización de variable.	79
Anexo 4.- Fotografías.....	82

ÍNDICE DE GRAFICOS

Ilustración 1: Tipo de juegos que conoce.....	44
Ilustración 2: El juego y el mejoramiento de las habilidades cognitivas.	45
Ilustración 3: El juego y la influencia de las habilidades sociales.....	46
Ilustración 4: Recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas.....	47
Ilustración 5: Frecuencia de uso de juegos didácticos en el aula.	48
Ilustración 6: Aplicación de estrategias lúdicas en el aula.	49
Ilustración 7: Tipos de estrategias lúdicas en el aula.....	50
Ilustración 8: Principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas.....	51
Ilustración 9: Espacio específico para la realización de estrategias lúdicas.	52
Ilustración 10: Los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular.	53
Ilustración 11: Resultados de la aplicación abreviada del test de Nelson Ortiz .	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tipo de juegos que conoce.	44
Tabla 2: El juego y el mejoramiento de las habilidades cognitivas.	44
Tabla 3: El juego y la influencia de las habilidades sociales.	45
Tabla 4: Recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas.	46
Tabla 5: Frecuencia de uso de juegos didácticos en el aula.	47
Tabla 6: Aplicación de estrategias lúdicas en el aula.	48
Tabla 7: Tipos de estrategias lúdicas en el aula.	50
Tabla 8: Principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas.	51
Tabla 9: Espacio específico para la realización de estrategias lúdicas.	52
Tabla 10: Los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular.	53
Tabla 11: Resultados de la aplicación abreviada del test de Nelson Ortiz	54

Título de Trabajo Integración Curricular: [EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS]

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo principal, analizar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante encuestas para identificar la pertinencia de las estrategias pedagógicas en el salón de clase. La metodología utilizada responde a una investigación, de tipo exploratoria, mixta y de tipo transversal, para obtener información se hizo uso de una encuesta estructurada en la escala Likert. La población de estudio estuvo compuesta por 7 docentes que formaron parte de la muestra participante. Los resultados de las encuestas denotan que existe un problema en cuanto a la disponibilidad de material didáctico, los docentes expresaron que el principal problema que existe en el aula, es que no poseen recursos, por lo que la dotación de implementos a utilizar en las estrategias didácticas, están siendo afectadas porque no cuentan con suficientes recursos para el área lúdica. Se concluye que los tipos de juegos que se aplican con mayor frecuencia son los juegos cooperativos, debido a que ayudan a que el niño establezca relaciones interpersonales sanas y permite a su vez desarrollar habilidades de tipo cognitiva.

PALABRAS CLAVES: Juegos educativos, proceso de enseñanza – aprendizaje, habilidades cognitivas, habilidades sociales.

Título de Trabajo Integración Curricular: [EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.]

ABSTRACT

The main objective of this study is to analyze the influence of the game on the development of cognitive and social skills in children aged 4 to 5 years, through surveys and an to identify the relevance of pedagogical strategies in the classroom. The methodology used responds to an investigation, of an exploratory, mixed and cross-sectional type, to obtain information a survey structured on the Likert scale was used. The study population consisted of 7 teachers who were part of the participating sample. The results of the surveys indicate that there is a problem in terms of the availability of teaching materials, the teachers expressed that the main problem that exists in the classroom is that they do not have resources, so the provision of implements to be used in the strategies didactics, are being affected because they do not have enough resources for the recreational area. It is concluded that the types of games that are applied most frequently are cooperative games, because they help the child establish healthy interpersonal relationships and in turn allow them to develop cognitive-type skills.

KEY WORDS: Educational games, teaching-learning process, cognitive skills, social skills.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El presente estudio se propuso como finalidad, analizar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, considerando que los juegos son actividades que se está estudiando actualmente como herramienta para orientar el aprendizaje en la educación infantil, pero cabe mencionar que los juegos han sido considerados como una herramienta importante hace muchos años y que están afianzados en la actualidad.

La importancia del presente proyecto es contribuir al proceso de socialización de los niños y niñas del nivel inicial, analizando el juego para que se maneje de una manera significativa, estableciendo de forma teórica la relación entre los juegos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, aumentando el trabajo en equipo la ayuda, colaboración que se puedan brindar entre los niños y niñas.

Conociendo que, en los primeros años de vida, los niños pueden aceptar fácilmente las enseñanzas que se les dan y buscan construir su carácter y personalidad en entidades positivas en una sociedad en desarrollo, enfatizamos seis valores importantes: Respeto, Honestidad, Responsabilidad, perseverancia, autoestima. -estima, solidaridad, tienen consecuencias positivas y no practicarlas conducirá directamente al fracaso y la destrucción.

El papel del juego en la educación es significativo, agradable e importante en la vida de todo infante, y si se combinan con actividades de la enseñanza, el resultado será un aprendizaje valioso y significativo mediante el desarrollo de habilidades, ya que el objetivo principal de este estudio es lograr que los niños se desenvuelvan de forma dinámica y a la vez divertida, para no solo ejercitar el físico, la inteligencia y las emociones, sino también para fomentar otros aspectos como la comunicación, la memoria, la atención, entre otros, que están relacionados con las habilidades cognitivas y sociales.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La cuestión de ver el juego como una estrategia educativa en la educación infantil muestra que hoy en día los docentes en el aula aún desconocen qué es y qué significa. El tiempo de juego se concibe como un espacio para que los niños o niñas pasen un buen rato de diversión y armonía con sus compañeros, y el disfrute es su seña de identidad. Estos momentos solo ocurren en espacios abiertos, fuera del salón de clases o cuando los niños y niñas dejan de realizar las tareas asignadas por sus docentes (Flórez, 2019).

En 2018, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), estableció que aun en la actualidad el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas como un recurso en el aula, algunos docentes no utilizan las actividades de juego de los niños, porque consideran que es netamente para diversión y no contribuye al proceso de enseñanza. Hace unos años todas estas connotaciones de juegos siempre han existido en las aulas de educación inicial, privando a los niños y niñas de lo que es tan natural y espontáneo como jugar (Morales, 2020).

La metodología escolar tradicional es que desde el instante en que un niño comienza “aprender a leer, escribir, contar, y una vez que se imparten los conocimientos para obtener un título o diploma, el juego deja de ser una actividad infantil destinada a ocupar el tiempo libre y cansar los músculos y cerebro descanso” (Castaño, 2021)

Pero lo que se quiere entender de los juegos es que, según Sánchez (2019) “hay que comprender pues que la función del juego es auto educativa, ayuda de forma cuantiosa al desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales” (p.32). Esto quiere decir que favorece la creación de grupos de juego, responder a las preguntas planteadas espontáneamente, los niños pueden mejorar su vocabulario y pueden socializar fácilmente con el resto de compañeros de clase.

Equivalentemente este autor argumenta que este tipo de connotaciones sobre los juegos se viene dando desde años atrás, de igual forma indica que el juego aporta de forma innegable al desarrollo de habilidades, y cómo esta

herramienta hoy en día ha cambiado sus miras y propósitos educativos.

De igual forma, se encontró un planteamiento que realiza Conrado (2019) encontrando una aproximación de cómo “la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente”. Muchas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen metodologías tradicionalistas. La escuela tradicionalista asume a “los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la a criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” (Conrado, 2019).

Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (Peñeñory, 2018). En ese contexto el juego, “como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (p.32).

Cabrera (2017), explica que en las actividades pedagógicas, por lo general, su ejecución es individual por parte de cada uno a los niños y niñas, muchos de los niños en etapa inicial se les dificulta iniciar un diálogo con algún compañero, pedir algún tipo de ayuda o entre ellos resolver algún conflicto, al momento compartir es mayor la dificultad ya que tienden a ser niños egocéntricos y no les parece importante compartir con los demás, y esto afecta de forma significativa tanto las habilidades sociales como cognitivas.

En resumen, en esta encuesta alguien propuso analizar el impacto de los juegos como una estrategia didáctica que permite a los docentes de educación infantil asumir que es una herramienta de aprendizaje efectiva en su práctica docente.

2.1. Delimitación del problema

“el proyecto investigativo toma como objetivo el aprendizaje de los educandos dentro del nivel de educación inicial. Por lo tanto, el tiempo de enseñanza temporal es en el ciclo lectivo 2020 - 2021.

Para el campo de la educación, especificar el campo de la tecnología y la innovación, por lo que el eje de investigación es la educación, la cultura, la tecnología en la innovación para la sociedad y el eje secundario es el análisis de la educación y la cultura, la sociedad. Y TICS.

2.2. Formulación del problema

¿Cómo influye el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años?

3. Objetivo General

Describir la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Particular “Vicente Rocafuerte” mediante un estudio descriptivo-explicativo que permita la valoración de la pertinencia del mismo como estrategia pedagógica en el salón de clase.

3.1. Objetivos Específicos

- Identificar las cualidades del juego desarrollado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y su resultado en el desarrollo cognitivo y social en niños y niñas de 4 a 5 años.
- Determinar las actividades de juego que aplican los docentes de educación inicial y que desarrollan el área cognitiva y social en niños de 4 a 5 años.
- Establecer las practicas educativas que demuestren la aplicabilidad del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños de 5 años.

4. Justificación

El presente estudio hace referencia a la importancia del juego y su relación con las habilidades sociales y cognitivas, conociendo la relevancia de los procesos de aprendizaje en los niños y niñas, que se deben dar de forma cautivadora, que despierte en ellos su interés, favoreciendo la apropiación de las conductas y comportamientos adecuados, por lo cual se toma como herramienta y eje de aprendizaje el juego, al mismo tiempo se fomentan un desarrollo en las habilidades sociales, se generan un aprendizaje más significativo involucrando la imaginación atención y demás factores importantes para el desarrollo de habilidades sociales del infante.

Este estudio es relevante porque destaca la problemática de ciertos niños, con relación al carecimiento de comportamientos sociales apropiados experimentando aislamiento social, rechazo y un bienestar general reducido. Las habilidades sociales son fundamentales para el funcionamiento actual y el desarrollo futuro de los niños. Las habilidades sociales no solo son importantes en las relaciones con compañeros, maestros y padres, sino que también permiten que los niños absorban roles y normas sociales.

En la educación inicial, además de las habilidades sociales se encuentran las habilidades cognitivas, el juego es importante para todos los niños, porque además de ser divertido, también puede ser una posibilidad de aprendizaje, y su período de aprendizaje de dos semanas se considera como el punto de partida. Jugaron diferentes tipos de juegos como serpientes, juegos de mesa, personajes, fútbol, tornados, etc. durante este período era importante que los niños ganaran, pero para eso tenían que tener un equipo para compartir con ellos y necesitaban. Se señala que el juego debe ser visto como un conjunto de operaciones coexistentes o interactuantes en un momento determinado, a través de las cuales el sujeto satisface sus necesidades transformando objetos y hechos. Una parte es realidad, la otra parte fantasía. Para lograrlo, debe tener plena libertad externa e interna.

Este estudio tiene como beneficios a corto, mediano y largo plazo: en el corto plazo, permitirá mejoras en el proceso académico profesional, creando

nuevas líneas de investigación. A mediano plazo se beneficiará el talento de la institución a través de información actual y relevante sobre el juego y su relación con el desarrollo de habilidades, y a largo plazo los niños y niñas contribuirán en su proceso de aprendizaje, permitiéndoles construir mejores relaciones con los demás.

5. Idea a defender

La influencia del juego incide favorablemente en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, de la Escuela de Educación Básica Particular “Vicente Rocafuerte”.

6. Marco Teórico

Antecedentes

A nivel internacional se tiene en cuenta el IX Congreso Argentino de Antropología Social “Fronteras de la Antropología” (2007) en Argentina, se resalta el aporte de Brougère (Cruz & Carvalho, 2006) quien afirma que, en esa interacción social, el niño reelabora cada experiencia nueva en función de experiencias anteriores, de las competencias que tienen en cada momento y de la realidad externa al juego. Desde el mismo debate para (Huizinga, 2007) el juego humano “cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, a la esfera de lo sagrado. Como actividad sacra el juego puede servir al bienestar del grupo”. Se llega a analizar que para los dos autores citados anteriormente destacan que el juego es importante y primordial para el desarrollo de los niños y niñas.

En la tesis el juego del niño preescolar (2014) se menciona el psicólogo Uruguayo David Amorín (2019) explica que “El jugar como conducta y herramienta humana se encuentra presente en los comienzos de la humanidad”. Es importante también destacar el aporte de quien relaciona el juego con las habilidades sociales, las interacciones con los compañeros tienden a ser más frecuentes y sostenidas a través de actividades divertidas. El niño pasa “de un juego en solitario o paralelo a un juego más interactivo y cooperativo, donde la práctica de la simbolización y el carácter le permite superar su egocentrismo infantil y una comprensión gradual del mundo social”.

Teniendo en cuenta lo anterior se destaca la tesis realizada en Uruguay el juego como herramienta terapéutica de la facultad de psicología universidad de la república, el autor Cabrera (2018) explica que “El juego no es nada nuevo, es un atributo humano que existe desde el nacimiento de nuestra especie. Su origen es ritual, es ritual. Pertenece al reino de la magia, el simbolismo, la mitología y lo divino.” El juego conecta con otras personas, incluidos niños y adultos, y establece varios canales de comunicación mediante la construcción del lenguaje.

Desde la tesis el juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar (2018) se destaca en Colombia, “el lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial, DDesde este aporte es importante tener en cuenta la educación inicial en Colombia ya que esta puede generar cambios a una sociedad teniendo en cuenta el valor que se le debe dar al juego en un primer momento debe de ser primordial para el desarrollo de las diferentes dimensiones.

Bases teóricas

Juegos educativos

Definición:

Los juegos educativos son juegos que permiten el desarrollo de ciertas habilidades, destrezas y capacidades donde despiertan la curiosidad de los niños sobre el mundo que les rodea, ya que aprenden mejor y sus problemas educativos, lo que conduce a un mejor desarrollo humano (Sátiro, 2020).

“El juego o la lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje”. (p.32)

La lúdica es muy importante en el “aprendizaje de los niños porque no sólo significa juego, sino también entretenimiento, motivación y como estrategia de enseñanza, ayuda a obtener mejores y efectivas” oportunidades de aprendizaje para los niños, y a adquirir Habilidad social y cognitiva. Las cosas lúdicas son didácticas, a través de la lúdica los alumnos empiezan a pensar y actuar en una situación parecida a la realidad y con fines didácticos. El valor

educativo del juego radica en su combinación de participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competencia y logro de resultados en situaciones problemáticas reales (Calleros, 2019).

Metodológicamente, los juegos se utilizan como una herramienta para generar conocimiento más que como un simple motivador, partiendo de la idea de que los juegos en sí mismos implican aprendizaje. El conocimiento se interioriza y se transfiere para que tenga sentido porque los juegos permiten la experimentación, la prueba, la investigación, el protagonismo, la creación y la recreación. Las emociones y los pensamientos se manifiestan, lo que conduce al desarrollo de la inteligencia emocional. Los profesores ya no están en el centro del proceso de aprendizaje. El conocimiento se restaura a partir de los acontecimientos del entorno, (p.31).

Se puede entender más ampliamente el significado del juego, porque es una herramienta poderosa en el proceso de enseñanza, los docentes pueden hacer aportes a través de métodos de enseñanza activos; para que los estudiantes estén motivados para investigar y puedan generar conocimientos, para adquirir habilidades y capacidad (Ramírez, 2018).

Se cree que los ambientes divertidos mejoran el aprendizaje, considerando: “Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos”. A través de un ambiente divertido basado en un enfoque experiencial, incrementamos el aprendizaje en un 80%. (p.12)

Lo que revela el autor Ramírez, es importante porque podemos darnos cuenta de que un ambiente divertido fomenta el aprendizaje porque si bien todo niño aprende observando y escuchando, la forma más efectiva para que los estudiantes adquieran conocimientos por sí mismos es haciendo y esto se puede hacer a base de actividades de juegos educativos (García, 2020).

Considera que el juego es la forma más adecuada de introducir “a los niños en el mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de apreciar y nutrir la naturaleza en un ambiente de amor y libertad”. (p.25)

Los juegos permiten que los estudiantes aprendan de manera más significativa en un entorno educativo, porque produce la activación de varios factores principales en el proceso de enseñanza, lo cual es muy importante para el desarrollo del pensamiento de los niños, y a través de estas actividades los niños están generando más y mejores conocimientos. Se considera una actividad divertida, además de ayudar a los niños a recrear y disfrutar de un mejor ambiente libre y emocional, porque, además, los niños están utilizando una estrategia para promover más conocimientos y potenciar los conocimientos. Es más fácil promover esta actividad como parte de su comprensión diaria (Zúñiga, 2018).

Objetivos de los juegos educativos.

Los objetivos de los juegos educativos son los siguientes:

- “Enseñar a los alumnos a tomar decisiones ante los problemas que puedan surgir en su vida.
- Garantía de adquirir experiencia práctica en el trabajo colectivo y analizar la posibilidad de organizar actividades de los alumnos.
- Promover la asimilación de conocimientos teóricos en diferentes disciplinas, comenzando por un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Ayudar a los estudiantes a resolver problemas de la vida y sociales” (Saavedra, 2018).

Características de los juegos educativos:

Las características de los juegos son las siguientes:

- Despertó el interés por el tema.
- Estimulan la necesidad de tomar decisiones.
- Desarrollan habilidades laborales relevantes en los estudiantes para colaborar y completar tareas juntos.

- “Necesitan aplicar los conocimientos adquiridos en diferentes temas o temas relacionados.

- Sirven para reforzar y validar el desarrollo de conocimientos y habilidades adquiridos en los cursos demostrativos.

- Constituyen una actividad docente dinámica con tiempo limitado y combinación de variantes.

- Acelera la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos en sus vidas.

- Rompen los planos del aula, los roles autoritarios e informativos del docente, pues se desata el potencial creativo de los alumnos.

En los objetivos y características de los juegos de enseñanza, podemos darnos cuenta de la importancia de las actividades interesantes en el campo de la educación, ya que proporciona a los estudiantes experiencia práctica y adquisición de habilidades para resolver problemas. También juega un papel muy importante al romper el paradigma de la educación tradicional, ya que elimina el papel autoritario del docente y el papel de receptor pasivo del alumno” (Cabrera, 2018)

Clasificación de los juegos educativos.

Desde la perspectiva de la experiencia docente y la práctica de la construcción y el uso (Sánchez, 2020). Los clasificó de la siguiente manera:

- Juegos divertidos para desarrollar habilidades.

- Un divertido juego para consolidar conocimientos.

- Juegos divertidos que fortalecen valores (habilidades cívicas)

Rivera divide los juegos divertidos o actividades recreativas en tres categorías con base en la experiencia docente, que revelan el uso de los juegos y la importancia del juego en el proceso de enseñanza, ya que contribuye al “desarrollo de habilidades, la consolidación de conocimientos, además del

fortalecimiento de valores. ; no solo en su vida escolar, sino también en su vida diaria”, los estudiantes deben ser capaces de desenvolverse en una sociedad cambiante y deben demostrar su capacidad para resolver problemas de la manera más adecuada y correcta (Pesantes, 2021).

Fases de los juegos educativos:

Considerando que las actividades educativas y recreativas se dividen en tres etapas:

1. Introducción. – “Incluir pasos o acciones que permitan iniciar o iniciar una actividad o juego divertido, incluyendo acuerdos o convenciones que permitan establecer reglas o tipos de juegos” (S. M. Sánchez, 2020).

2.- Desarrollo. – “Durante este período, el rendimiento de los alumnos depende de lo que establezcan las reglas del juego” (S. M. Sánchez, 2020).

3.- Clímax. – “Cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar una meta de acuerdo a las reglas establecidas, o cuando logra acumular más puntos, mostrando mayor dominio del contenido y desarrollo de habilidades” (S. M. Sánchez, 2020).

A través de estas etapas se entiende que las actividades educativas lúdicas deben realizarse de manera sistemática, es decir, lograr progresivamente el objetivo educativo de tener a los estudiantes como autores primarios de su propio aprendizaje y capaces de dominar los contenidos.

Componentes estructurales de la actividad lúdica educativa

Cabrera (2018) afirma que los componentes estructurales para el desarrollo de actividades recreativas son los siguientes:

“Potenciado en inteligencia-cognición-observación, atención, capacidad lógica, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimientos, habilidades, hábitos, potencial creativo, etc.

En voluntad-comportamiento-espíritu crítico y autocrítico, iniciativa, actitud, disciplina, respeto, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia,

puntualidad, sistematicidad, regularidad, desarrolla amistad, cooperación, lealtad, confianza en sí mismo, inspira fraternidad Simulación, etc”.

En cuanto a la emoción-motivación - compañerismo, intereses, gusto por las actividades, colectivismo, solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

“Los juegos educativos facilitan un enfoque interdisciplinar en el que participan tanto profesores como alumnos, eliminando así las interrelaciones vacías entre las distintas disciplinas. Es necesario diseñar estructuras participativas para mejorar la cohesión del equipo en el aula, superar las disparidades formativas y aumentar la responsabilidad de aprendizaje de los alumnos. Como actividad de actuación educativa que entretiene y educa, los juegos han ejercido múltiples ventajas dentro y fuera del ámbito educativo, permitiendo que los niños tengan una mejor concentración, ayudando a estimular la imaginación y la iniciativa de los niños en el aula (Poveda, 2020).

Los aportes críticos y autocríticos contribuyen a su disciplina, responsabilidad y puntualidad, fomentan el compañerismo y su desempeño en el trabajo en equipo, se siente motivado y se involucra en su entorno con espíritu colectivo.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos educativos:

Poveda (2020) establece que las actividades recreativas seguirán los siguientes principios básicos: participar. - Este es el principio básico de la actividad de juego, que expresa la manifestación positiva de la fuerza física e intelectual del jugador (en este caso del alumno). La participación es una necesidad humana intrínseca, tal como se cumple se encuentra a sí misma, negarla es impedir que lo haga, no participar significa depender, aceptar los valores de los demás, a nivel didáctico significa lingüista, enciclopédico y fecundidad, olvidando las necesidades de hoy”.

La participación de los estudiantes constituye un entorno especial específico implementado a través de aplicaciones de juego. La participación se considera la base de todas las actividades divertidas, mostrando participación e

independencia, la actividad permite a los estudiantes evitar la expresión verbal o la repetición de conceptos (Sánchez, 2018).

Dinamismo. - Expresar el significado y el impacto de los factores temporales en las actividades del juego. Cada juego tiene un principio y un final, por lo que el factor tiempo tiene el mismo significado principal que la vida. Además, el juego es un proceso de enseñanza dinámico de movimiento, desarrollo e interacción activa. “El ímpetu juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza, ya que genera el inicio y fin de toda participación, teniendo en cuenta el factor tiempo, generando también el desarrollo de cada actividad de juego” (Salazar, 2019).

Recreación. - refleja las expresiones alegres e interesantes que presentan las actividades divertidas, tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y es una de las razones fundamentales que alientan a los estudiantes a participar activamente en los juegos. En ejercicios interesantes, “el entretenimiento permite a los estudiantes adquirir diversas emociones, lo que ayuda a participar más activamente en dichos ejercicios” (Villanueva, 2018).

Interpretación de roles: “basada en el modelado lúdico de las actividades de los estudiantes, que encarna el fenómeno de la imitación y la improvisación” (Conrado, 2019).

Concurso: Informe resultados específicos basados en actividades interesantes y exprese los tipos básicos de motivación para participar activamente en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: no hay juego sin competición, porque fomenta actividades independientes y enérgicas y desplaza todo el potencial físico e intelectual de los estudiantes. “Las actividades interesantes deben ser consideradas habilidades, para que sean dinámicas e independientes, y de esta manera incentivar a los estudiantes a participar y desempeñar roles adecuados, sin considerar la improvisación como una entidad generadora en el aula” (Quishpe, 2021).

El juego y el desarrollo de habilidades.

El juego no solo “permite a los niños integrar nuevos conocimientos sobre el mundo objetivo y social, sino que también lleva estos conocimientos al siguiente nivel, permitiendo el desarrollo de habilidades de pensamiento a través de la recreación permanente de estructuras intelectuales (Arias & Soto, 2018).

El juego es la fuente del conocimiento a través de la percepción, la representación y la imaginación. Brindar a los niños la oportunidad de ver e imaginar el mundo en imágenes y colores brillantes, creando un campo para la creatividad y el juego con un significado especial en la vida de los niños (Núñez-Pumariega et al., 2018).

Aquí se pueden ver las ventajas del juego, sobre todo en el campo de la educación, ya que le permite al niño comunicarse con el mundo que le rodea, y también le permite desarrollar la capacidad de pensar, aunque actúe, pero sobre todo, de asumir la responsabilidad. El conocimiento, es decir, el juego tiene un significado positivo en la vida de los niños porque les permite adquirir destrezas y habilidades”.

Habilidades sociales

“Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que nos permiten interactuar con los demás de manera productiva y satisfactoria, aprendiendo a obtener lo que necesitamos de la manera correcta. Gracias a ellos se puede controlar la ansiedad en situaciones nuevas o difíciles (Rios & Sánchez, 2019).

El aprendizaje de las habilidades sociales depende del entorno de la persona, la sociedad y la familia en la que se crió. Las habilidades sociales les permiten a los niños vivir en armonía con quienes los rodean y llevar una vida emocionalmente saludable. Saber vivir sin pelear, discutir o ceder es algo que los niños aprenden por imitación o ensayo y error en casa o en la escuela. Las habilidades sociales de los niños pueden mejorar su salud emocional, reducir el estrés y la ansiedad en determinadas situaciones sociales y mejorar y mejorar su autoestima.

Importancia de las habilidades sociales y sus funciones

Las habilidades sociales son relevantes en diferentes áreas, tales como: Existe una relación entre las habilidades sociales en la infancia y la capacidad de adaptación social en la edad adulta. La disminución de la aceptación personal, el aislamiento o el rechazo de la sociedad, impuesto o elegido, es el resultado de una falta de habilidades sociales adecuadas. La falta de competencia social conduce a una disfunción psicológica y anima a las personas a utilizar estrategias disfuncionales para resolver sus problemas. Es más probable que las habilidades sociales preexistentes superen estas barreras (Manosalvas & Rodríguez, 2020).

Las habilidades sociales están relacionadas con la popularidad y el rendimiento académico. Desde el punto de vista de la salud, se utilizan para tratar y prevenir trastornos como la depresión, la drogadicción o la esquizofrenia. La falta de habilidades sociales puede provocar conductas disruptivas y dificultades de aprendizaje. Algunos trastornos asociados con el espectro autista, como el síndrome de Asperger, carecen de habilidades sociales. La falta de empatía de estos niños les impide comprender los sentimientos de los demás y, por lo tanto, el impacto de sus acciones en los demás.

Habilidades sociales básicas

Las habilidades sociales se dividen en habilidades básicas y habilidades complejas. Para desarrollar este último, primero debe aprender los conceptos básicos. Los tipos básicos de habilidades sociales incluyen escuchar, hablar, preguntar, agradecer, presentarse y presentar a los demás, agrupados de acuerdo con los siguientes conceptos”:

Apego. - “Es la capacidad de formar conexiones emocionales con los demás” (Ríos & Sánchez, 2019).

Empatía. “Es la capacidad de ponerse en el lugar del otro y comprender sus razones y sentimientos” (Zúñiga, 2018).

Confianza. - “Es la capacidad de defender las propias opiniones y derechos sin perjudicar a los demás” (Arias & Soto, 2018).

Cooperar. “Es la capacidad de colaborar con otros en la búsqueda de un objetivo común” (Quishpe, 2021).

Comunicar. “Es la capacidad de saber expresarse y escuchar a los demás. autocontrol. Es la capacidad de controlar los impulsos” (Salazar, 2019).

Habilidades cognitivas

“Permite el procesamiento de información, resolución de problemas, cognición, lenguaje, memoria y más. La infancia es un período crítico para adquirir y empezar a desarrollar estas habilidades, ya que en este momento de la vida recibimos miles de estímulos físicos y psicológicos (Salazar, 2019).

La estimulación que los niños reciben del entorno determina el desarrollo de su cerebro y su biología, por lo que un entorno cognitivo y emocional bien estimulado permitirá que el niño mejore el proceso de aprendizaje, lo que ayudará a mejorar el proceso de aprendizaje. medio ambiente, creando un ambiente propicio para el proceso de percepción y asimilación. mensaje. Debe entenderse que estas se aprenden más que habilidades innatas, es decir, se pueden practicar, mejorar o discontinuar dependiendo de los estímulos percibidos”.

Aspectos de las capacidades cognitivas

Percepción. “La percepción es el proceso de convertir estímulos físicos en información mental. De esta manera, los estímulos sensoriales se entregan a la conciencia y se vuelven parte de la experiencia interna del niño” (F. A. Sánchez, 2018).

Atención. “Esta es la capacidad del niño para concentrarse en una parte de su experiencia. La atención significa el corte del foco de la realidad y la posterior orientación de los estímulos recibidos a través de los sentidos” (S. M. Sánchez, 2020).

Memoria. “El papel de la memoria es almacenar información relevante en el cerebro para que el niño pueda acceder a ella por cualquier motivo que la

necesite. Hay diferentes tipos de memoria, cada uno con una forma diferente de almacenamiento” (Saavedra, 2018).

Razonamiento. “El razonamiento es el proceso de hacer conexiones entre diferentes conceptos, ideas, procesos mentales y posteriores inferencias lógicas. Este último mencionado se desarrolla a partir de los 7 años en niños” (Ramírez, 2018).

Funciones administrativas. “Se trata de la capacidad del niño para organizar, planificar, etc. idioma. Está relacionado con la capacidad de procesar correctamente las palabras para expresar sentimientos o pensamientos” (Ramírez, 2018).

Orientación temporal y espacial. “Es un lugar en el espacio y en el tiempo que hay que tener para poder insertarse en la dimensión social del mundo. Por tanto, esta persona reconoce su lugar en la familia, la sociedad y el mundo” (Sátiro, 2020).

Plan personal. “El plan personal se refiere a la capacidad de comprender el propio cuerpo y las propias limitaciones (si la persona tiene alguna dificultad o deficiencia)” (Flórez, 2019).

Práctica. “Es la capacidad real de realizar acciones con un propósito. Estos incluyen; movimiento, deseo, impulso, estimulación, instinto, etc” (Morales, 2020).

Importancia de las habilidades cognitivas

“En un entorno escolar, las habilidades cognitivas implican simultáneamente tareas complejas como reconocer números y letras, interpretar ilustraciones o estímulos visuales (como mapas), resumir y comparar, comprender principios científicos y participar en la lectura y la aritmética. Las habilidades de secuenciación están estrechamente relacionadas con la memorización de hechos, la ortografía de listas de palabras y la vinculación de letras y los sonidos correspondientes (Pérez, 2019).

Las habilidades secuenciales incluyen tareas complejas como la lectura y operaciones aritméticas como la multiplicación, las tareas que implican procesamiento secuencial y simultáneo, un mayor rendimiento se asoció con la decodificación y la comprensión de lectura, así como con la resolución de problemas matemáticos.

La información sobre estímulos externos o internos se puede presentar de forma secuencial o sincrónica, de modo que la detección de estos estímulos a su vez activa el procesamiento secuencial y simultáneo, y tiene el potencial de construir un conocimiento previo sobre el tema. A pesar de esta aparente dicotomía en psicoterapia, la integración de los dos permite comportamientos inteligentes. Es por esto que se sugiere que el uso de habilidades cognitivas secuenciales o simultáneas depende de cómo el sujeto procese el estímulo más que de su contenido (verbal o no verbal)” (Fruna, 2019).

7. Fundamento legal

La presente investigación se fundamenta legalmente en:

Reglamento General de la Ley de Educación. Título II: De los derechos y obligaciones.

Capítulo primero: Del derecho a la educación

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

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.

Código de la Niñez y la Adolescencia. Título III: Derechos, Garantías Y Deberes.

Capítulo III.- Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niño/as, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño/a, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

Además, la educación inicial en el Ecuador ha logrado presencia y una dirección de prospectiva, constituirse como parte del Sistema Educativo Nacional a través de acuerdos ministeriales y de la Consulta popular. (Ministerio de Educación, 2011)

8. Marco conceptual

Juego: es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes.

Mediador: Ser mediador es formar parte de un proceso de aprendizaje. Lo que significa no permanecer fuera, sino involucrarse en lo que el alumno aprende, en sus necesidades de conocimiento y las habilidades que posee, para encontrar los aspectos en los que deberemos ayudar, orientar, y/o complementar al niño/ña.

Empatía: Empatía es la capacidad de poder experimentar la realidad subjetiva de otro individuo sin perder de perspectiva tu propio marco de la realidad, con la finalidad de poder guiar al otro a que pueda experimentar sus sentimientos de una forma completa e inmediata.

Inteligencia: Etimológicamente es la capacidad para “leer” (captar, comprender y descifrar) a un objeto desde su interioridad. Constituye un proceso dinámico de autorregulación capaz de dar respuesta a la intervención de los estímulos ambientales. La inteligencia humana es un conjunto binario formado por instrumentos intelectuales y operaciones mentales.

Juego simbólico: Asimilación de lo real simbolizado al yo. Señala la última etapa del juego infantil.

Lateralidad: Diferencia funcional de las mitades derecha e izquierda del cuerpo.

Maduración: Es la secuencia natural de cambios físicos y patrones de comportamiento, a menudo relacionados con la edad, incluyendo la rapidez para dominar nuevas habilidades.

Capacidad Intelectiva: Grado en que están desarrolladas las más importantes habilidades de la Estructura del Intelecto: Comprensión, memoria, solución de problemas, toma de decisiones, y creatividad. Puede medirse, conocerse y desarrollarse.

Abúlico: Son niños sin voluntad propia, apáticos, fácilmente sensibles por otros, presentan desinterés por todo, lo cual engendra aburrimiento y esta muestra muchas caras como la pasividad, la inercia, la tristeza, los pleitos con los compañeros hasta una agresión rebelde.

Egocéntrico: Auto concentrado, que se interesa fundamentalmente en sí mismo y lo que le concierne, con indiferencia para lo que concierne a los demás.

Esquema Corporal. - La manera como nos representamos nuestro cuerpo como un objeto en el espacio. Tanto el esquema corporal como la imagen mental son representaciones mentales del propio cuerpo.

Pensamiento lógico: Es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

Símbolo lúdico: El símbolo lúdico aparece en forma de esquemas simbólico generándose las representaciones en ausencia del acto o modelo a imitar.

Evaluar: Proceso constante, sistemático, dinámico, que pretende la objetividad, a través del cual se emite un juicio valorativo que ayuda a la determinación de nuevas alternativas de decisión, en relación a los diferentes agentes y elementos del currículo.

Apogeo: Momento o situación de mayor intensidad, grandeza o calidad en un proceso.

Experiencia: es el «saber aprender», ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias (experimentación).

Factores Internos: que son los procesos cognitivos que posibilitan la adquisición de los conocimientos.

Factores Situacionales: los cuales se incluyen al hacer referencia al contexto del aprendizaje.

Factores individuales: que pueden ser inalterables por el modo de instrucción, tales como la edad, el sexo, o la lengua materna, o alterables por el modo de instrucción, donde se incluyen los factores socio-psicológicos, como la actitud o la motivación.

Subjetividad: es la propiedad de las percepciones, argumentos y lenguaje basado en el punto de vista del sujeto, y por tanto influidos por los intereses y deseos particulares del sujeto.

Proceso de enseñar: es el acto mediante el cual el profesor muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

Proceso de aprender: es el proceso complementario de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno/a intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información.

Proceso de enseñanza-aprendizaje: es una unidad dialéctica entre la instrucción y la

educación igual característica existe entre el enseñar y el aprender, todo el proceso de

enseñanza-aprendizaje tiene una estructura y un funcionamiento sistémicos, es decir, está conformado por elementos o componentes estrechamente interrelacionados.

9. OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O CATEGORÍAS						
TEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES/ CATEGORÍAS	DIMENSIONES/ INDICADORES	INSTRUMENTOS	PREGUNTAS
El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.	Describir la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante encuestas dirigidas a docentes de la Escuela De Educación Básica Particular “Vicente Rocafuerte” para identificar la pertinencia del mismo como estrategia pedagógica en el salón de clase.	Identificar las cualidades del juego desarrollado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y su resultado en el desarrollo cognitivo y social en niños y niñas de 4 a 5 años.	Juego. - El juego es la fuente del conocimiento a través de la percepción, la representación y la imaginación. Brindar a los niños la oportunidad de ver e imaginar el mundo en imágenes y colores brillantes, creando un campo para la creatividad y el juego con un significado especial en la vida de los niños (Núñez-Pumariega et al., 2018).	Tipos de juegos Recursos didácticos Estrategias lúdicas	Revisión bibliográfica	

		Aplicar encuestas dirigidas a docentes de educación inicial para identificar la influencia del juego en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 5 años.	Habilidades Cognitivas. - “Permite el procesamiento de información, resolución de problemas, cognición, lenguaje, memoria y más. La infancia es un período crítico para adquirir y empezar a desarrollar estas habilidades, ya que en este momento de la vida recibimos miles de estímulos físicos y psicológicos (Salazar, 2019).	Memoria Atención Lenguaje	Encuesta	1. ¿Qué tipo de juegos conoce? <ul style="list-style-type: none"> • Juegos simbólicos. • Juegos verbales. • Juegos de fantasía. • Juegos cooperativos • Juegos recreativos. • Juegos al azar. 2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas? 3. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades? 4. ¿Con que frecuencia realiza juegos didácticos en el aula? <ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente. • Frecuentemente • Rara vez • No utiliza 5. ¿Aplica usted estrategias lúdicas en el aula?
		Caracterizar las habilidades	Habilidades Sociales.- Las		Encuesta	

		<p>sociales de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela De Educación Básica Particular “Vicente Rocafuerte” mediante la aplicación de encuestas a los docentes de educación inicial.</p>	<p>habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que nos permiten interactuar con los demás de manera productiva y satisfactoria, aprendiendo a obtener lo que necesitamos de la manera correcta. Gracias a ellos se puede controlar la ansiedad en situaciones nuevas o difíciles (Ríos & Sánchez, 2019).</p>	<p>Comunicación</p> <p>Disciplina</p> <p>Conducta</p>	<p>6. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales?</p> <p>7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crucigramas • Puzles • Dramas • Uso de títeres • Adivinanzas • Otros <p>8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de recursos • Falta de cooperación de los niños. • Falta de motivación e interés personal • Falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas. <p>9. ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas?</p> <p>10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular?</p>
--	--	---	--	---	---

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de la Investigación y diseño de la investigación.

Investigación exploratoria. - “Es un tipo de investigación utilizada para estudiar un problema que no está claramente definido, por lo que se lleva a cabo para comprenderlo mejor, pero sin proporcionar resultados concluyentes” (Julca, 2018)

En el trabajo investigativo se utilizó este tipo de investigación porque estudiará la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante un estudio exploratorio que explique a detalle las diferentes estrategias pedagógicas que se aplican en clase.

Investigación mixta. – “Involucra que el investigador realice la recolección, análisis e interpretación de los datos cualitativos y cuantitativos, por lo que genera inferencias de ambos mediante un cuestionario” (Raez, 2019).

En el estudio se hará uso de este tipo de investigación porque se identificará las principales variables cualitativas, por ejemplo, los tipos de recursos que utiliza el docente en cuanto al juego, y en lo que corresponde a las variables cuantitativas se hace uso cuando se tabula los datos y se explica mediante tablas y cuadros estadísticos.

Investigación transversal. – “Se encarga de analizar datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una población muestra o subconjunto predefinido” (Raez, 2019)

Este tipo de investigación aporta al estudio, mediante la delimitación del tiempo de trabajo, que se realiza de forma secuencial en el año lectivo 2020 – 2021.

2.2. La población y muestra.

2.2.1. Características de la población

La población objeto de estudio de esta investigación estuvo constituida por los docentes y padres de familia que forman parte de la institución.

2.3. Muestra

El presente trabajo se realizará con una muestra no probabilística, por lo que las investigadoras pueden elegir a los participantes, en este caso se tomaron en cuenta a 7 docentes que pertenecen a los cursos de inicial, y 10 estudiantes del paralelo A, además de tres expertos en el tema.

2.4. Los métodos y las técnicas.

2.4.1. Métodos teóricos

Método analítico – Sintético. – “En este método se define porque a diferencia de otros métodos, descompone un todo por partes y los analiza paso a paso, es decir, el investigador escoge el problema y lo va desmenuzando hasta estudiar parte por parte, realizando análisis, comprendiendo su origen y sintetizando sus definiciones y conceptualizaciones, se va desde lo más simple hasta lo más compuesto. Una vez obtenidos sus resultados los integra en un solo análisis para ser plasmado en la investigación” (Julca, 2018).

2.4.2. Técnicas

Encuesta. – “Conversación que sostienen dos o más personas que se encuentran en el rol de encuesta y encuestado, a fin de que el primero obtenga de la segunda información sobre un asunto particular”.

Se utilizará esta técnica con los docentes para conocer más a fondo sobre la forma que aplican las estrategias de los juegos y la magnitud del uso de recursos didácticos.

Entrevista. - La entrevista es un dialogo o intercambio de ideas u opiniones; generalmente realizada a un experto en el tema estudiado, su finalidad es recolectar determinada información precisa.

Observación. - Es una herramienta orientada a evaluar un fenómeno o hecho investigativo, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables de los niños de 5 años de nivel inicial 2, respecto a situaciones de juego.

Técnicas e instrumentos

TECNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETO
Observación Científica	Ficha de Observación	10 infantes
Encuesta	Preguntas en escala de Likert	7 docentes
Entrevista	Cuestionario	3 expertos

2.5. Procesamiento de la información

Para el “procesamiento de la información obtenida mediante la encuesta, se lo realizó mediante la siguiente forma:

- 1.- Se aplicó el instrumento en los participantes.
- 2.- Se tabuló los resultados.
- 3.- Se procedió a ingresar al programa estadístico Excell en el cual se procesó y se ingresó la información, se utilizó gráficos de barras para representar cada una de las preguntas, con su respectiva interpretación o análisis.
- 4.- Los cuadros estadísticos con sus cifras e indicadores se diseñaron para mejorar la calidad, el diseño y la presentación eficaz de los resultados considerando el mejor ajuste para el estudio”.

CAPÍTULO II

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de la Investigación y diseño de la investigación.

Investigación exploratoria. - “Es un tipo de investigación utilizada para estudiar un problema que no está claramente definido, por lo que se lleva a cabo para comprenderlo mejor, pero sin proporcionar resultados concluyentes” (Julca, 2018)

En el trabajo investigativo se utilizó este tipo de investigación porque estudiará la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante un estudio exploratorio que explique a detalle las diferentes estrategias pedagógicas que se aplican en clase.

Investigación mixta. – “Involucra que el investigador realice la recolección, análisis e interpretación de los datos cualitativos y cuantitativos, por lo que genera inferencias de ambos mediante un cuestionario” (Raez, 2019).

En el estudio se hará uso de este tipo de investigación porque se identificará las principales variables cualitativas, por ejemplo, los tipos de recursos que utiliza el docente en cuanto al juego, y en lo que corresponde a las variables cuantitativas se hace uso cuando se tabula los datos y se explica mediante tablas y cuadros estadísticos.

Investigación transversal. – “Se encarga de analizar datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una población muestra o subconjunto predefinido” (Raez, 2019)

Este tipo de investigación aporta al estudio, mediante la delimitación del tiempo de trabajo, que se realiza de forma secuencial en el año lectivo 2020 – 2021.

3.2. La población y muestra.

3.2.1. Características de la población

La población objeto de estudio de esta investigación estuvo constituida por los docentes y padres de familia que forman parte de la institución.

3.3. Muestra

El presente trabajo se realizará con una muestra no probabilística, por lo que las investigadoras pueden elegir a los participantes, en este caso se tomaron en cuenta a 7 docentes que pertenecen a los cursos de inicial, y 10 estudiantes del paralelo A, además de tres expertos en el tema.

3.4. Los métodos y las técnicas.

3.4.1. Métodos teóricos

Método analítico – Sintético. – “En este método se define porque a diferencia de otros métodos, descompone un todo por partes y los analiza paso a paso, es decir, el investigador escoge el problema y lo va desmenuzando hasta estudiar parte por parte, realizando análisis, comprendiendo su origen y sintetizando sus definiciones y conceptualizaciones, se va desde lo más simple hasta lo más compuesto. Una vez obtenidos sus resultados los integra en un solo análisis para ser plasmado en la investigación” (Julca, 2018).

3.4.2. Técnicas

Encuesta. – “Conversación que sostienen dos o más personas que se encuentran en el rol de encuesta y encuestado, a fin de que el primero obtenga de la segunda información sobre un asunto particular”.

Se utilizará esta técnica con los docentes para conocer más a fondo sobre la forma que aplican las estrategias de los juegos y la magnitud del uso de recursos didácticos.

Entrevista. - La entrevista es un dialogo o intercambio de ideas u opiniones; generalmente realizada a un experto en el tema estudiado, su finalidad es recolectar determinada información precisa.

Observación. - Es una herramienta orientada a evaluar un fenómeno o hecho investigativo, un individuo o un grupo de personas. Implican una manera de acercarse a la realidad del sujeto para conocerla. Generalmente se estudian conductas y comportamientos observables de los niños de 5 años de nivel inicial 2, respecto a situaciones de juego.

Técnicas e instrumentos

TECNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETO
Observación Científica	Ficha de Observación	10 infantes
Encuesta	Preguntas en escala de Likert	7 docentes
Entrevista	Cuestionario	3 expertos

3.5. Procesamiento de la información

Para el “procesamiento de la información obtenida mediante la encuesta, se lo realizó mediante la siguiente forma:

- 1.- Se aplicó el instrumento en los participantes.
- 2.- Se tabuló los resultados.
- 3.- Se procedió a ingresar al programa estadístico Excell en el cual se procesó y se ingresó la información, se utilizó gráficos de barras para representar cada una de las preguntas, con su respectiva interpretación o análisis.
- 4.- Los cuadros estadísticos con sus cifras e indicadores se diseñaron para mejorar la calidad, el diseño y la presentación eficaz de los resultados considerando el mejor ajuste para el estudio”.

CAPÍTULO 3

4. RESULTADOS

4.1. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

4.1.1. PREGUNTA 1. ¿Qué tipo de juegos conoce?

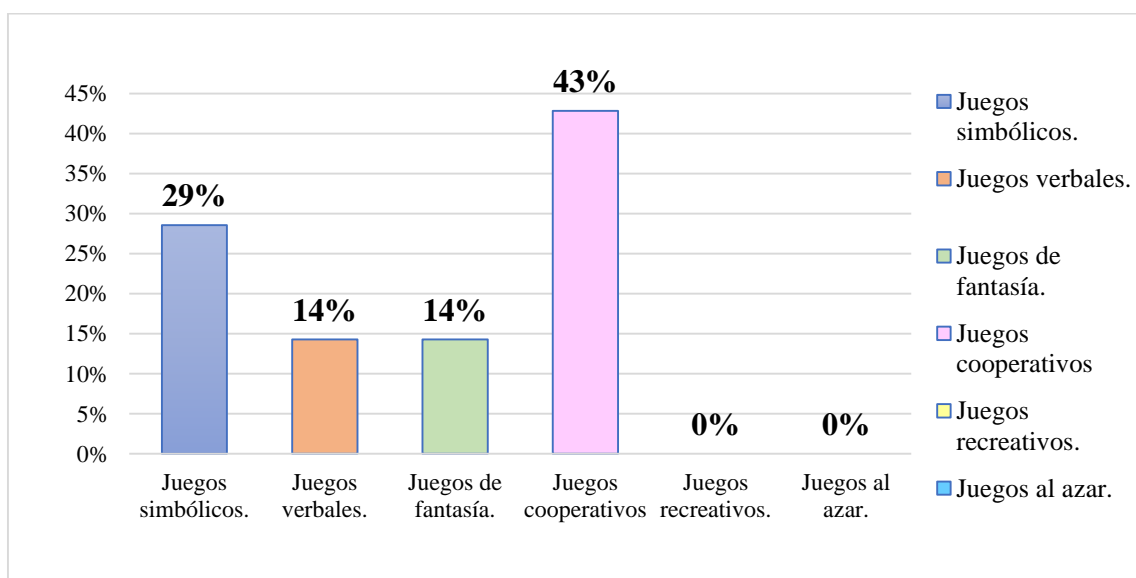
Tabla 1: Tipo de juegos que conoce.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos simbólicos.	2	29%
Juegos verbales.	1	14%
Juegos de fantasía.	1	14%
Juegos cooperativos	3	43%
Juegos recreativos.	0	0%
Juegos al azar.	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Kitty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 1: Tipo de juegos que conoce.



Elaborador por: Falcones Kitty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – Los resultados de las encuestas con referencia a los tipos de juegos que conoce, el 43% indicó que conoce los juegos cooperativos, el 29% indicó que conoce los juegos simbólicos, el 14% indicó que conoce los juegos verbales y el 14% también indicó que conoce los juegos de fantasía.

4.1.2. PREGUNTA 2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas?

Tabla 2: El juego y el mejoramiento de las habilidades cognitivas.

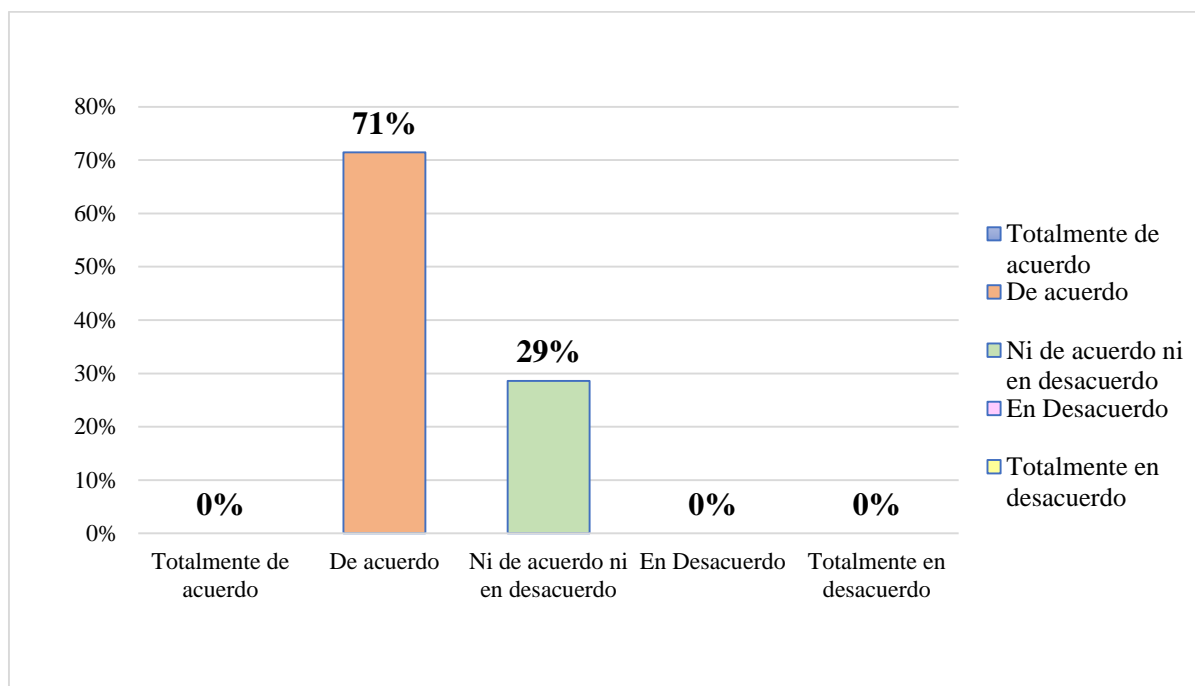
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------------	------------	------------

Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	5	71%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	29%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. – Encuesta

Ilustración 2: El juego y el mejoramiento de las habilidades cognitivas.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – De acuerdo a las encuestas realizadas, sobre la influencia del juego y el mejoramiento de las habilidades cognitivas, el 71% indicó que esta de acuerdo y el 29% indico estar indeciso. Cabe destacar que los docentes alegan que el juego tiene un impacto positivo en los estudiantes, sin embargo, también puede darse que este tipo de actividades los distraiga de la finalidad del aprendizaje.

4.1.3. PREGUNTA 3. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales?

Tabla 3: El juego y la influencia de las habilidades sociales.

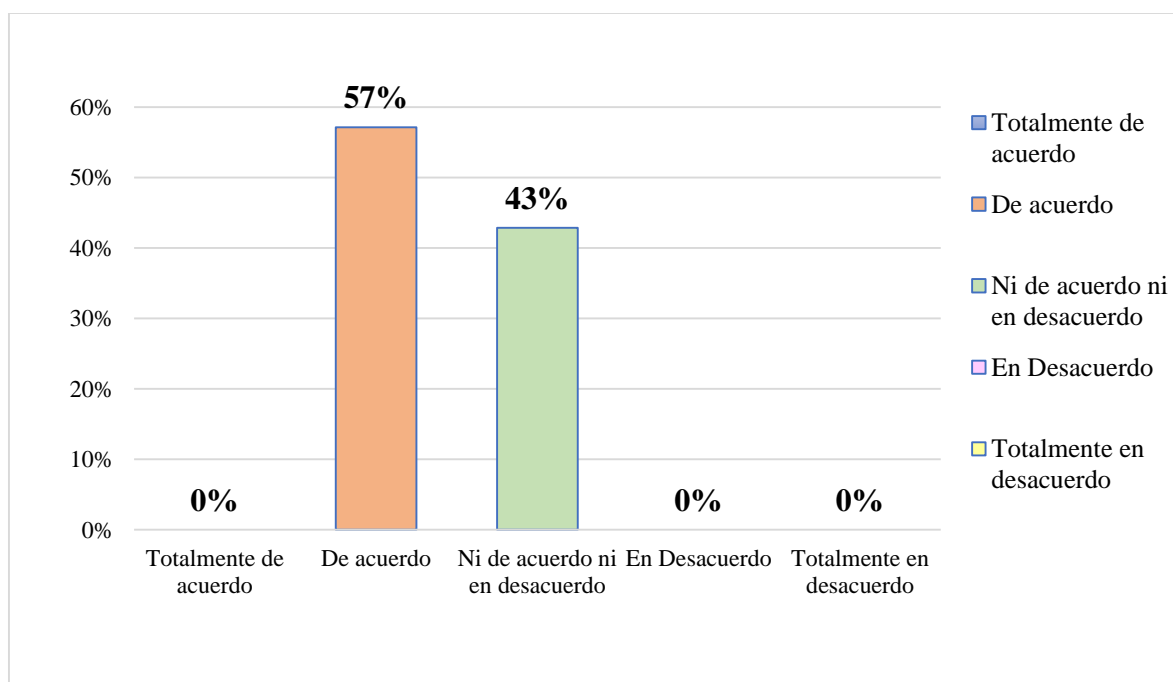
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	0	0%

De acuerdo	4	57%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	43%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. – Encuesta

Ilustración 3: El juego y la influencia de las habilidades sociales.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – De acuerdo a las encuestas realizadas, sobre la influencia del juego y la influencia de las habilidades sociales, el 57% indicó que está de acuerdo y el 43% está indeciso. En esta interrogante, los docentes acotaron que de hecho en su mayoría el juego favorece las habilidades sociales, y mejora las relaciones interpersonales entre compañeros, sin embargo, existe un porcentaje de docentes que indican que parte de las desventajas del juego en las habilidades sociales es que permite que haya tropiezos o peleas entre los niños, cuando no se ha tenido una preparación previa de las actividades lúdicas.

4.1.4. PREGUNTA 4. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades?

Tabla 4: Recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas.

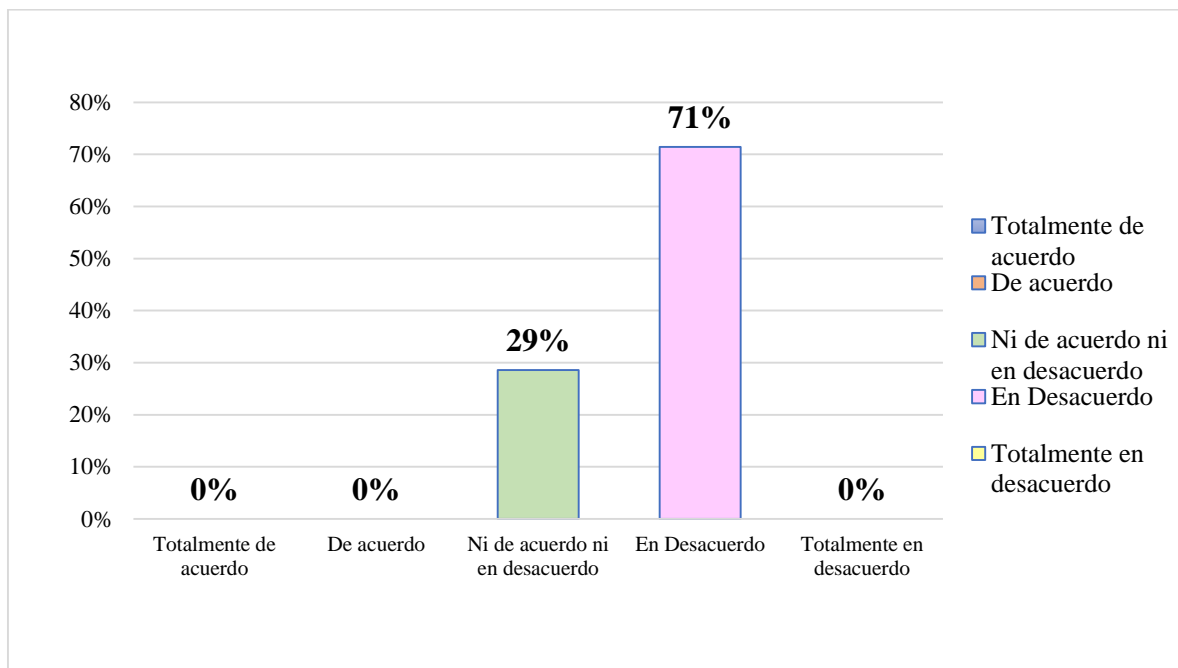
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------------	------------	------------

Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	29%
En Desacuerdo	5	71%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 4: Recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – De acuerdo a las encuestas realizadas, sobre los recursos materiales que posee el docente para aplicar las actividades lúdicas, el 71% está en desacuerdo y el 29% está indeciso, el principal problema que refieren los docentes, al momento de aplicar una estrategia lúdica, se convierte en la falta de dotación de recursos para este tipo de actividad, por lo que evitan realizar estrategias que incluyan recursos porque no los poseen.

4.1.5. PREGUNTA 5. ¿Con que frecuencia realiza juegos didácticos en el aula?

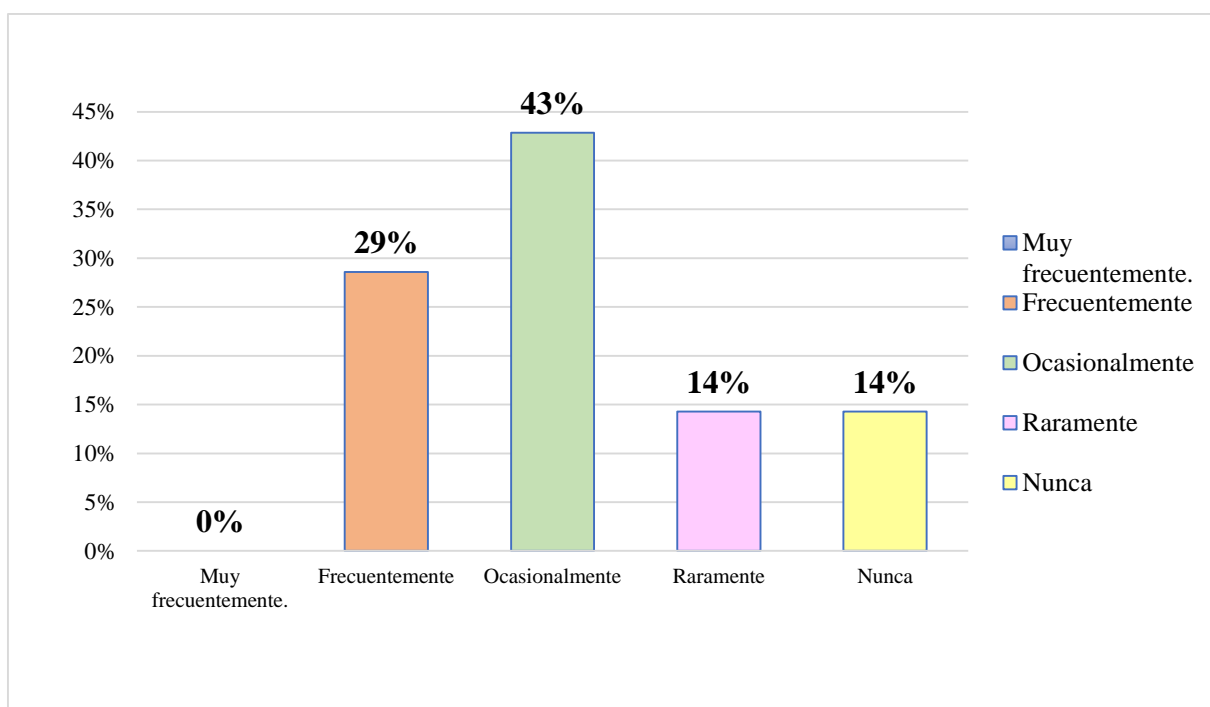
Tabla 5: Frecuencia de uso de juegos didácticos en el aula.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy frecuentemente.	0	0%
Frecuentemente	2	29%
Ocasionalmente	3	43%
Raramente	1	14%
Nunca	1	14%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 5: Frecuencia de uso de juegos didácticos en el aula.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – De acuerdo a las encuestas realizadas, sobre la frecuencia de uso de juegos didácticos en el aula, el 43% indica que los usa de forma ocasional, el 29% los usa de forma frecuente, y el 14% los usa raramente y en algunos casos nunca.

4.1.6. PREGUNTA 6.- ¿Aplica usted estrategias lúdicas en el aula?

Tabla 6: Aplicación de estrategias lúdicas en el aula.

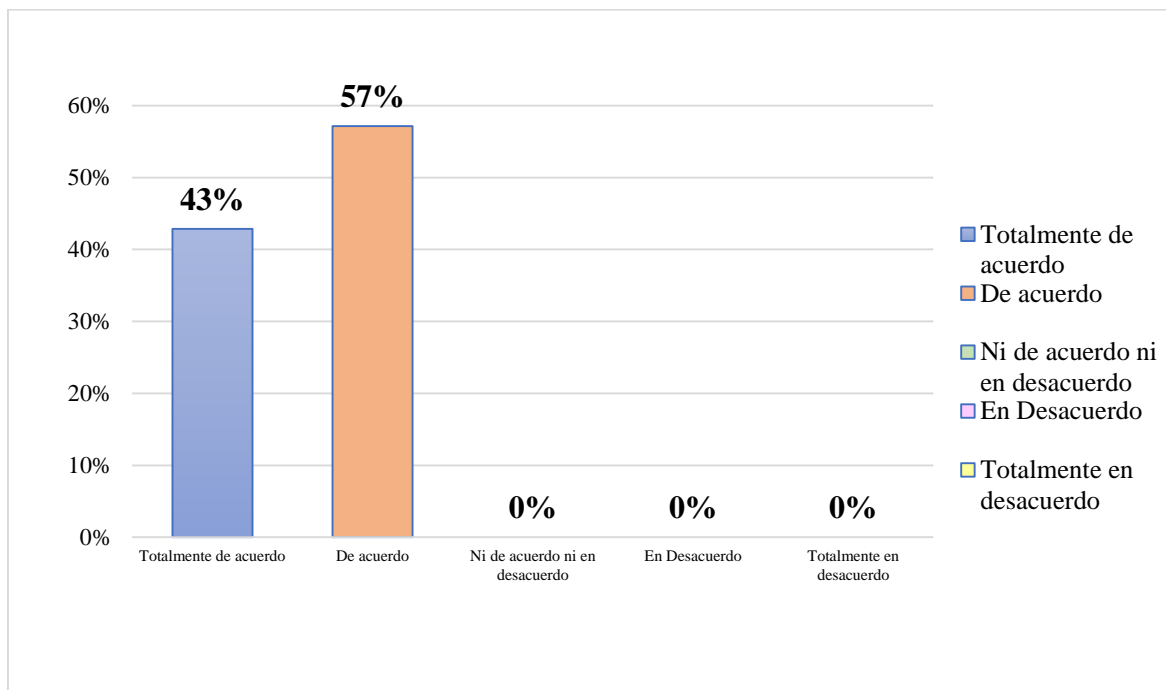
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
--------------	------------	------------

Totalmente de acuerdo	3	43%
De acuerdo	4	57%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 6: Aplicación de estrategias lúdicas en el aula.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – Con relación a la aplicación de estrategias lúdicas en el aula, el 57% indicó que está de acuerdo y el 43% está totalmente de acuerdo. Cabe destacar que los docentes indicaron que, si aplican este tipo de actividades, el problema es que no cuentan con recursos en cuestión de cantidad y calidad, ósea que los recursos que poseen no alcanzan para hacer trabajar a todos los niños, y el tiempo es muy limitado, debido a que, en las actividades curriculares, el juego tiene un tiempo establecido.

4.1.7. PREGUNTA 7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula?

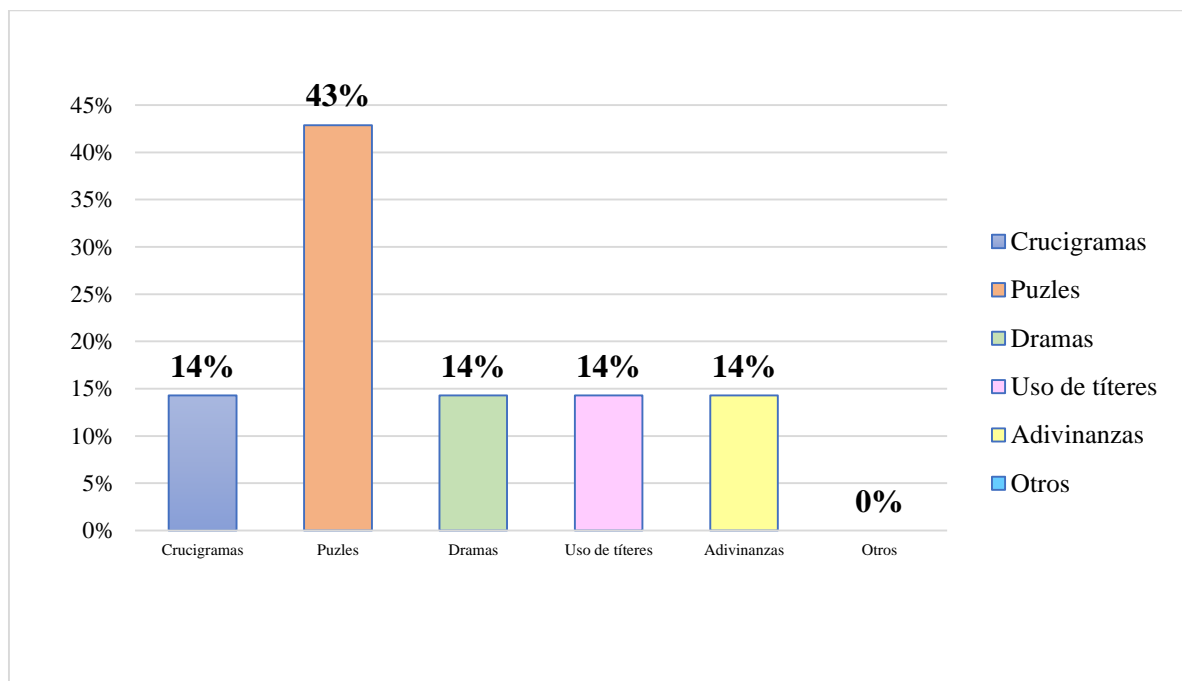
Tabla 7: Tipos de estrategias lúdicas en el aula.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Crucigramas	1	14%
Puzles	3	43%
Dramas	1	14%
Uso de títeres	1	14%
Adivinanzas	1	14%
Otros	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 7: Tipos de estrategias lúdicas en el aula.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – En base a los tipos de estrategias lúdicas que aplica en el aula, el preferido fue el 43% que respondió sobre los puzles o rompecabezas, el 14% se dividió entre las demás opciones, tales como crucigramas, uso de dramas, uso de títeres y adivinanzas.

4.1.8. PREGUNTA 8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula?

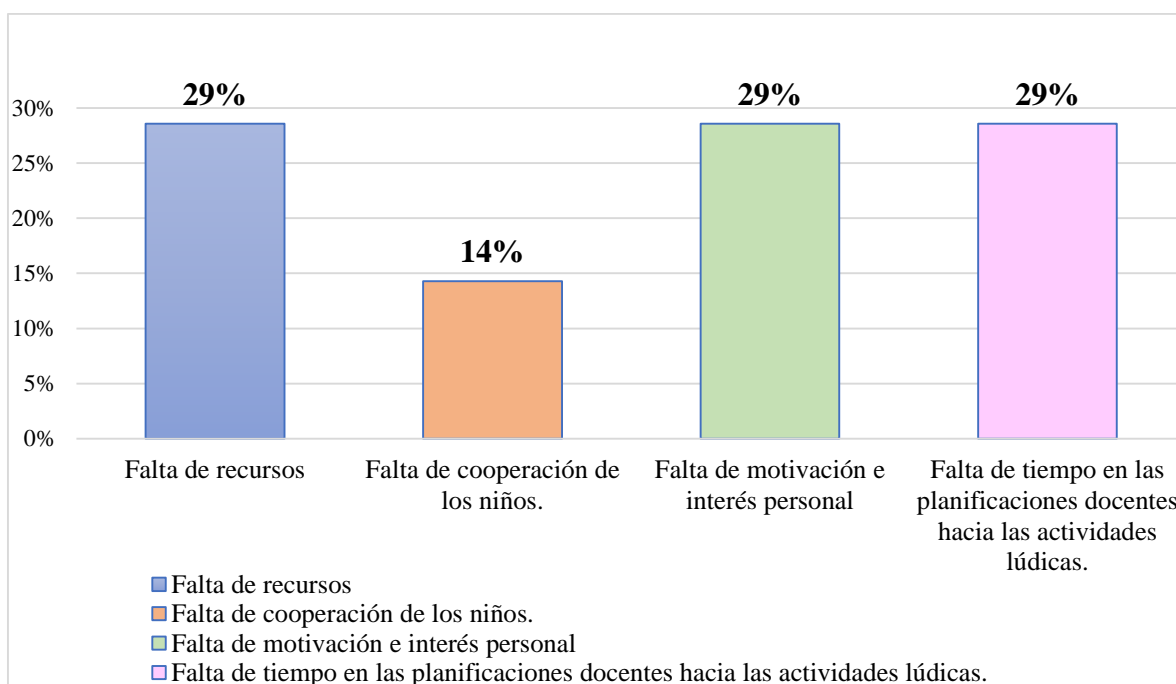
Tabla 8: Principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Falta de recursos	2	29%
Falta de cooperación de los niños.	1	14%
Falta de motivación e interés personal	2	29%
Falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas.	2	29%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. – Encuesta

Ilustración 8: Principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – Con relación al principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas, el 29% se debe a la falta de motivación e interés personal, el 29% se debe a la falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas, el 29% coincide con la falta de recursos y el 14% se refiere a la falta de cooperación de los niños.

4.1.9. PREGUNTA 9.- ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas?

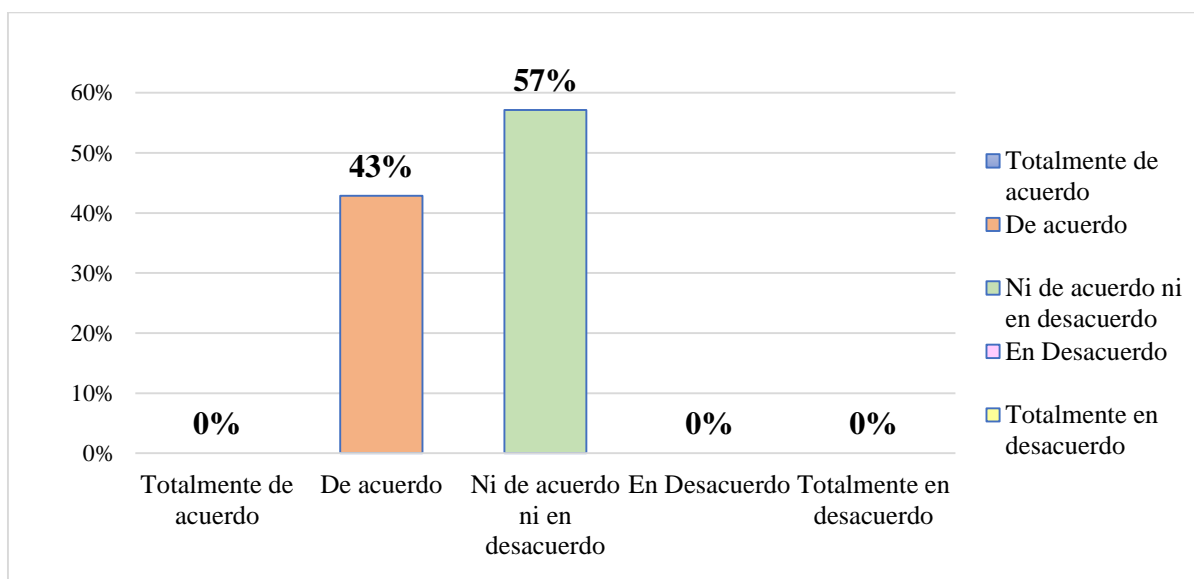
Tabla 9: Espacio específico para la realización de estrategias lúdicas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	3	43%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	57%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 9: Espacio específico para la realización de estrategias lúdicas.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – De acuerdo a las encuestas realizadas, sobre el espacio específico para la realización de estrategias lúdicas, el 57% indica estar indeciso y el 43% está de acuerdo. En esta interrogante, el principal problema que denotan los docentes es que el espacio físico, muchos consideran que es el patio, cuando las normativas exigen que dentro del aula de clase debe haber un rincón para cada asignatura, en este caso debería existir un rincón donde se puedan realizar este tipo de actividades, debido a que el aula tiene otros elementos que pudieran entorpecer la realización de estas, no se puede considerar al patio como un espacio.

4.1.10. PREGUNTA 10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular?

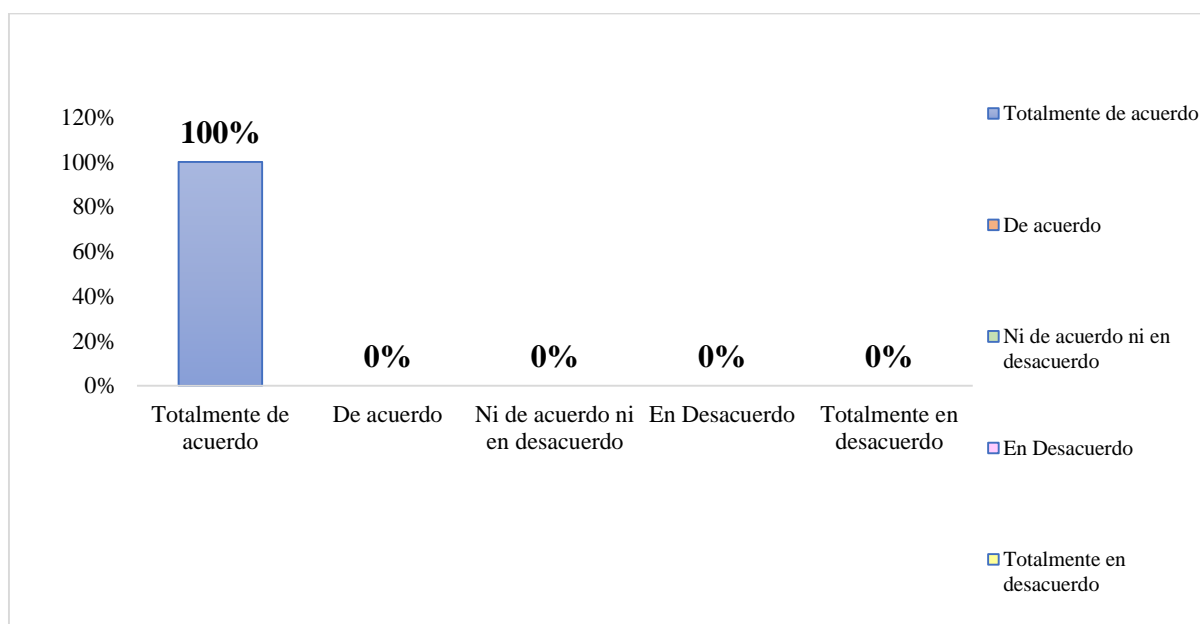
Tabla 10: Los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	7	100%
De acuerdo	0	0%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Ilustración 10: Los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular.



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – Con relación a las consideraciones sobre los juegos educativos si son un factor primordial en la planificación curricular, el 100% de la población indican que si están totalmente de acuerdo.

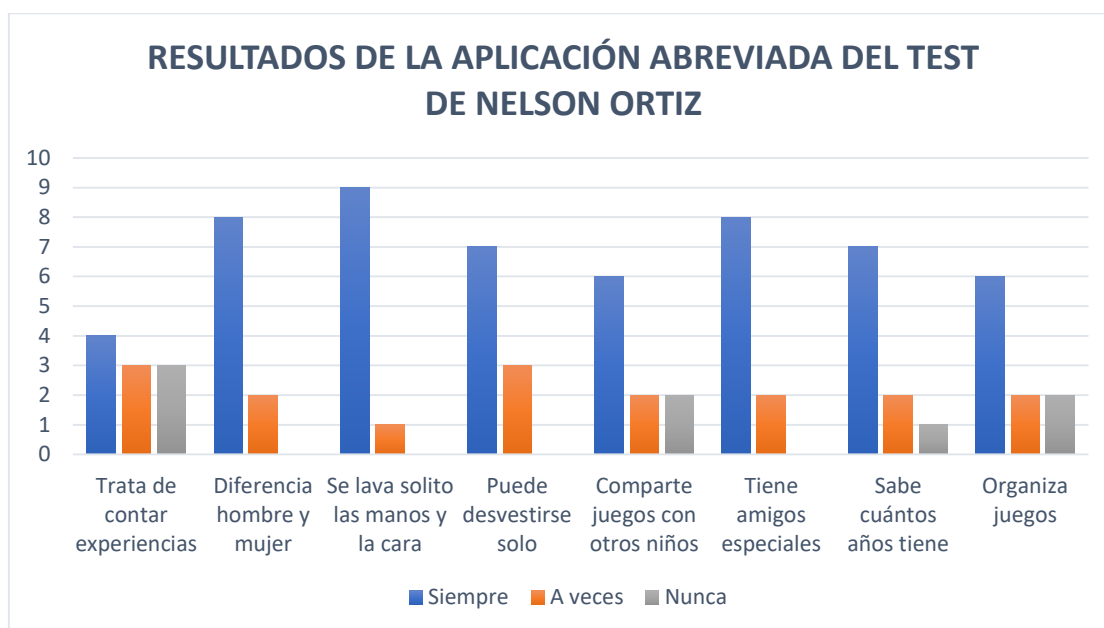
4.1.11. Tabla 11: RESULTADOS DE LA APLICACIÓN ABREVIADA DEL TEST DE NELSON ORTIZ

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Trata de contar experiencias	4	3	3
Diferencia hombre y mujer	8	2	0
Se lava solito las manos y la cara	9	1	0
Puede desvestirse solo	7	3	0
Comparte juegos con otros niños	6	2	2
Tiene amigos especiales	8	2	0
Sabe cuántos años tiene	7	2	1
Organiza juegos	6	2	2

Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. – Encuesta

4.1.12. Ilustración 11: RESULTADOS DE LA APLICACIÓN ABREVIADA DEL TEST DE NELSON ORTIZ



Elaborador por: Falcones Ketty e Hidrovo Andrea.

Fuente. - Encuesta

Interpretación. – De los 8 parámetros que conforman el test abreviado de Nelson Ortiz, creado para realizar una valoración global y general de determinadas áreas o procesos de desarrollo, contiene algunos indicadores “claves” para detectar casos de alto riesgo de detención o retardo, en niños menores de 5 años, el 40% trata de contar experiencias, el 80% diferencia hombre de mujer; el 90% se lava solito las manos, un 70% puede desvestirse solo, el 60% comparte juego con otros niños, el 80% tiene amigos especiales, el 70% sabe cuántos años tiene, y el 60% organiza juegos.

4.1.13. ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTO

Msc. Angélica Eloiza Cherez Casanova.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTO

Estimado docente: La presente encuesta se realiza con la finalidad de estudiar el tema de:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Objetivo de la Entrevista: Indagar sobre el conocimiento y estrategias que utilizan los docentes en la realización de la metodología el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.

Sírvase a responder las siguientes preguntas:

1. A partir de su experiencia: ¿cómo concibe la metodología juego como estrategia pedagógica?

El juego es fundamental en el niño porque al involucrarlo en el aprendizaje de la matemática del niño llaman con facilidad su

2. Según su conocimiento: ¿el niño es capaz de aprender habilidades y destrezas a partir de la implementación del juego?

Sí porque mientras juega aprende.

3. ¿De qué manera cree usted que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en educandos de inicial?

Contribuye en el desarrollo personal social porque le permite compartir con los demás creando vínculos.

4. ¿Considera usted en su planificación curricular la aplicación de la metodología juego para contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales?

Sí

5. ¿Qué dificultades existentes comúnmente en los educandos de inicial, por falta de la aplicación del juego como estrategia pedagógica?

Falta de metacognición.

Falta de socialización.

lenguaje.

6. ¿Conoce usted las actividades que involucra la metodología del juego como estrategias pedagógicas? ¿Cuáles son?

Rondos, canciones, bailes, comto.

7. ¿Considera usted que la aplicación metodología juego en realidad contribuye al desarrollo de la habilidades cognitivas y sociales en los niños de Educación Inicial?

Si

8. ¿Cuáles son las actividades relacionadas al juego en el que los niños presentan mayor dificultad en cuanto al desarrollo cognitivo y social?

Lenguaje y falta de autonomía.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS

Lcda. Brenda Katherine Avilés Zapata.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTO

Estimado docente: La presente encuesta se realiza con la finalidad de estudiar el tema de:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Objetivo de la Entrevista: Indagar sobre el conocimiento y estrategias que utilizan los docentes en la realización de la metodología el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.

Sírvase a responder las siguientes preguntas:

1. A partir de su experiencia: ¿cómo concibe la metodología juego como estrategia pedagógica?

La metodología del juego es muy importante porque a través de él desarrollamos aprendizajes de una manera divertida.

2. Según su conocimiento: ¿el niño es capaz de aprender habilidades y destrezas a partir de la implementación del juego?

Sí porque por medio del juego él presta atención a la clase.

3. ¿De qué manera cree usted que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en educandos de inicial?

Le contribuye permitiendo al estudiante relacionarse con los demás, creando vínculos en su desarrollo social.

4. ¿Considera usted en su planificación curricular la aplicación de la metodología juego para contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales?

Sí

5. ¿Qué dificultades existentes comúnmente en los educandos de inicial, por falta de la aplicación del juego como estrategia pedagógica?

Existen muchas dificultades.

Falta de socialización.

Falta de desarrollo motor.

Falta de Psicomotricidad.

6. ¿Conoce usted las actividades que involucre la metodología del juego como estrategias pedagógicas? ¿Cuáles son?

Rondas, canciones, lecturas de cuentos
actividades de experimentación y exploración.

7. ¿Considera usted que la aplicación metodología juego en realidad contribuye al desarrollo de la habilidades cognitivas y sociales en los niños de Educación Inicial?

Si

8. ¿Cuáles son las actividades relacionadas al juego en el que los niños presentan mayor dificultad en cuanto al desarrollo cognitivo y social?

En el desarrollo motor y su lenguaje.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS

Lcda. Lidia Daniela Tómalá Salazar.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTO

Estimado docente: La presente encuesta se realiza con la finalidad de estudiar el tema de:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Objetivo de la Entrevista: Indagar sobre el conocimiento y estrategias que utilizan los docentes en la realización de la metodología el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.

Sírvase a responder las siguientes preguntas:

1. A partir de su experiencia: ¿cómo concibe la metodología juego como estrategia pedagógica?

El juego es una metodología divertida para los infantes desarrollando atención y memoria

2. Según su conocimiento: ¿el niño es capaz de aprender habilidades y destrezas a partir de la implementación del juego?

Sí

3. ¿De qué manera cree usted que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en educandos de inicial?

Contribuye en las normas de convivencia como: la solidaridad, respeto, ya que le permite socializarse con los demás.

4. ¿Considera usted en su planificación curricular la aplicación de la metodología juego para contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales?

Sí

5. ¿Qué dificultades existentes comúnmente en los educandos de inicial, por falta de la aplicación del juego como estrategia pedagógica?

Falta de desarrollo psicomotriz
Falta de socialización

6. ¿Conoce usted las actividades que involucra la metodología del juego como estrategias pedagógicas? ¿Cuáles son?

Rondas, canciones, lecturas de cuentos
actividades de experimentación y exploración.

7. ¿Considera usted que la aplicación metodología juego en realidad contribuye al desarrollo de la habilidades cognitivas y sociales en los niños de Educación Inicial?

Si

8. ¿Cuáles son las actividades relacionadas al juego en el que los niños presentan mayor dificultad en cuanto al desarrollo cognitivo y social?

En el desarrollo motor y su lenguaje.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS

Jenny Avon Romero Arias.

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTO

Estimado docente: La presente encuesta se realiza con la finalidad de estudiar el tema de:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Objetivo de la Entrevista: Indagar sobre el conocimiento y estrategias que utilizan los docentes en la realización de la metodología el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.

Sírvase a responder las siguientes preguntas:

1. A partir de su experiencia: ¿cómo concibe la metodología juego como estrategia pedagógica?

El juego es un motivador para el niño porque nos permite llamar su atención de una manera divertida

2. Según su conocimiento: ¿el niño es capaz de aprender habilidades y destrezas a partir de la implementación del juego?

Sí

3. ¿De qué manera cree usted que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en educandos de inicial?

Contribuye en el desarrollo de la socialización con los demás personas.

4. ¿Considera usted en su planificación curricular la aplicación de la metodología juego para contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales?

Si

5. ¿Qué dificultades existentes comúnmente en los educandos de inicial, por falta de la aplicación del juego como estrategia pedagógica?

Falta de socialización
Coordinación motora

6. ¿Conoce usted las actividades que involucra la metodología del juego como estrategias pedagógicas? ¿Cuáles son?

Juegos de rimas, rondas, canciones

7. ¿Considera usted que la aplicación metodología juego en realidad contribuye al desarrollo de la habilidades cognitivas y sociales en los niños de Educación Inicial?

Si

8. ¿Cuáles son las actividades relacionadas al juego en el que los niños presentan mayor dificultad en cuanto al desarrollo cognitivo y social?

En el área del lenguaje y coordinación motora.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

CONCLUSIONES

En base a los objetivos se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Sobre la identificación de las características del juego desarrollado en los métodos de enseñanza - aprendizaje y su resultado en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización, se identificó que los tipos de juegos que se aplican con mayor frecuencia son los juegos cooperativos, debido a que ayudan a que el niño establezca relaciones interpersonales sanas y permite a su vez desarrollar habilidades de tipo cognitiva
- Con relación a los recursos didácticos que posee el docente, para aplicar estrategias pedagógicas, existe un problema en cuanto a la disponibilidad de material didáctico, los docentes expresaron que el principal problema que existe en el aula, es que no poseen recursos, por lo que la dotación de implementos a utilizar en las estrategias didácticas, están siendo afectadas porque no cuentan con suficientes recursos para el área lúdica.
- Sobre el diagnostico de las estrategias lúdicas que aplica el docente en el aula en niños y niñas de 4 a 5 años, se verificó que los puzles o rompecabezas, forma parte de las estrategias con mayor predilección en el aula, también se encontró que aplican Crucigramas, Dramas, uso de títeres, adivinanzas, otros
- Los infantes gracias al juego han desarrollado algunas habilidades sociales tales como: el asertividad, la empatía, iniciar una conversación, dar las gracias y la capacidad de escucha.

RECOMENDACIONES

- Los docentes de los diferentes centros de formación inicial deben replantearse la variedad de juegos didácticos, para que tengan una alternativa más formativa y lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Los educadores deben planificar actividades que incorporen juegos con dinamismo y participación activa que permitan a los niños y niñas desarrollar el lenguaje adecuadamente mientras consolidan la interacción social.
- Como sugerencia el docente debería realizar actividades de estimulación buco facial con más frecuencia, implementado el uso de onomatopeyas, trabalenguas y cuerdas para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas.
- Los docentes deben tener como cultura la capacitación continua en cuanto al juego como estrategia pedagógica.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, C. Ñ., & Soto, M. C. (2018). *Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 618 de Huarirumi Anchonga Angaraes Huancavelica*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1664>
- Calleros, C., García, J., Virtuales, Y. R.-C., & 2019, undefined. (n.d.). Un juego serio para la solución de problemas matemáticos para niños con TDAH. *Uajournals.Com*. Retrieved January 9, 2022, from <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/506>
- Ciencia, A. C.-J. of S. and R. R., & 2020, undefined. (n.d.). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet.Unirioja.Es*, 5(2), 2528–8083. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Conrado, E. A. Z.-, & 2019, undefined. (n.d.). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Scielo.Sld.Cu*. Retrieved January 9, 2022, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Conrado, X. L. A.-, & 2019, undefined. (n.d.). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo.Sld.Cu*. Retrieved January 9, 2022, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- de Investigación, V., & de Posgrado, E. (2018). *Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 295 de Socñaacancha–Andahuaylas 2017*. <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/415>
- Flórez-Romero, R., Castro-Martínez, J., & Camelo, I. (2019). *EL JUEGO: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*. <http://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1448>
- Fruna, M. A. (2019). *Juegos Cooperativos y el Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308, Juliaca 2017*. <http://190.119.145.154/handle/UNSA/8828>
- García-Gómez, A., ... M. A.-B.-E. sobre, & 2020, undefined. (n.d.). Intervenciones para mejorar el juego de los niños con autismo en el patio de recreo. *Revistas.Unav.Edu*. <https://doi.org/10.15581/004.38.253-278>
- Manosalvas, K. Q., & Rodríguez, K. R. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades psicomotoras en niñas y niños de primer año de educación general básica en el año 2020*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23727>
- Ministerio de Educación (2011), Actualización y Fortalecimiento Curricular, Quito.
- Morales, S. C., ... B. G. D.-R. C., & 2020, undefined. (n.d.). La corrección-compensación en niños sordociegos con alteraciones motrices a través de actividades físicas adaptadas. *SciELO Public Health*. Retrieved January 9, 2022, from <https://www.scielosp.org/article/rcsp/2019.v45n4/e1344/es/>

- Núñez-Pumariega, Y., Renato Vitória-Calheiros, P., & Núñez-Cárdenas, R. (2018). La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Accion.Uccfd.Cu*, 14. <http://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/9>
- Peñeñory, V., Bacca, A., Virtuales, S. C.-C., & 2018, undefined. (2018). Propuesta metodológica para el diseño de juegos serios para la rehabilitación psicomotriz de niños con discapacidad auditiva. *Uajournals.Com*, 7(2). <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/370>
- Pérez, G. R. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28777>
- Pesantes, G. P. (2021). *Guía docente de juegos motores creativos para niños del nivel inicial*. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2398>
- Poveda, A. S., ... V. G. R.-R. I., & 2020, undefined. (n.d.). Retos y oportunidades: teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. *Scielo.Sa.Cr*. Retrieved January 9, 2022, from https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-41322020000100065&script=sci_arttext
- Profesional Educación, C. de. (2021). *Aplicación del juego libre para mejorar el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa Particular Sagrado Corazón de Jesús, distrito*. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1414>
- Quishpe, A. A. (2021). *El juego en el desarrollo de destrezas motoras gruesas en niños y niñas del subnivel 2*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/16821>
- Ramírez, G. B. (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas de primer grado de la institución educativa primaria colegios y academias*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5840>
- Rios, E. C., & Sánchez, D. C. (2019). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 años de la IEP Asociación Educativa Semillitas del*. http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/715/T_0427.pdf?sequence=1
- Saavedra, D. C. (2018). *Aportes de la enseñanza problémica en el desarrollo de juegos pre deportivos En niños de tercero de primaria del Colegio Vista Bella*. <http://repository.unilivre.edu.co/handle/10901/15821>
- Salazar, K. A. (2019). *Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 347, 2019*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41494>
- Sánchez, F. A. (2018). *Estrategias del mini baloncesto en el desarrollo de habilidades motrices básicas*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32524>
- Sánchez, S. M. (2020). *Juegos de secuencias para niños*. <https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/42638>
- Sátiro, A. (2020). *Jugar a pensar con niños de 3 a 4 años: Guía para educadores*. https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=TdTbDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=el+juego+en+en+los+ni%C3%B1os&ots=HLDazcQSnj&sig=D9a_CAYpJfd0Rx_2-ahFkFr-b5k

Villanueva-Bonilla, C., Bonilla-Santos, J., Magnolia Ríos-Gallardo, Á., & Solovieva, Y. (2018). Desarrollando habilidades emocionales, neurocognitivas y sociales en niños con autismo. Evaluación e intervención en juego de roles sociales. *Medigraphic.Com*, 19(3), 43–59. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=80046>

Zúñiga, F. C., ... M. G. A.-R., & 2018, undefined. (n.d.-a). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Scielo.Conicyt.Cl*. Retrieved January 9, 2022, from https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext

Zúñiga, F. C., ... M. G. A.-R., & 2018, undefined. (n.d.-b). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Scielo.Conicyt.Cl*. Retrieved January 9, 2022, from https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext

ANEXOS

Anexo 1.- Validación de expertos.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Hoja de registro para la validación por expertos

Estudiante s: FALCONES ESPINOZA KETTY ALEXANDRA, HIDROVO TITUAÑA
ANDREA JAZMÍN

Tutor:

DATOS DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos	LOURDES MARIBEL GONZÁLEZ ROMERO
Última Titulación	Máster Universitario en Orientación Educativa Familiar
Institución donde labora	Universidad Estatal de Milagro
Teléfono	0967216674 - 0982722222
Correo	lgonzalezrl@unemi.edu.ec

Tema: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Instrumento: Encuesta con preguntas de selección múltiple.

Se expone para su validación el formato de encuesta dirigida a docentes, cuya finalidad es Analizar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante encuestas y ficha de observación para identificar la pertinencia de las estrategias pedagógicas en el salón de clase.

Instrucciones:

El cuestionario está dirigido a docentes Los mismos deben identificarse, colocar datos e información que referencial que será utilizada con fines informativos. Consta de preguntas estructuradas que deben ser respondidas de manera breve. Todo lo descrito por los informantes servirá para analizar las variables: recursos tecnológicos educativos y la comprensión lectora.

ANÁLISIS DE JUECES Y EXPERTOS					
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO					
Nombre y Apellido: LOURDÉS MARIBEL GONZÁLEZ ROMERO			Asignatura: Psicología desarrollo y aprendizaje humano. Desarrollo integral humano.		
Cursos que atiende: 2dos. – 5tos.			Especialidad: EDUCACION		
APROBADO	NO APROBADO		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
X					
Objetivo 1		1. ¿Qué tipo de juegos conoce? Juegos simbólicos. Juegos verbales. Juegos de fantasía. Juegos cooperativos Juegos recreativos. Juegos alazar.	100	100	100
Identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años.		2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo	100	100	100
		3. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
		Objetivo 2	4. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100
Verificar los recursos didácticos que posee el docente, para aplicar estrategias pedagógicas		5. ¿Con qué frecuencia realiza juegos didácticos en el aula? Muy frecuentemente. Frecuentemente Rara vez No utiliza	100	100	100

mediante el juego en niños y niñas de 4 a 5 años	6. ¿Aplica ustedes estrategias lúdicas en el aula? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
Objetivo 3 Diagnosticar las estrategias lúdicas que aplica el docente en el aula en niños y niñas de 4 a 5 años.	7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula? Crucigramas Puzles Dramas Uso de títeres Adivinanzas Otros	100	100	100
	8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula? Falta de recursos Falta de cooperación de los niños. Falta de motivación e interés personal Falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas.	100	100	100
	9. ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
	10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular? Totalmente de acuerdo De Acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
Total		100	100	100
Promedio		100		

Consideraciones del instrumento revisado

Los ítems están elaborados con un buen nivel de coherencia pertinencia que validan su confiabilidad para ser aplicado.

Recomendaciones o sugerencias

El informante o la población de estudio deben tener 60 minutos aproximadamente para que puedan responder todo el cuestionario.

Total: 100



LOURDES MARIBEL
GONZALEZ ROMERO

MSc. Lourdes González Romero

RUBRICA DE CONFIABILIDAD

APROBADO	100 - 80	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Hoja de registro para la validación por expertos

Estudiantes: FALCONES ESPINOZA KETTY ALEXANDRA, HIDROVO TITUAÑA ANDREA JAZMÍN

Tutor:

DATOS DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos	Daniel Alexander Rivera Merino
Última Titulación	Magister en Educación
Institución donde labora	Universidad Estatal de Milagro
Teléfono	099 446 7929
Correo	driveram4@unemi.edu.ec

Tema: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Instrumento: Encuesta con preguntas de selección múltiple.

Se expone para su validación el formato de encuesta dirigida a docentes, cuya finalidad es Analizar la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante encuestas y ficha de observación para identificar la pertinencia de las estrategias pedagógicas en el salón de clase.

Instrucciones:

El cuestionario está dirigido a docentes Los mismos deben identificarse, colocar datos e información que referencial que será utilizada con fines informativos. Consta de preguntas estructuradas que deben ser respondidas de manera breve. Todo lo descrito por los informantes servirá para analizar las variables: recursos tecnológicos educativos y la comprensión lectora.

ANÁLISIS DE JUECES Y EXPERTOS							
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO							
Nombre y Apellido: DANIEL ALEXANDER RIVERA MERINO		Centro Educativo: UNEMI - UEM		Asignatura: TIC Aplicada a la Educación .			
Cursos que atiende: 3 ero - 1 ^{ERO}				Especialidad: EDUCACIÓN			
APROBADO	NO APROBADO				VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
X							
Objetivo 1		1. ¿Qué tipo de juegos conoce? Juegos simbólicos. Juegos verbales. Juegos de fantasía. Juegos cooperativos Juegos recreativos. Juegos al azar.			100	100	100
Identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años.		2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo			100	100	100
		3. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.			100	100	100
		Objetivo 2		4. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.			100
Verificar los recursos didácticos que posee el docente, para aplicar estrategias pedagógicas		5. ¿Con qué frecuencia realiza juegos didácticos en el aula? Muy frecuentemente. Frecuentemente Rara vez No utiliza			100	100	100

mediante el juego en niños y niñas de 4 a 5 años	6. ¿Aplica usted estrategias lúdicas en el aula? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
Objetivo 3 Diagnosticar las estrategias lúdicas que aplica el docente en el aula en niños y niñas de 4 a 5 años.	7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula? Crucigramas Puzles Dramas Uso de títeres Adivinanzas Otros	100	100	100
	8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula? Falta de recursos Falta de cooperación de los niños. Falta de motivación e interés personal Falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas.	100	100	100
	9. ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas? Totalmente de acuerdo De acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En Desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
	10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular? Totalmente de acuerdo De Acuerdo Ni de acuerdo ni en desacuerdo En desacuerdo Totalmente en desacuerdo.	100	100	100
Total		100	100	100
Promedio		100		

Consideraciones del instrumento revisado
Los items están elaborados con un buen nivel de coherencia pertinencia que validan su confiabilidad para ser aplicado.
Recomendaciones o sugerencias

El informante o la población de estudio deben tener 60 minutos aproximadamente para que puedan responder todo el cuestionario.

RUBRICA DE CONFIABILIDAD

Total: 100

APROBADO	100 - 80	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE



Escaneo autorizado únicamente por:
DANIEL
ALEXANDER
RIVERA MERINO

MSc. Daniel Rivera

Anexo 2.- Formato de encuestas.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN COMERCIAL Y DERECHO

El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.

ENCUESTA A DOCENTES

Objetivo: Analizar la influencia el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante encuestas dirigidas a docentes para ver de qué manera se desarrollan sus habilidades.

Sírvase responder el siguiente cuestionario, de acuerdo a la opción que crea necesario. Las opciones de respuesta se constituyen de la siguiente forma:

- 1=Totalmente de acuerdo**
- 2=De acuerdo**
- 3=Ni de acuerdo ni en desacuerdo**
- 4=En Desacuerdo**
- 5=Totalmente en desacuerdo**

ENCUESTA					
Preguntas	1	2	3	4	5
1. ¿Qué tipo de juegos conoce?					
Juegos simbólicos.					
Juegos verbales.					
Juegos de fantasía.					
Juegos cooperativos					
Juegos recreativos.					
Juegos al azar.					
2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas?					
3. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales?					
4. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades?					
5. ¿Con que frecuencia realiza juegos didácticos en el aula?					
Muy frecuentemente.					
Frecuentemente					

Rara vez No utiliza					
6. ¿Aplica usted estrategias lúdicas en el aula?					
7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula?	1	2	3	4	5
Crucigramas					
Puzles					
Dramas					
Uso de títeres					
Adivinanzas					
Otros					
8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula?	1	2	3	4	5
Falta de recursos					
Falta de cooperación de los niños.					
Falta de motivación e interés personal					
Falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas.					
9. ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas?					
10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular?					

Anexo 3.- Operacionalización de variable.

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O CATEGORÍAS						
TEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES/ CATEGORÍAS	DIMENSIONES/ INDICADORES	INSTRUMENTOS	PREGUNTAS
El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.	Describir la influencia del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años, mediante encuestas dirigidas a docentes de la Escuela De Educación Básica Particular "Vicente Rocafuerte" para identificar la pertinencia del mismo como estrategia pedagógica en el salón de clase.	Identificar las cualidades del juego desarrollado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y su resultado en el desarrollo cognitivo y social en niños y niñas de 4 a 5 años.	Juego.- El juego es la fuente del conocimiento a través de la percepción, la representación y la imaginación. Brindar a los niños la oportunidad de ver e imaginar el mundo en imágenes y colores brillantes, creando un campo para la creatividad y el juego con un significado especial en la vida de los niños (Núñez-Pumariega et al., 2018).	Tipos de juegos Recursos didácticos Estrategias lúdicas	Revisión bibliográfica	

		Aplicar encuestas dirigidas a docentes de educación inicial para identificar la influencia del juego en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 5 años.	Habilidades Cognitivas. - “Permite el procesamiento de información, resolución de problemas, cognición, lenguaje, memoria y más. La infancia es un período crítico para adquirir y empezar a desarrollar estas habilidades, ya que en este momento de la vida recibimos miles de estímulos físicos y psicológicos (Salazar, 2019).”	Memoria Atención Lenguaje	Encuesta	<p>1. ¿Qué tipo de juegos conoce?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos simbólicos. • Juegos verbales. • Juegos de fantasía. • Juegos cooperativos • Juegos recreativos. • Juegos al azar. <p>2. ¿Considera usted que el juego mejora las habilidades cognitivas?</p> <p>3. ¿Cuenta con recursos didácticos para aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de las dos habilidades?</p> <p>4. ¿Con que frecuencia realiza juegos didácticos en el aula?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy frecuentemente. • Frecuentemente • Rara vez • No utiliza <p>5. ¿Aplica usted estrategias lúdicas en el aula?</p>
		Caracterizar las habilidades sociales de los	Habilidades Sociales. - Las		Encuesta	6. ¿Considera usted que el juego influye en las habilidades sociales?

		<p>niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela De Educación Básica Particular “Vicente Rocafuerte” mediante la aplicación de encuestas a los docentes de educación inicial.</p>	<p>habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que nos permiten interactuar con los demás de manera productiva y satisfactoria, aprendiendo a obtener lo que necesitamos de la manera correcta. Gracias a ellos se puede controlar la ansiedad en situaciones nuevas o difíciles (Rios & Sánchez, 2019).</p>	<p>Comunicación</p> <p>Disciplina</p> <p>Conducta</p>	<p>7. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas que aplica en el aula?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crucigramas • Puzles • Dramas • Uso de títeres • Adivinanzas • Otros <p>8. ¿Cuál es el principal problema que tiene al aplicar estrategias lúdicas en el aula?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de recursos • Falta de cooperación de los niños. • Falta de motivación e interés personal • Falta de tiempo en las planificaciones docentes hacia las actividades lúdicas. <p>9. ¿Posee un espacio específico para la realización de estrategias lúdicas?</p> <p>10. ¿Considera usted que los juegos educativos son un factor primordial en la planificación curricular?</p>
--	--	---	--	---	--

Anexos 4.- Entrevista

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS

Estimado docente: La presente encuesta se realiza con la finalidad de estudiar el tema de:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS.

Objetivo de la Entrevista: Indagar sobre el conocimiento y estrategias que utilizan los docentes en la realización de la metodología el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años.

Sírvase a responder las siguientes preguntas:

1. A partir de su experiencia: ¿cómo concibe la metodología juego como estrategia pedagógica?
2. Según su conocimiento: ¿el niño es capaz de aprender habilidades y destrezas a partir de la implementación del juego?
3. ¿De qué manera cree usted que el juego contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en educandos de inicial?
4. ¿Considera usted en su planificación curricular la aplicación de la metodología juego para contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales?
5. ¿Qué dificultades existentes comúnmente en los educandos de inicial, por falta de la aplicación del juego como estrategia pedagógica?
6. ¿Conoce usted las actividades que involucra la metodología del juego como estrategias pedagógicas? ¿Cuáles son?
7. ¿Considera usted que la aplicación metodología juego en realidad contribuye al desarrollo de la habilidades cognitivas y sociales en los niños de Educación Inicial?

8. ¿Cuáles son las actividades relacionadas al juego en el que los niños presentan mayor dificultad en cuanto al desarrollo cognitivo y social?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5 .- Ficha de Observación

Test Escala de Nelson Ortiz a estudiantes

Indicadores	Alternativas		
	Siempre	A veces	Nunca
Trata de contar experiencias			
Diferencia hombre y mujer			
Se lava solito las manos y la cara			
Puede desvestirse solo			
Comparte juegos con otros niños			
Tiene amigos especiales			
Sabe cuántos años tiene			
Organiza juegos			

Anexo 6.- Fotografías.



