



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

El juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial 1 de la unidad educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

**Trabajo de Titulación para optar al título de
Licenciada en Ciencias de Educación Inicial**

Autor:

Iguasnia Guala Evelyn Noemi

Tutor:

MgSc. Dina Lucía Chicaiza Sinchi

Riobamba, Ecuador. 2023

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Evelyn Noemi Iguasnia Guala, con cédula de ciudadanía 0650288483, autor (a) del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LICEO POLICIAL” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO.**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 27 de enero de 2023.



Evelyn Noemi Iguasnia Guala
C.I: 0650288483

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Dina Lucía Chicaiza Sinchi catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LICEO POLICIAL” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO.**, bajo la autoría de Evelyn Noemi Iguasnia Guala; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 27 días del mes de enero de 2023



Dina Lucía Chicaiza Sinchi
C.I: 9602374258

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LICEO POLICIAL” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO. Por Evelyn Noemi Iguasnia Guala, con cédula de identidad número 0650288483, bajo la tutoría de Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 18 de abril de 2023

Mgs. Pilar Aide Salazar Almeida
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Jimmy Román Proaño
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **IGUASNIA GUALA EVELYN NOEMI** con CC: **0650288483**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LICEO POLICIAL" DE LA CUIDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO."**, cumple con el 0 % de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 20 de marzo del 2023

Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi
TUTORA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis abuelitos quienes se encuentran apoyándome desde el cielo, quienes dedicaron su vida a cuidar con amor y respeto a su familia, siempre me brindaron palabras de aliento y sabios consejos que perduraran para siempre.

Evelyn Noemi Iguasnia Guala

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme una familia maravillosa y poner en mi camino a personas de gran corazón, por permitirme vivir experiencias inolvidables junto a ellos. A mis padres quienes gracias a todo el esfuerzo que hicieron soy la persona de hoy en día y que a pesar de las dificultades nunca se rindieron y me enseñaron que con esfuerzo y dedicación todo es posible, motivando así cada paso que daba, de igual manera a mis hermanos quienes me apoyaron en todo y estuvieron en los momentos más importantes de mi vida.

Agradezco a mis docentes quienes me formaron académicamente con quienes estoy muy agradecida ya que sembraron una semilla de conocimiento en mí y en especial a mi tutora quien me supo guiar con dedicación, paciencia y sabiduría durante todo este proceso, me brindo grandes consejos al igual que enseñanzas que fueron fundamentales y de gran ayuda.

A mis más preciadas amigas con las que compartí muy buenos momentos y estuvieron junto a mí durante todos estos años y que cada recuerdo queda guardado en mi corazón.

Evelyn Noemi Iguasnia Guala

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO DEL PLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	15
1.1. Antecedentes.....	16
1.2. Planteamiento del problema.....	17
1.2.1. Formulación del problema.....	18
1.2.2. Preguntas de investigación.....	18
1.3. Justificación.....	19
1.4. OBJETIVOS.....	20
1.4.1. Objetivo General.....	20
1.4.2. Objetivos Específicos.....	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. El juego dirigido.....	21
2.2. La importancia y los beneficios del juego dirigido.....	22
2.3. El rol del docente desde el enfoque constructivista.....	23
2.4. Proceso cognitivo.....	24
2.5. Aportes de Piaget y Vygotski.....	27
2.6. Currículo de Educación Inicial.....	30
2.7. Variaciones de juegos dirigidos.....	31
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	34
3.1. Tipo de Investigación.....	34
3.2. Enfoque de la investigación.....	34
3.3. Diseño.....	34

3.4.	Nivel o alcance de la Investigación	34
3.4.1.	Documental	34
3.4.2.	Descriptivo	34
3.5.	Población y Muestra	34
3.5.1.	Población.....	34
3.5.2.	Muestra	35
3.6.	Técnicas de recolección de Datos	35
3.6.1.	Técnica.....	35
3.6.2.	Instrumento	35
3.6.3.	Procedimiento para la recolección de datos	35
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		36
4.1.	Análisis e interpretación de los resultados.....	36
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		46
5.1.	Conclusiones	46
5.2.	Recomendaciones	46
BIBLIOGRAFÍA		47
ANEXOS		52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población Investigada.....	35
Tabla 2: Participa activamente durante el juego.....	36
Tabla 3: Muestra cuidado por el material utilizado.....	37
Tabla 4: Comprende las consignas dadas por la docente	38
Tabla 5: Respeta las normas y reglas del juego.....	39
Tabla 6: Demuestra una conducta positiva con sus compañeros	40
Tabla 7: Presenta dificultad para llevar a cabo el juego.....	41
Tabla 8: Se divierte y disfruta de los juegos.....	42
Tabla 9: Cumple con los objetivos del juego establecido	43
Tabla 10: Se mantiene concentrado durante toda la actividad	44
Tabla 11: Se relaciona con el medio que le rodea.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Participa activamente durante el juego	36
Figura 2: Muestra cuidado por el material utilizado	37
Figura 3: Comprende las consignas dadas por la docente	38
Figura 4: Respeta las normas y reglas del juego	39
Figura 5: Demuestra una conducta positiva con sus compañeros	40
Figura 6: Presenta dificultad para llevar a cabo el juego.....	41
Figura 7: Se divierte y disfruta de los juegos	42
Figura 8: Cumple con los objetivos del juego establecido	43
Figura 9: Se mantiene concentrado durante toda la actividad	44
Figura 10: Se relaciona con el medio que le rodea	45



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGIAS
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL

Tema: EL JUEGO DIRIGIDO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LICEO POLICIAL” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito conocer la incidencia que tienen los juegos dirigidos en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1, el objetivo principal de este estudio fue analizar los beneficios del juego dirigido en el desarrollo cognitivo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo. Para lo cual tuvo un enfoque cualitativo, el diseño utilizado es no experimental debido a que no se manipulara ninguna variable, fue una investigación documental de nivel descriptivo, para ejecutar esta investigación se obtuvo una muestra de 17 niños de inicial 1. Para la recolección de información se utilizó la ficha de observación misma que permitió la recolección de datos cuya información permitió la tabulación, análisis e interpretación. Con los resultados obtenidos se puede manifestar que el juego dirigido debe ser implementado como un proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial siendo este fundamental en los primeros años de vida de los niños, por esto no debe ser tomado a la ligera tanto por los docentes como por los padres, ya que cada uno de ellos tiene un fin en específico logrando así el disfrute, aprendizaje y desarrollo en todos los ámbitos

Palabras claves: juego dirigido, desarrollo cognitivo, aprendizaje, estrategia.



UNIVERSIDAD NACIONAL OF CHIMBORAZO

**FACULTY OF EDUCATION SCIENCES, HUMANITIES AND
TECHNOLOGIES IN EARLY EDUCATION**

Topic: "GAME-BASED TRAINING IN THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION 1 AT UNIDAD EDUCATIVA "LICEO POLICIAL" IN RIOBAMBA TOWN , CHIMBORAZO PROVINCE"

ABSTRACT

The main purpose of this study was to analyze the benefits of game-based training in cognitive development to improve the teaching-learning process of children at early Education 1 of Unidad Educativa "Liceo Policial" in Riobamba , at Chimborazo province. It has had a qualitative approach, it's a type non-experimental design because no variable was manipulated, it has been a descriptive level documentary research, to carry out this research and a sample of 17 children of early child's life 1 was obtained. A data collection is used for the observation method, which allowed the tabulation, analysis and interpretation of the data collection. With the results obtained, it can be stated that game should be implemented as a teaching-learning process in early education, as it is fundamental in the first years of them , therefore the results suggest it should not be taken lightly by both teachers and parents, overall this study highlights the importance of early education providing evidence to support the teaching learning process, future research could explore to achieve most effective in promoting cognitive and enjoyable development in young children.

Keywords: Game-based training, cognitive development, learning, strategy.

DORIS ELIZABETH Firmado digitalmente por DORIS ELIZABETH VALLE VINUEZA
VALLE VINUEZA Fecha: 2023.03.24 18:54:25 -0500'

Reviewed by: Mgs. Doris Valle V.

ENGLISH PROFESSOR

c.c 0602019697

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El juego dirigido es un componente importante de la educación infantil, ya que contribuye a moldear el desarrollo cognitivo de los niños de manera crucial y significativa. Este tipo de juego permite a los niños aprender a pensar de forma lógica, resolver problemas y desarrollar su imaginación, creatividad y capacidad de comunicación. El juego dirigido también ayuda a desarrollar las habilidades sociales y emocionales de los niños, ya que aprenden a interactuar con los demás y a esperar su turno (Arias, 2014).

El proyecto que se realizó se titula “El juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo”. Es por eso que en este trabajo de investigación se buscó resaltar la importancia del juego que permite un mejor desarrollo cognitivo, mejora las habilidades sociales, potencia el trabajo en grupo, entre otros.

El juego está presente en la vida de las personas desde su nacimiento hasta la vida adulta en cualquier momento y contexto ya que se considera al juego como una acción divertida y agradable, aunque en el pasado se ha minimizado el uso de estos, y no era visto como parte de trabajo y aprendizaje, pero al pasar de los años el juego se ha ido involucrado en el aula de clase como un medio de enseñanza-aprendizaje que cumple una función y tiene un objetivo en específico en el ámbito académico.

De igual manera existen innumerables juegos que aportan al desarrollo de los niños y niñas en el nivel inicial, donde el juego debe ser diverso y variado, debe presentar problemas que aumenten de grado progresivamente para que desarrollen la capacidad de pensar, analizar y resolver situaciones que se presentan en la vida diaria, pero siempre y cuando la persona que los guía recorra todo ese proceso junto a ellos. Como lo menciona Piaget el desarrollo cognitivo no es el resultado solo de la maduración del organismo ni de la influencia del entorno, sino la interacción de los dos. Y a medida que los niños crecen van desarrollando diversos aspectos, Piaget describe principales tipos de juegos que surgen de forma cronológica denominados como estadios evolutivos.

Los docentes forman parte esencial en el aprendizaje de los niños ya que sin una persona que ponga límites y mantenga el ambiente controlado los juegos no tendrán importancia y las actividades que presenten a los niños tienen que ser significativos y adecuados a su edad. Los niños también son participes de su aprendizaje donde no generan conocimientos de forma repetitiva o teórica, sino que mediante el juego entablan relaciones, mejoran sus habilidades, destrezas y competencias.

A continuación, se detalla los capítulos del presente trabajo:

Capítulo I. Introducción: Se expone de manera general el tema a tratar la cual explica la importancia del trabajo y la intención que se tiene. De igual manera se presenta el planteamiento del problema, formulación del problema, la justificación, preguntas directrices, el objetivo general y específicos.

Capítulo II. Marco teórico: Se enfoca en la fundamentación teórica de las dos variables del trabajo de investigación tanto dependiente como independiente, estos permiten un punto de referencia para el desarrollo del tema.

Capítulo III. Metodología: En este apartado consta el tipo, alcance de la investigación además la técnica e instrumento utilizados para la recolección de datos.

Capítulo IV. Resultados y Discusión: Se representa las gráficas con el análisis e interpretación obtenidos de la aplicación del instrumento a los niños.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones: Tiene como finalidad responder a los objetivos planteados, brindando recomendaciones para atender a las dificultades observadas.

1.1. Antecedentes

Para este proyecto de investigación fue necesario la revisión de ciertos antecedentes que contengan alguna relación con el tema. Para lo cual se toma como referencia los siguientes trabajos:

En la Universidad Nacional de Educación de Lima-Perú, en la Facultad de Educación Inicial se resalta la tesis “El juego y el desarrollo cognitivo en los niños de Educación Inicial”, realizada por Ospino Beltrán en el año 2021 que tiene como objetivo analizar la incidencia de los juegos dirigidos en el desarrollo de los niños de Educación Inicial. Y su resultado fue que el juego constituye una fuente de estimulación a su capacidad de pensamiento que abarca la memoria, el raciocinio, la atención y el aprendizaje significativo.

Una tesis a tomar en cuenta es de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela realizada por Faviola Escobar titulada “Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral”. Su objetivo es optimar el proceso de formación y desarrollo de los niños y niñas de 0 a 6 años, procurando que los educadores sean efectivos mediadores, y llega a la conclusión de que la práctica Educativa para la población infantil, debe sustentarse en los avances de la Psicología y de las Neurociencias en los últimos años. Los progresos con respecto a las posibilidades cognitivas del ser humano, instan a una Educación Preescolar que respete las necesidades de los niños y niñas y la inmensa capacidad de los infantes para desarrollar el pensamiento. Es, en estos primeros años de vida del ser humano, cuando hay más posibilidades para desarrollar la inteligencia.

Se encontró una tesis titulada “El juego dirigido como herramienta para mejorar la autorregulación en estudiantes” en la universidad Casa Grande en la ciudad de Guayaquil investigada por Constante Brown en el año 2019 en el cual su objetivo es explorar de qué manera el juego dirigido mejora la autorregulación del comportamiento y de emociones, en estudiantes de 4 y 5 años. Concluye que, gracias a la implementación de los juegos dirigidos, se pudo observar cómo pueden mejorar las habilidades de autorregulación de comportamiento y de emociones.

En la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación se resalta la tesis: “El juego dirigido y su incidencia en el aprendizaje lógico-matemático en los niños niñas del primer año de educación básica” Juan Montalvo”, de la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Tababela, barrio Oyambarrillo” realizado por Elena Beatriz Cachago Ascue en el año 2013 que tiene como objetivo determinar la incidencia del juego dirigido en el aprendizaje lógico matemático en los niños /as del primer año de Educación Básica “Juan Montalvo, “de la Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Tababela, Barrio Oyambarillo, llego a la conclusión de que el juego es el medio idóneo de abordar al niño, el modo de comunicación entre el docente y el niño. Dicho intercambio hace que nazca o se enriquezca el aprendizaje permitiéndole expresarse libremente y desarrollando así su creatividad.

En la Universidad Nacional de Chimborazo en la Facultad Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías en la ciudad de Riobamba se encontró una tesis realizada por Gloria Guamán realizada en el año 2021 titulada “El juego dirigido en el proceso de la iniciación a la lectoescritura en los niños del sub nivel II de la Unidad Educativa José María Román, del cantón Riobamba provincia de Chimborazo, periodo octubre 2020-marzo 2021, que tiene como principal objetivo determinar la incidencia del juego dirigido en el desarrollo del aprendizaje de la lecto-escritura en niños y niñas del sub nivel II de la Unidad Educativa José María Román de la Ciudad de Riobamba. En la cual llegó a la conclusión de que la correcta aplicación de los juegos dirigidos que los niños practican habitualmente en el espacio de recreo dentro de un sistema regular de aprendizaje con un fin educativo, es una propuesta que requiere de la integración de todas las aristas que componen el sistema educativo, los padres necesitan entender que no se “juega por jugar”, los compañeros maestros deben entender la “bulla” como parte del 47 aprendizaje, los directivos incentivar a los maestro a aplicar el juego como medio de aprendizaje en el sistema regular y los niños aprender que todo juego tiene un horario y es importante terminar y cambiar de trabajo sin importar que sea divertido.

1.2.Planteamiento del problema

En la antigüedad la educación se centraba más en que se aprenda mediante la memorización y no se percataban de si realmente el niño aprendió o no de una forma significativa, antes el juego era concebido como una distracción y era minimizado de una forma en la que no lo veían más allá de eso.

A nivel mundial el proceso de enseñanza-aprendizaje no siempre se ha basado en el juego, los docentes no lo consideraban como algo esencial en la vida de los niños y una dificultad que se presenta al momento de enseñar mediante estos es el hecho de que muchas personas lo consideran como una forma de ocio es decir que no lo consideran como algo que se deba tratar con gran importancia, sino que lo ven como una forma de entretenimiento que tienen los niños en el que ríen, corren, saltan, se caen entre otros y no es simplemente eso.

Se debe implementar el uso de los juegos que los niños ya conocen, así como juegos innovadores ya que brinda no solo satisfacción si no que están aportando a su conocimiento

y al momento de realizar un juego en el que utilicen su imaginación, creatividad, su cuerpo y los recursos que están a su alcance del entorno en que se encuentran, están desarrollando su proceso cognitivo.

A nivel de Latinoamérica se considera que los primeros años de vida son una ocasión importante para impulsar el desarrollo de los niños y asentar las bases de una llena de oportunidades. La educación inicial es el inicio de todo aprendizaje significativo que busca el fortalecer las habilidades y destrezas de todos los niños de forma integral, respetando y conociendo todas sus necesidades y problemas que puedan tener, por eso es necesario el juego dirigido en la vida de todo niño favoreciendo así que sean seres llenos de valores, autonomía, que se genere confianza en sí mismos y desarrollen en todas sus áreas. En cada institución es importante conocer y comprender el beneficio que tiene el realizar actividades lúdicas con los niños ya que no solo van a jugar, sino que también van a aprender, lo que les va a servir para situaciones futuras.

En Ecuador se ha implementado actividades educativas en las que el juego es la base del aprendizaje, gracias a diferentes documentos, artículos, incluso en el Currículo de Primer año de EBG, publicado por el Ministerio de Educación (2010), “indica que el juego no es solo una manera de entretenerse o divertirse, más bien es el motor con el que los niños y niñas desarrollan su potencial”. Al convertirse el adulto o en este caso el docente en un guía para el alumno es muy importante que fomente el juego dirigido en los niños y niñas con el fin de obtener un aprendizaje intencionado es decir considerando los objetivos o logros que conlleva la aplicación de dicho juego o actividad dirigida (Karen, 2016)

Sin embargo, se evidencian algunas dificultades que tienen para ponerse en práctica diversos juegos que tengan un propósito en el desarrollo de los niños. Muchas veces no se tiene claro este tema y por eso no se aprovecha las oportunidades que se presentan. Las instituciones educativas deben estar en constante aprendizaje e innovaciones ya que el juego dirigido es una gran herramienta en el proceso de aprendizaje de los niños que apoya la necesidad del ser humano, de comunicar, expresar sus emociones ya que al momento de realizar diferentes actividades los niños exploran por sí mismos, se relacionan con su entorno, comparten y desarrollan sus habilidades cognitivas y sociales.

1.2.1. Formulación del problema

¿Qué incidencia tienen los juegos dirigidos en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo?

1.2.2. Preguntas de investigación

- ¿Qué beneficios tiene los juegos dirigidos dentro del aula de clases?
- ¿Qué características presentan los niños?

- ¿Se genera un aprendizaje con la implementación de los juegos?
- ¿Qué juegos son adecuados para los niños de 3 años?

1.3.Justificación

El presente trabajo se realizó con la finalidad de aportar aspectos relevantes sobre el desarrollo cognitivo de los niños mediante juegos dirigidos del nivel inicial, para lo cual se llevó a cabo una investigación que permitió conocer la importancia y los beneficios de implementarlos en la vida de los niños, ya que en la actualidad es imprescindible que el niño aprenda de una forma lúdica y espontánea para que su desarrollo sea óptimo y su aprendizaje significativo, no solo dejar que los niños realicen actividades sin un fin claro sino que estén encaminados al proceso de aprendizaje siendo estos creativos, motivadores e innovadores.

El docente debe tener en cuenta lo fundamental que es en la formación educativa en la primera infancia y este será quien guía todo el proceso, regula, ordena y crea un ambiente adecuado de respeto y confianza.

Este medio no siempre ha sido considerado como parte del proceso de enseñanza dentro del aula de clases, más bien era visto como mero entretenimiento y como una forma de relajación donde los niños solo se divertían y no aprendían, sin conocer todas las propiedades que brinda el juego dirigido en la evolución y maduración de estos. Este medio de recreación no formaba parte de estrategias que se utilizaban para impartir la clase por parte del docente y todo se daba de manera monótona lo cual no permitía que los niños tengan un aprendizaje significativo, pero al pasar el tiempo y gracias a varios aportes de grandes autores se volvió parte esencial del proceso de enseñanza aprendizaje.

Muchos piensan que el educar es tarea fácil pero no lo es y más cuando se trata de la primera infancia ya que por el hecho de ser niños que están comenzando su vida académica no procesan la información de la misma manera que una persona adulta o de manera teórica, sino que ellos captan y aprenden mediante diferentes actividades que despierten su interés y los motiven.

Existen diversas estrategias que se pueden implementar en el aula de clases como lo es el juego dirigido que permite a los niños el desarrollo cognitivo, creatividad, imaginación, autonomía, habilidades sociales, pensamiento crítico, trabajo en grupo, concentración y experiencias concretas. Que son esenciales a medida que el niño crece para alcanzar un desarrollo óptimo cuando llegue a la adultez.

1.4.OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

- Analizar los beneficios del juego dirigido en el desarrollo cognitivo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo

1.4.2. Objetivos Específicos

- Descubrir las características del juego dirigido a través de una sustentación bibliográfica que ayude al desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.
- Determinar los juegos dirigidos utilizados por la docente mediante la técnica de observación para facilitar la recolección de datos de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.
- Proponer variaciones en los juegos dirigidos, los mismos que fortalezcan el área cognitiva y estimule el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1.El juego dirigido

El juego guiado o dirigido se caracteriza por la orientación o la presencia de un adulto. Una actividad caracterizada por la recreación y la educación. El juego guiado permite que se produzcan experiencias y aprendizajes significativos, y los niños tienen la oportunidad de compartir con sus compañeros y con los adultos de una manera que refleja la participación más amplia de los profesores en el proceso educativo para crear un espacio de aprendizaje y enseñanza en equipo (Cavallari et al., 1992).

Un juego de orientación tiene pautas, reglas y objetivos predefinidos. Suele haber un adulto presente para reforzar estas pautas o corregir las desviaciones. A diferencia del juego libre, se trata de una actividad “deliberada” en la que se sacrifica la espontaneidad para alcanzar objetivos motrices, intelectuales y sociales. Su aplicación está directamente relacionada con las características del grupo objetivo, agrupado según la edad, el sexo, la capacidad, la altura, la escolaridad, etc. Sus resultados pueden medirse y evaluarse para ayudar a los niños a mejorar su aprendizaje, habilidades o capacidades (Gros, 2007).

De acuerdo con Díaz et al. (2014) el juego es juego, pero no todo el juego es juego, también es imaginación, motivación y sobre todo estrategia didáctica. El juego es una herramienta indispensable en la vida de los niños, especialmente en la primera infancia, ya que desempeña un papel importante en su desarrollo general. Como su nombre indica, el juego guiado se caracteriza por la orientación o la presencia de un adulto. Ofrecer actividades de entretenimiento y educativas. En la actualidad, el juego tiene un componente estratégico porque ambos facilitan el aprendizaje efectivo, promueven sus procesos y potencian las capacidades y habilidades de los niños.

Según los autores, el juego es algo más que una diversión o un entretenimiento, ya que es una herramienta necesaria y útil para el aprendizaje de los niños desde edades tempranas, puesto que les permite desarrollar sus capacidades de forma activa, donde todos participan en su propio aprendizaje. El juego guiado ayuda a identificar las pautas que los profesores pueden seguir para planificar de forma eficaz y eficiente, y a establecer los objetivos deseables para el juego guiado y la relación entre el ocio, el juego y la educación en casa. También se puede destacar que permite a los niños alcanzar una amplia gama de aprendizajes de una manera relajada y estimulante y proporciona una buena distracción de otros aprendizajes (Gros, 2007).

Sin embargo, hay que destacar que no todos los tipos de juego son recomendables para los alumnos y que siempre hay que tener en cuenta sus necesidades, características y, sobre todo, su edad para que el profesorado pueda planificar las necesidades de cada individuo con el fin de conseguir resultados favorables que refuercen y promuevan el aprendizaje de los alumnos y desarrollen habilidades y competencias de forma responsable y segura a través del juego (Cavallari et al., 1992).

Según los autores, no todos los juegos son adecuados para los niños, ya que hay que tener en cuenta muchos factores como la edad, la condición, el contexto de desarrollo y, sobre todo, sus características, y los profesores pueden analizar qué juegos son adecuados para los niños y qué beneficios les aportarán.

Desde el punto de vista pedagógico, el juego es una estrategia de aprendizaje que permite a los alumnos resolver sus conflictos internos y afrontar situaciones posteriores con determinación y estabilidad, siempre que el instructor les acompañe en el camino (Minerva, 2002). Incluso cuando se propone un juego, el profesor debe establecer un objetivo específico a alcanzar al planificar la actividad.

Al mismo tiempo, es necesario establecer normas básicas que definan los límites de lo que los alumnos pueden y no pueden hacer. Ni que decir tiene que el juego es una opción completamente diferente a la posición tradicional, que no considera el juego como una opción en el proceso de aprendizaje y enseñanza. Por lo tanto, el papel del profesor es fundamental, ya que es el responsable de organizar y guiar la actividad.

Este tipo de actividad es una gran ayuda para los alumnos, por el hecho de que les da la oportunidad de realizar actividades físicas que, además del proceso de aprendizaje, contribuyen al desarrollo de sus habilidades cognitivas. Los juegos desarrollan una serie de habilidades que promueven la cooperación y ayudan a las redes a enfrentar situaciones de la vida real (Cueca et al., 2011).

2.2.La importancia y los beneficios del juego dirigido

El juego en la educación abre la puerta a la comunicación entre profesores y alumnos, a través del desarrollo de experiencias y habilidades intelectuales, la planificación, la acción y las soluciones relacionadas, es necesario que los niños se lleven bien con su entorno y con las personas que los rodean, que comprendan y experimenten las leyes y reglas como individuos en un grupo social; así desarrollan la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización (Leyva, 2011).

De acuerdo con varios estudios, la educación se mejora a través del desarrollo del juego, donde la trilogía de padres, profesores y niños crea un entorno en el que todos pueden comunicarse entre sí, confiar en los demás, apoyarse mutuamente y buscar soluciones a los problemas que surgen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El juego guiado es por turnos y pasivo, donde cada uno tiene que trabajar solo o en grupo, explorar actividades, desarrollar la creatividad y el juego de roles, a los niños les gusta, lo disfrutan, participan en él y desarrollan su creatividad e imaginación, aportan nuevas ideas al juego, aprenden y adoptan nuevos estilos de juego, disfrutan mucho de este tipo de actividad, ya que aprenden y se forman. A través del juego, los niños captan diferentes tipos de conocimiento a través de historias desarrolladas y puestas en práctica a través del juego, lo que significa que, al observar y explorar el entorno, los niños desarrollan

la atención, la concentración y la memoria, que son esenciales para el desarrollo intelectual (Rodríguez et al., 2004).

Se sabe que los niños son personas muy activas a las que no les gusta estar quietas, sino que están en constante movimiento, por lo que el juego guiado es un gran aliado para su desarrollo, ya que, sin saberlo, aprenden a relacionarse mejor con otras personas, a mejorar su atención, su concentración y sus habilidades expresivas.

El primer toque del juego desarrolla las habilidades físicas independientes del niño saltando, deslizándose, lanzando, persiguiendo, corriendo, formando juegos y giros. Así, los niños con problemas de aprendizaje descubren a través del juego que tienen dificultades para pensar, escuchar, hablar, leer, deletrear, escribir o incluso hacer cálculos matemáticos. Estos problemas conllevan dificultades de atención, problemas de memoria, falta de coordinación, pérdida de habilidades sociales y falta de madurez emocional. La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es una fuente de desarrollo socioemocional y cognitivo (Moyles, 1990).

Hay diferentes tipos de juego que contribuyen a diferentes aspectos del desarrollo o del aprendizaje, por lo que el juego presentado debe adaptarse a los objetivos fijados por el profesor. Desempeña un papel central en la educación preescolar, pero tiende a desaparecer en la educación primaria y secundaria. Sin embargo, incluso en estos años, el juego puede ser un importante aliado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen y que sus necesidades y las exigencias de los programas académicos cambian (Rodríguez et al., 2004).

Estas actividades permiten que el profesor sea quien guíe, dirija y observe qué habilidades o dificultades tiene cada niño, pudiendo identificar a tiempo los problemas que tiene alguno en cuanto a comportamiento o desarrollo cognitivo, e implementar las modificaciones necesarias para adaptarlas a los niños.

2.3.El rol del docente desde el enfoque constructivista

El papel del profesor es polifacético, ya que este enfoque clasifica al profesor como investigador, cuya tarea es identificar, a través de la evaluación del aprendizaje, los factores que dificultan el desarrollo positivo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Según este enfoque, el objetivo de la evaluación es identificar y abordar las lagunas mediante la reflexión continua sobre los conocimientos adquiridos tras una evaluación en un ámbito educativo determinado (Córdoba, 2006).

El constructivismo, por su parte, se guía por diferentes estrategias de evaluación, haciendo hincapié en la evaluación holística de los alumnos. Este enfoque trata a los estudiantes como creadores de significado, por lo que se utiliza aquí la evaluación formativa. A diferencia de los enfoques tradicionales, el constructivismo no usa puntuaciones cuantitativas, sino que da cabida a la coevaluación y la autoevaluación por parte de alumnos y profesores (Segura, 2011). Según Serrano y Pons (2008), teóricos del enfoque

constructivista, la concepción constructivista del aprendizaje académico consta de tres elementos: los alumnos que aprenden, el contenido del aprendizaje y los profesores que ayudan a los alumnos a comprender y construir el contenido del aprendizaje.

En este sentido, en consonancia con el paradigma constructivista, los profesores deben orientar el proceso de evaluación hacia la valoración de la medida en que los alumnos han interpretado los contenidos del curso de forma valiosa, la medida en que son capaces de dar sentido o utilidad a estas interpretaciones; la medida en que los estudiantes logran el control y la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje, es decir, el desarrollo personal (M. González et al., 2006).

Esto permite a los alumnos ser críticos mientras reciben la orientación del profesor y la libertad de aprender construyendo contenidos significativos en cada asignatura. Así, en el enfoque constructivista, el aprendizaje es una actividad que se desarrolla en el proceso de enseñanza a través de actividades dirigidas por el profesor que permiten a los alumnos adaptarse al contenido central y más importante y así construir su propio aprendizaje. Para que el aprendizaje sea efectivo, los conceptos, las teorías y las percepciones deben ser analizadas, reflexionadas y asimiladas para que los alumnos puedan justificarlas posteriormente mediante explicaciones e interpretaciones (Calle & Ochoa, 2015).

En resumen, el enfoque constructivista no evalúa a los alumnos mediante la cuantificación de las notas o la capacidad de recordar y retener. Este enfoque se basa en una evaluación holística en la que cada alumno es un creador de conocimientos, no sólo un receptor, que trabaja con el profesor y no para el profesor. En este sentido, destaca el papel del profesor como investigador y no como agente de poder, evaluando a los alumnos según su proceso de aprendizaje en función de sus necesidades y capacidades individuales. Así, por ejemplo, en el caso de alumnos con sistemas neurológicos diferentes, el profesor no está evaluando la memorización de contenidos, sino la comprensión y construcción de estos por parte del alumno.

2.4. Proceso cognitivo

Los procesos cognitivos básicos pueden referirse a todas las funciones y procesos que intervienen en el procesamiento de la información y en todas las actividades del pensamiento humano. Así, los procesos cognitivos básicos constituyen la base del pensamiento. Los procesos cognitivos considerados en este estudio incluyen la atención y la concentración (Nolla, 2006).

Los profesores necesitan desarrollarse profesionalmente y en la investigación para beneficiar los procesos educativos y cognitivos de sus alumnos, especialmente los infantiles, que se encuentran en una etapa en la que la memoria es principalmente involuntaria y en la que el niño retiene lo que le llama la atención de las actividades que le crean impresiones. Por ello, se considera que el aprendizaje escolar se basa en las habilidades cognitivas, que son los procesos mentales superiores que nos permiten conocer y comprender el mundo, procesar información, emitir juicios, tomar decisiones y transmitir información a los demás.

Todo ello es el resultado de procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida. Estos son: la percepción, la atención y la memoria (M. A. Méndez & Ghitis Jaramillo, 2015).

Como señalan los autores, los procesos cognitivos intervienen en todos los procesos de adquisición de conocimientos y, al igual que los niños, los profesores deben aprender constantemente y encontrar formas de llegar a ellos y mejorarlos. En la primera infancia, es fundamental desarrollar todas las habilidades y capacidades de los niños, por lo que los profesores deben ser conscientes de las características de los niños y apoyarlos con estrategias y métodos que promuevan los múltiples beneficios de su aprendizaje (Nolla, 2006).

a) Atención

La atención puede entenderse como un proceso cognitivo que implica diversos procedimientos que permiten a los individuos permanecer atentos a una determinada información que reciben. Estos procedimientos contribuyen al procesamiento de esta información y a la posterior selección de respuestas y/o reacciones. Este mecanismo tiene características como el control, la intensidad y la libertad de elección que permiten procesar la información y prestarle la atención adecuada.

Es decir, la atención es un mecanismo necesario para focalizar y seleccionar la información relevante y los estímulos necesarios para captarla, y su función principal es regular y dirigir la actividad consciente del cuerpo hacia un objetivo concreto (Villarroig Claramonte, 2018).

Las características básicas de la atención incluyen la amplitud, que se refiere a la cantidad de información que se puede atender simultáneamente, y el número de actividades o tareas que se pueden realizar simultáneamente, que es una propiedad finita que depende del tipo de información, la dificultad de la tarea y otros factores. También existe la selectividad, que describe el tipo de tarea o estímulo seleccionado y su calidad y cantidad.

También existe la intensidad, que pretende indicar la cantidad de atención prestada a una tarea, estímulo u objeto. Esta característica no es constante y está estrechamente relacionada con el estado de alerta y la atención. A la intensidad le sigue inmediatamente una oscilación o cambio asociado a las oscilaciones de la atención que se producen cuando los sujetos se enfrentan a diferentes tareas o a diferentes cantidades (y/o tipos) de información. El control se refiere a la dirección de la atención y la acción hacia un objetivo o propósito específico (Añaños, 1999).

También es importante considerar que existen varios tipos de atención y, por tanto, varias clasificaciones de la atención: la clasificación de García Sevilla (1997) (citado en Villarroig Claramonte, 2018) incluye varios criterios de clasificación y tipos de atención según estos criterios.

En cuanto a los criterios mecanicistas, podemos identificar, en primer lugar, la atención selectiva, que puede utilizarse para procesar informaciones específicas, la atención dividida, que se activa cuando es necesario responder a múltiples estímulos, y la atención sostenida, que se utiliza cuando es necesario mantener la atención durante un periodo de tiempo considerable. Según el criterio del objeto de atención, hay externos e internos.

En cuanto a la modalidad sensorial aplicada, la atención puede variar entre atención visual o auditiva, y según la magnitud e intensidad del foco de atención, se puede hablar de atención selectiva y global. Por otro lado, si hablamos de la manifestación de los procesos atencionales, tenemos la atención manifiesta y la encubierta; si hablamos del grado de control voluntario, nos referimos a que la atención es voluntaria o involuntaria, y, por último, dependiendo del grado de procesamiento de la información no atendida, la atención se manifiesta de forma consciente o inconsciente.

b) Concentración

Goleman menciona la importancia de mejorar la concentración desde una edad temprana. Por esta razón, es importante desarrollar la capacidad de ignorar las distracciones. Esto es muy difícil tanto para los niños como para los adultos, debido a la enorme cantidad de distracciones que llegan a través de la tecnología. Hay miles de distracciones y las pantallas son especialmente atractivas (CEU, 2018).

Pero debemos recordar que la atención es la base del aprendizaje. Con una buena gestión de la atención, los niños pueden centrar voluntariamente su atención en un solo estímulo, aunque haya otros estímulos alrededor que les resulten más atractivos. Ignoran a estos otros y centran toda su atención en lo necesario: es lo que llamamos atención. El mantenimiento de este estado durante un determinado periodo de tiempo se conoce como concentración.

La concentración es especialmente fundamental para el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, hay que hacer todo lo posible para reforzar esta capacidad, que es esencial para la adquisición de nuevos conocimientos. Adila et al. (2012) llaman concentración a la supresión de la información irrelevante y a la concentración en la información relevante que se mantiene durante un largo periodo de tiempo.

Por otro lado, Bayona-i-Carrasco y Domingo. (2019) la definen como la capacidad de una persona para concentrarse durante un largo periodo de tiempo. Las similitudes entre las definiciones de los autores son que la atención debe estar en consonancia con las necesidades, los intereses y la meta u objetivo a alcanzar por el individuo. También se hace hincapié en la intensidad de la atención consciente y en el tiempo que debe mantenerse.

La concentración está asociada a la atención voluntaria por el papel de la motivación y el mantenimiento de la atención a largo plazo, mientras que la atención involuntaria se produce cuando se encuentra un estímulo, ya sea nuevo o inesperado, en el que el sujeto centra su atención en él, pero sin un propósito específico, normalmente durante un corto

periodo de tiempo. Diversos trastornos, enfermedades o patrones de comportamiento pueden reducir o incluso impedir la atención (Machado-Bagué et al., 2021).

c) Memoria

La memoria es un proceso cognitivo que permite almacenar y recuperar información. Existen diferentes tipos de memoria, como la memoria a corto plazo (o memoria de trabajo), la memoria a largo plazo y la memoria sensorial. La memoria a corto plazo se utiliza para almacenar información temporalmente mientras se realizan tareas cognitivas, como escuchar una conversación o leer un texto. La memoria a largo plazo, por otro lado, permite almacenar información de manera permanente, como los recuerdos de eventos importantes o los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida. La memoria sensorial es la capacidad de guardar información a través de los sentidos, como el oído, la vista, el olfato, el gusto y el tacto (Cowell et al., 2019).

Ahora bien, la memoria es un aspecto importante del desarrollo cognitivo en los niños. A medida que los niños crecen, su capacidad para recordar información mejora y se vuelve más compleja.

En los primeros años de vida, los niños desarrollan principalmente una memoria sensorial y a corto plazo. Por ejemplo, los bebés son capaces de recordar rostros y voces familiares y, con el tiempo, aprenden a asociar estos estímulos con personas específicas. A medida que los niños crecen y comienzan a hablar, su memoria verbal a corto plazo también mejora, lo que les permite recordar palabras y frases cada vez más complejas.

A medida que los niños crecen y alcanzan la edad escolar, comienzan a desarrollar una memoria a largo plazo más efectiva. Esto les permite recordar información durante períodos más largos de tiempo y recuperar información aprendida previamente con mayor facilidad. Los niños también comienzan a desarrollar habilidades de organización de la memoria, como la capacidad de clasificar y categorizar información (Llanga et al., 2019).

Es importante destacar que el desarrollo de la memoria está interrelacionado con otros aspectos del desarrollo cognitivo, como la atención, la percepción y la comprensión del lenguaje. Además, el ambiente y la experiencia son factores importantes en el desarrollo de la memoria en los niños, ya que un ambiente rico y estimulante y la exposición a una variedad de experiencias y actividades pueden ayudar a mejorar la memoria en los niños.

2.5. Aportes de Piaget y Vygotski

Las ideas presentadas en este capítulo no son uniformes, ya que el constructivismo es una teoría propuesta por varios autores diferentes, entre ellos Piaget y Vygotsky. Sin embargo, todas estas corrientes coinciden en que la educación debe promover el crecimiento del alumno y rechazar la actitud pasiva de tratarlo como un mero receptor del aprendizaje. Está claro que el enfoque constructivista es el opuesto al tradicional, tratando al alumno

como protagonista activo del proceso y buscando despertar su conciencia crítica para que el profesor no sea el dueño absoluto del conocimiento (Suárez, 2012).

Piaget puede ser clasificado como un escritor constructivista. Esto significa que considera que el alumno es el principal director de su propio aprendizaje. Los adultos que le rodeaban sólo eran factores de apoyo en el proceso de desarrollo. Lejos de absorber totalmente los conocimientos del exterior, el niño los absorbe y los incorpora a su propio esquema previo (Durán, 2009).

De ello se desprende que el conocimiento es un proceso de construcción, de desarrollo, en el que los nuevos conocimientos se entretajan con los ya conocidos. Esta visión implicaba una concepción diferente del aprendizaje y ha dejado un legado que continúa hasta hoy, por ejemplo, en el ámbito de la educación (P. A. A. Arias et al., 2017).

Una de las afirmaciones del psicólogo suizo Jean Piaget fue que un alumno no puede aprender ciertos conceptos si no tiene las estructuras mentales necesarias para madurar. Piaget afirmaba que existen varios estadios en el desarrollo cognitivo y, por tanto, es importante conocer el nivel de cada niño para poder diseñar una tarea adecuada para cada uno. También señaló que el conocimiento se forma por los patrones que los niños crean en sus interacciones o actividades dentro de su ecosistema. El aprendizaje se produce como resultado de la experiencia con los propios objetos, tanto físicos como lógicos. El aprendizaje mediante el descubrimiento activo es la clave de la educación (Fuentes et al., 2012; Suárez, 2012).

Piaget estudió el desarrollo cognitivo de los niños en un intento de explicar la cognición humana y, en particular, la formación del conocimiento científico. Le interesaba sobre todo el campo de la investigación, que entendía como un proceso activo y organizado. Observó que este desarrollo sigue un orden secuencial invariable, pero que la edad a la que se produce cada adquisición varía de una persona a otra. La maduración del sistema nervioso determina en cierta medida lo que es posible o imposible en un nivel determinado, pero la realización de estas posibilidades depende también del entorno social en el que vive el sujeto y de la educación que se le imparte (Durán, 2009).

Piaget dice que el papel del intelecto es organizar el mundo para el sujeto de manera que pueda adaptarse a la realidad. La adaptación se produce a través de dos mecanismos: la asimilación y la adaptación. Por ejemplo, una de las funciones básicas de la materia viva es la nutrición. Para incorporar a nuestro cuerpo los nutrientes de las sustancias que tomamos del medio ambiente, tenemos que modificarlas (ablandarlas, digerirlas, etc.) hasta que pierden sus propiedades originales y pasan a formar parte de nosotros. Para llevar a cabo este proceso de asimilación, el organismo debe adaptarse simultáneamente a la estructura del objeto (masticarlo si es duro, absorberlo si es líquido, producir determinados jugos gástricos para digerirlo) (Weissmann, 2007).

Los procesos cognitivos son muy amplios y los cambios cognitivos de los niños dependen de su edad, ya que algunos aprenden más rápido que otros. La inteligencia es un componente esencial, pues se encarga de construir el entorno para adaptarse a él.

Por otro lado, está Vygotsky. Fue un filósofo y abogado ruso que ejerció una gran influencia en la psicología y la lingüística. Incorporó el análisis didáctico del marxismo, que tuvo un gran impacto en la educación y la medicina. Fue el fundador de la teoría sociocultural de la psicología. Las principales influencias que dieron cierta coherencia a su obra fueron los escritos de Marx y Engels, concretamente el materialismo dialéctico e histórico, del que era un profundo conocedor. Vygotsky, al igual que los psicólogos soviéticos de su época, se propuso construir una psicología científica de acuerdo con el enfoque marxista (Carrera & Mazzarella, 2001).

A principios del siglo XX, el científico ruso señaló que los procesos cognitivos superiores se desarrollan en los niños en relación con los adultos y otros niños. Según él, los niños humanos empiezan a controlar su entorno a través del lenguaje antes de controlar su propio comportamiento. Esto permite nuevas relaciones externas y nuevas formas de organizar el comportamiento. Los elementos y el lenguaje se utilizan primero como medio de comunicación con otras personas. Desde el primer día de vida, otra persona observa las acciones y vocalizaciones del bebé, las interpreta y determina su significado en el contexto de la organización lingüística. Más adelante, el lenguaje permite al niño distinguir elementos discretos de la mezcolanza sin sentido que es el campo sensorial (Weissmann, 2007).

Definió el desarrollo como un complejo proceso dialéctico enraizado en los vínculos entre el individuo y la historia social, caracterizado por la irregularidad y la actividad. Consideraba que el desarrollo psicológico en sus etapas iniciales era acelerado, vertical y ascendente, marcado por cambios cuantitativos y cualitativos, acompañados de cambios bruscos o crisis (Moll, 1998).

Según Vygotsky, el desarrollo viene determinado por cuatro factores principales: 1) la madurez física del niño, 2) las características evolutivas de cada organismo, 3) el entorno que le rodea y 4) el carácter dinámico de las actividades del niño. Una contribución significativa a la educación es la premisa de que los objetos culturales, como manifestaciones de la sociedad, son la fuente del desarrollo; que los niños construyen su propio pensamiento en presencia de otros o guiados por ellos y que todo acto de conocimiento está relacionado con las emociones (Moll, 1998).

También menciona que la percepción es sincrónica, mientras que el lenguaje es un sistema secuencial. Según Vygotsky, la interacción entre el lenguaje y el pensamiento es especialmente importante en la adolescencia. Las dificultades para hablar y expresarse y un vocabulario limitado afectan al desarrollo del pensamiento. Aunque los humanos nacen según la herencia filogenética de la especie, la adquisición de herramientas cognitivas depende en gran medida de las características del entorno social en el que viven (Weissmann, 2007).

2.6.Currículo de Educación Inicial

El currículo educativo inicial en Ecuador se centra en desarrollar habilidades y conocimientos básicos en los estudiantes, tales como la alfabetización y la matemática, así como en fomentar el desarrollo social y emocional. El juego dirigido se utiliza como una herramienta pedagógica para ayudar a los estudiantes a aprender de manera lúdica y activa. A menudo se utilizan juegos educativos para enseñar habilidades como el pensamiento lógico y la resolución de problemas (Villarroel, 2015).

Además del juego dirigido, en el currículo educativo inicial en Ecuador también se utilizan otras metodologías pedagógicas para fomentar el aprendizaje activo y participativo. Una de estas metodologías es la enseñanza basada en proyectos, donde los estudiantes trabajan en proyectos concretos relacionados con su entorno y su vida diaria, desarrollando habilidades como el pensamiento crítico y la capacidad de investigar. Esta metodología permite a los estudiantes aprender de manera significativa y relacionar lo que están aprendiendo con su vida cotidiana (Villón, 2019).

En el currículo educativo inicial también se promueve la inclusión y la diversidad, buscando adaptar el aprendizaje a las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante. Para ello, se promueve el uso de diferentes recursos pedagógicos y tecnológicos, así como la adaptación de la metodología y el ritmo de aprendizaje para cada estudiante. Esto ayuda a garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprendizaje y puedan desarrollar su potencial al máximo (Ministerio de Educación, 2014).

De esta manera, el currículo educativo inicial en Ecuador se enfoca en desarrollar habilidades y conocimientos básicos en los estudiantes, como la alfabetización, la matemática, el arte y la ciencia. También se presta especial atención al desarrollo social y emocional de los estudiantes, ya que se considera que esto es esencial para su bienestar y su capacidad para aprender (Ministerio de Educación, 2014).

En la educación inicial, se busca desarrollar habilidades como la comunicación, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo, ya que estas habilidades son fundamentales para el éxito en la vida. Se fomenta un ambiente de aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes son estimulados a tomar decisiones y a ser responsables de su propio aprendizaje (Villarroel, 2015).

Para lograr estos objetivos, el juego dirigido se utiliza como una herramienta pedagógica en la educación inicial en Ecuador. Los juegos educativos se consideran una excelente manera de enseñar habilidades como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la capacidad de trabajar en equipo, ya que permiten a los estudiantes aprender de manera lúdica y activa. Además, a través del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como la comunicación, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo (Reyes & Cantos, 2018).

En resumen, el currículo educativo inicial en Ecuador se enfoca en desarrollar habilidades y conocimientos básicos en los estudiantes, así como en fomentar su desarrollo social y emocional. El juego dirigido se utiliza como una herramienta pedagógica para ayudar a los estudiantes a aprender de manera lúdica y activa, desarrollando habilidades necesarias para su vida futura.

2.7. Variaciones de juegos dirigidos

De acuerdo a varios autores la importancia de poner en práctica los juegos dirigidos radica en el valor de que los niños aprendan por medio de estrategias y métodos que posibiliten cambios significativos en su vida. Por lo cual es una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, que induce al docente a una amplia búsqueda y preparación de juegos que faciliten el desarrollo cognitivo.

Según investigadores como Wyver y Spence estudiaron la resolución de problemas a través del juego que es uno de los más grandes beneficios en la vida de todo niño no solo en las habilidades académicas sino de manera personal.

Es por esto que a continuación se proponen variaciones a juegos tradicionales que se han ido realizando año tras año en las instituciones educativas dándole un valor extra a dichos juegos y adaptándolas a la edad de 3 años.

Juegos tradicionales

Ámbito: Vinculación emocional y social

Juego: Rayuela

Objetivo: Colocar los objetos y juguetes en el lugar correspondiente

Duración: 30 minutos

Materiales:

- Rayuela
- Tiza de colores
- Objetos y juguetes
- Caja

Variación:

- En primer lugar, la docente debe dibujar en el piso una rayuela, y cada sección con diferentes colores ya que este representa un lugar de la casa como es la sala, cocina, baño, dormitorio, cuarto de juegos.
- Debe colocar al inicio de la rayuela una caja con objetos que representen a dichos lugares.

- Después debe formar a los niños intercalando un niño y una niña con su respectivo espacio.
- Luego la docente debe explicar que cada niño va a participar de forma ordenada, el primer niño toma un objeto de la caja y según lo que le salió debe tirar a la sección de la rayuela.
- El niño procede a saltar en un pie sin tocar las líneas y sin pisar el cuadro donde tiro su objeto cuando este de regreso tiene que recogerlo.
- Así se hará con todos los niños hasta terminar.

Ámbito: Descubrimiento natural y cultural

Juego: Canicas

Objetivo: Contar los números del 1 al 5 en orden.

Duración: 30 minutos

Materiales:

- Caja
- Canicas
- Números

Variación:

- Para realizar este juego la docente debe preparar un recipiente grande para colocar las canicas con números del 1 al 5 escritas en ellas.
- Después debe formar dos grupos el A y el grupo B, el recipiente debe estar en el centro mientras que cada grupo debe estar formado en los extremos.
- Luego la docente indica un número y los primeros de cada grupo deben correr a buscar la canica que contenga dicho número.
- Cuando un niño encuentre la canica debe correr hacia la docente para entregarle, la docente por su parte debe llevar un registro para ver quién será el ganador.
- Así se realizará con todos los niños hasta terminar el juego y ver que grupo se lleva la victoria.

Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

Juego: El baile de la silla

Objetivo: Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo

Duración: 30 minutos

Materiales:

Sillas

Canción

Tarjetas

Variación:

- Primero la docente debe adecuar el espacio para realizar el juego, colocando las sillas en el centro del aula.
- Después indicará las reglas del juego para evitar algún accidente, para esto se harán dos grupos.
- El primer grupo se colocará alrededor de las sillas y bailaran alrededor de las sillas, en determinado tiempo sonará el sonido de un animal cuando esto suceda los niños deben correr a buscar las tarjetas que estarán pegadas en la pizarra menos una a la cantidad de niños.
- Cuando los niños tengan la tarjeta regresaran y se sentaran en las sillas, dejando así a un niño que no obtuvo la tarjeta fuera del juego.
- Cuando el primer grupo termine seguirá el siguiente grupo, mientras que los demás cantan y aplauden.

Ámbito: Exploración del cuerpo y Motricidad

Juego: Piedra, papel o tijera

Objetivo: Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos.

Duración: 20 minutos

Materiales:

- Caja
- Rompecabezas

Variación:

- La docente debe llevar a los niños al patio para realizar este juego.
- Después formara dos grupos que competirán entre ellos, el grupo A y B, colocara a los dos grupos frente a frente.
- La docente junto con los niños dirá “piedra, papel o tijera 1,2,3” el niño que gane esa ronda debe buscar en una caja que se encontrará al lado de cada grupo, una pieza de rompecabezas para después armarlo junto con los demás.
- Así sucesivamente hasta encontrar todas las piezas.
- El juego termina cuando uno de los grupos arma primero el rompecabezas.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

Esta investigación se considera básica ya que su principal objetivo es generar conocimiento nuevo a través de la revisión y análisis de teorías existentes en relación con el problema en estudio dentro de la Institución Educativa.

3.2. Enfoque de la investigación

La investigación que se realizó tuvo un enfoque cualitativo, porque se busca conseguir una perspectiva general sobre el juego dirigido en el desarrollo cognitivo, de igual manera adquirir un conocimiento profundo a través del análisis. Para lograr esto, se recolecto datos a través de diversas técnicas, como observaciones, y fichas en la Unidad Educativa “Liceo Policial”

3.3. Diseño

Se utilizo un diseño no experimental ya que se observó el fenómeno tal y como se presenta en su contexto natural, sin intervenir o manipular de alguna manera.

3.4. Nivel o alcance de la Investigación

3.4.1. Documental

Se utilizó este tipo debido a que la información se basó principalmente en la recopilación de información existente en diferentes fuentes escritas como libros, artículos científicos, revistas especializadas, informes, tesis, entre otros, para estudiar el tema en cuestión.

3.4.2. Descriptivo

Es descriptivo porque se analizó, describió y especifico las características de la población que se está estudiando, esto permitió establecer una relación de las variables del juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños para obtener resultados de la investigación.

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población

La población de la investigación lo integraron los 17 niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba.

Tabla 1: Población Investigada

Descripción	Total	%
Niñas	11	64,71%
Niños	6	35.29%
Total	17	100%

Fuente: U.E. “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

3.5.2. Muestra

Se trabajó con el 100% de la población que son los niños del nivel inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” por lo tanto no se requirió de alguna muestra.

3.6. Técnicas de recolección de Datos

3.6.1. Técnica

La técnica de investigación a utilizar es la observación que se refiere al proceso mediante el cual se estudia atentamente un fenómeno, recolecta información y se registra para su posterior análisis sobre el juego dirigido en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

3.6.2. Instrumento

Se utilizó la ficha de observación ya que este permite la recolección de datos de los niños del nivel inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

3.6.3. Procedimiento para la recolección de datos

La información recolectada de procederá de la siguiente manera:

- Toma de datos en base a la aplicación de los instrumentos
- Revisión de la información
- Procesamiento de datos
- Tabulación y representación gráfica de la información
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis e interpretación de los resultados

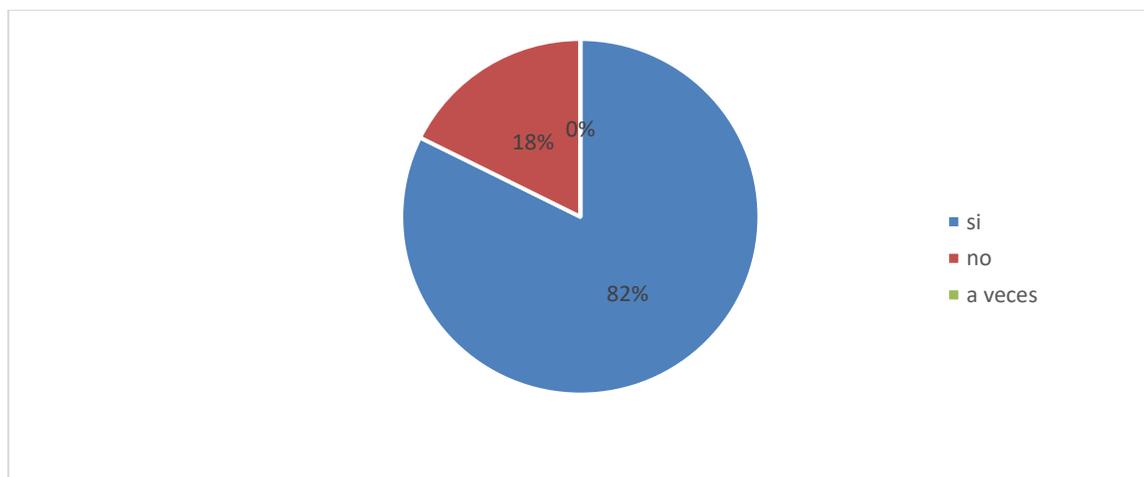
Tabla 2: Participa activamente durante el juego

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	14	82,35%
No	3	17,65%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial I de la U.E “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 1: Participa activamente durante el juego



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Se pudo evidenciar mediante la ficha de observación que, de 17 niños observados, 14 niños que equivalen al 82,35% participan activamente durante el juego establecido mientras que 3 niños que equivalen al 17,65% no lo hacen.

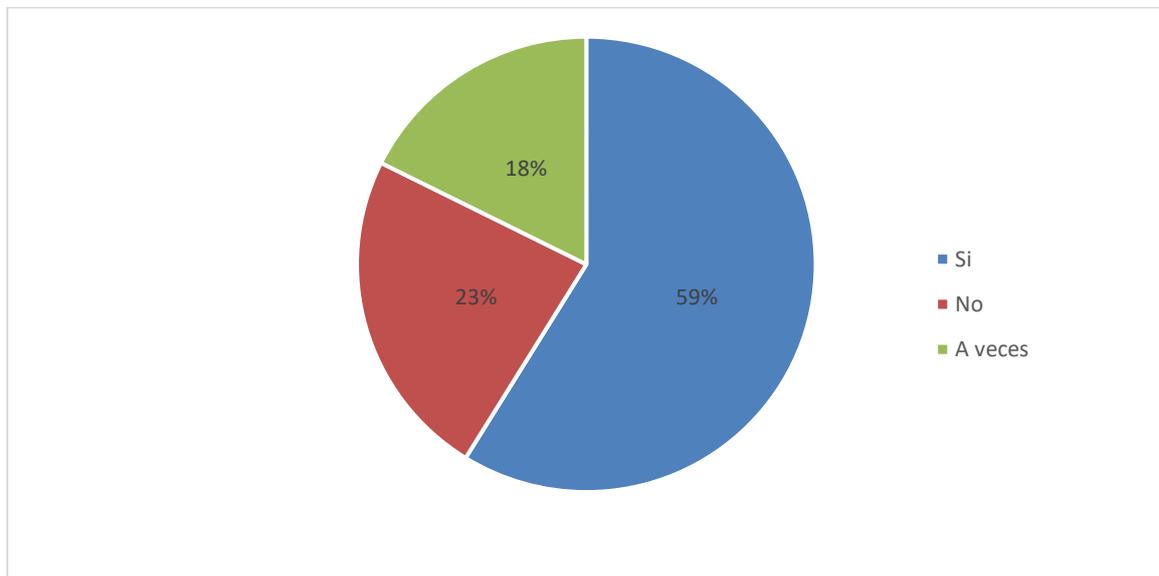
INTERPRETACIÓN: De los niños observados la mayor parte de niños participan de manera activa y disfrutan del juego propuesto por la docente, por ello es necesario seguir implementando este tipo de actividades para que cada uno de ellos puedan intervenir y divertirse.

Tabla 3: Muestra cuidado por el material utilizado

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	10	58,82%
No	4	23,53%
A veces	3	17,65%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”
Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 2: Muestra cuidado por el material utilizado



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: De los niños observados 10 niños que equivale al 58,82% si cuidan el material que se utiliza durante el juego, mientras que 4 niños que corresponden al 23,53% no lo hacen y lo dañan o descuidan, de igual manera 3 niños que corresponden al 17,65% hay ciertas veces en que lo cuidan.

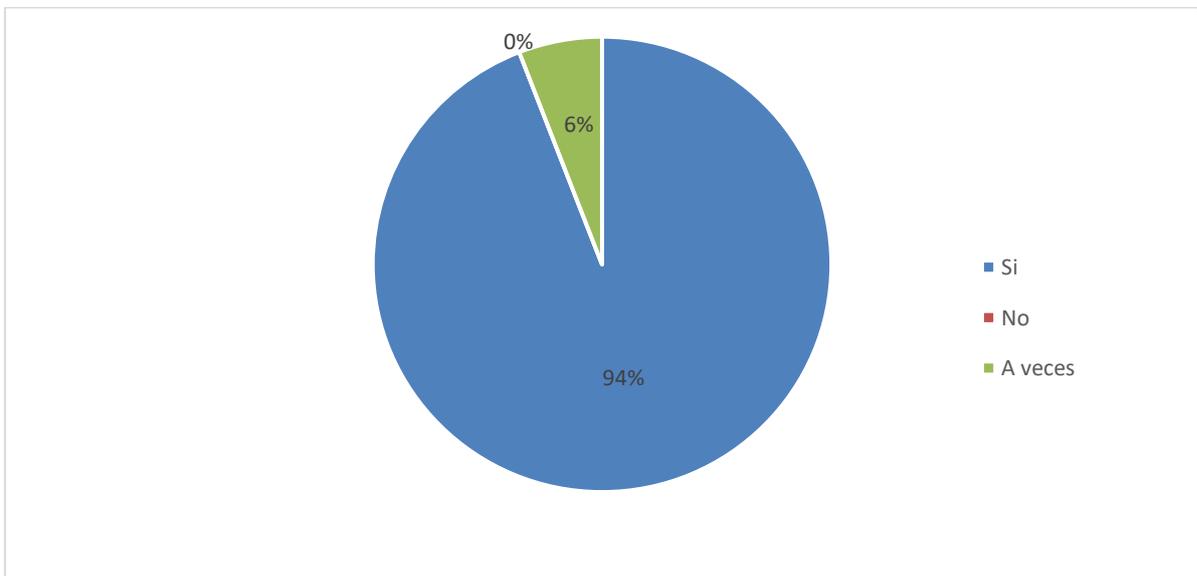
INTERPRETACIÓN: En su mayoría los niños entienden el valor y la importancia de los materiales y los cuidados que deben tener ya que gracias a eso se puede incrementar las múltiples experiencias durante el juego y sobre todo la reutilización para una próxima actividad. De igual manera hay algunos niños que necesitan fortalecer este valor y darse cuenta que son necesarios para su disfrute.

Tabla 4: Comprende las consignas dadas por la docente

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	94,12%
No	0	0%
A veces	1	5,88%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”
Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 3: Comprende las consignas dadas por la docente



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Según lo observado 16 niños que representan el 94,12% si comprenden las instrucciones dadas por la docente, mientras que un niño que corresponde al 5,88% se le dificulta un poco comprender en su totalidad las consignas dadas.

INTERPRETACIÓN: Los niños prestan mucha atención al momento que la docente empieza a dar las instrucciones del juego, dar indicaciones claras y sencillas es fundamental dependiendo la edad de los niños con los que se está trabajando ya que a esa edad están explorando por lo cual poner ciertos límites de lo que se debe o no hacer es primordial.

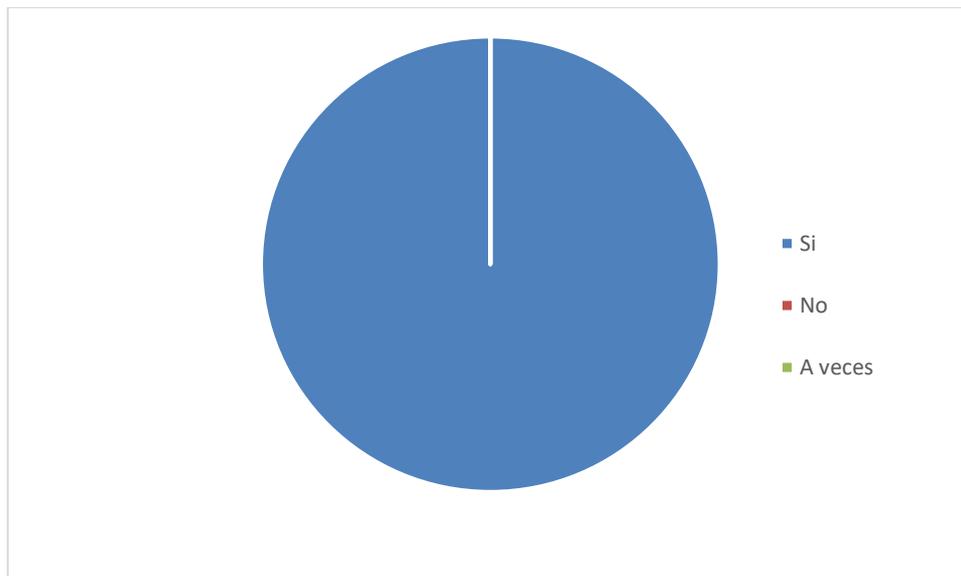
Tabla 5: Respetar las normas y reglas del juego

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 4: Respetar las normas y reglas del juego



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Se pudo evidenciar mediante la ficha de observación que 17 niños que corresponden al 100% si respetan las normas y reglas del juego.

INTERPRETACIÓN: Según lo observado los niños a pesar de su corta edad son capaces de seguir reglas sencillas y claras, es de gran utilidad para una convivencia sana en la que todos puedan participar, de igual manera ayuda a entender las consecuencias de no seguir las reglas del juego y a medida que los niños vayan creciendo será más fácil aprender a seguir las normas y relacionarse con su entorno.

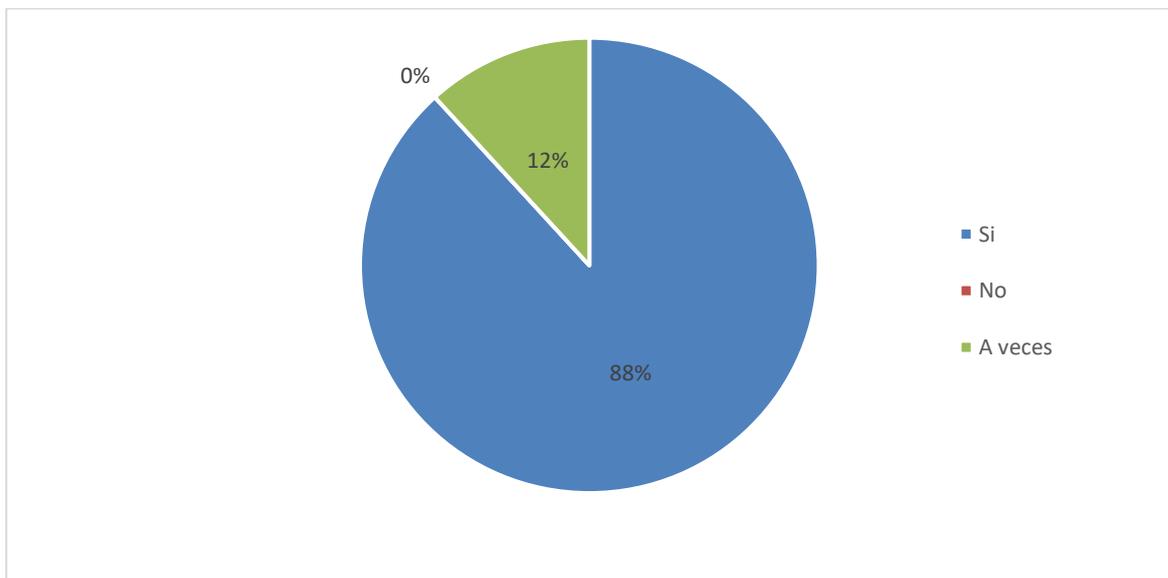
Tabla 6: Demuestra una conducta positiva con sus compañeros

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	88,24%
No	0	0%
A veces	2	11,76%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 5: Demuestra una conducta positiva con sus compañeros



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Según lo observado 15 niños que corresponden al 88,24% demuestran una actitud positiva hacia los demás, mientras que 2 niños que corresponden al 11,76% les cuesta interactuar con los demás.

INTERPRETACIÓN: En su mayoría los niños muestran compañerismo que es un valor notable que debe cultivarse desde una edad temprana por medio del ejemplo, el respetar, colaborar, compartir y mostrar empatía ayudan a sus habilidades sociales, así mismo permite desarrollar un comportamiento apropiado que es la base para la construcción de una sociedad mejor.

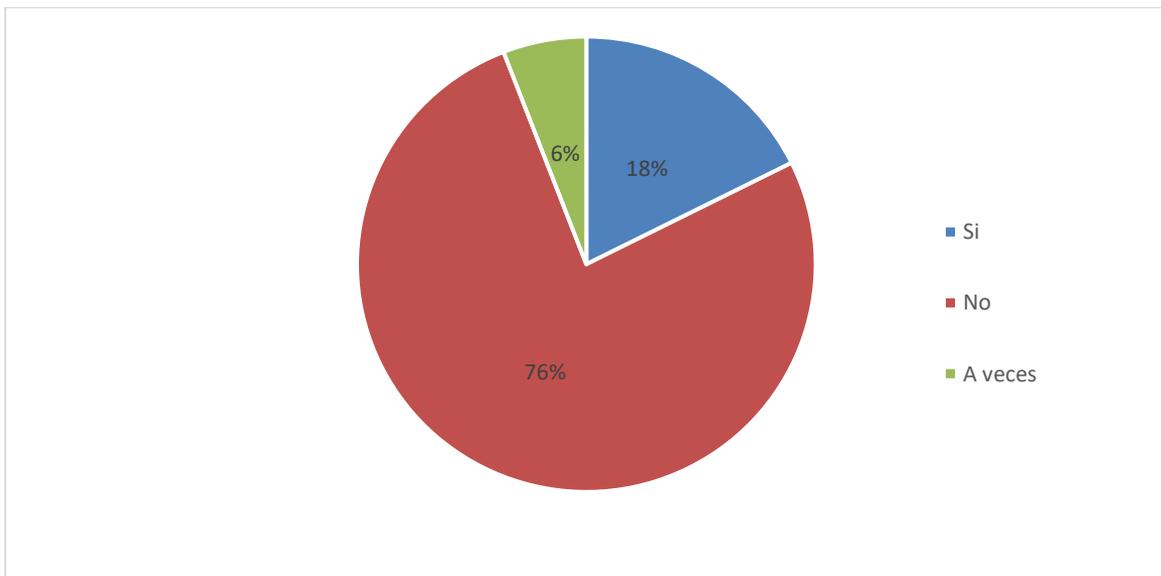
Tabla 7: Presenta dificultad para llevar a cabo el juego

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	17,65%
No	13	76,47%
A veces	1	5,88%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 6: Presenta dificultad para llevar a cabo el juego



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Se pudo evidenciar que 3 niños que corresponden al 17,65% presentan dificultades para llevar a cabo el juego, mientras que 13 niños que corresponden al 76,47% no tienen dificultades y lo llevan a cabo de la mejor manera, así mismo un niño que corresponde al 5,88% necesita ayuda por parte de la docente.

INTERPRETACIÓN: Según lo observado en su gran mayoría los niños entienden lo que deben hacer durante todo el proceso del juego ya que la docente es clara y se toma su tiempo para explicarles. Aunque hay niños que les cuesta más trabajo comprender y asimilar lo explicado.

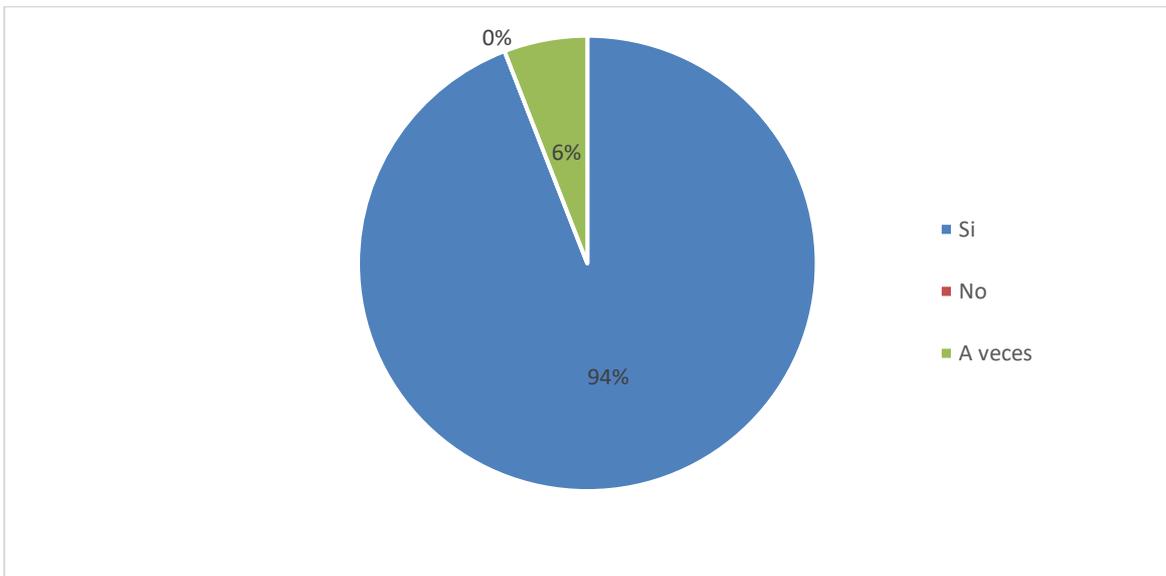
Tabla 8: Se divierte y disfruta de los juegos

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	16	94,12%
No	0	0%
A veces	1	5,88%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 7: Se divierte y disfruta de los juegos



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Según lo observado 16 niños que corresponden al 94,12% presentan un gran disfrute por los juegos mientras que un niño que corresponde al 5,88% hay veces en que se encuentra un poco desmotivado.

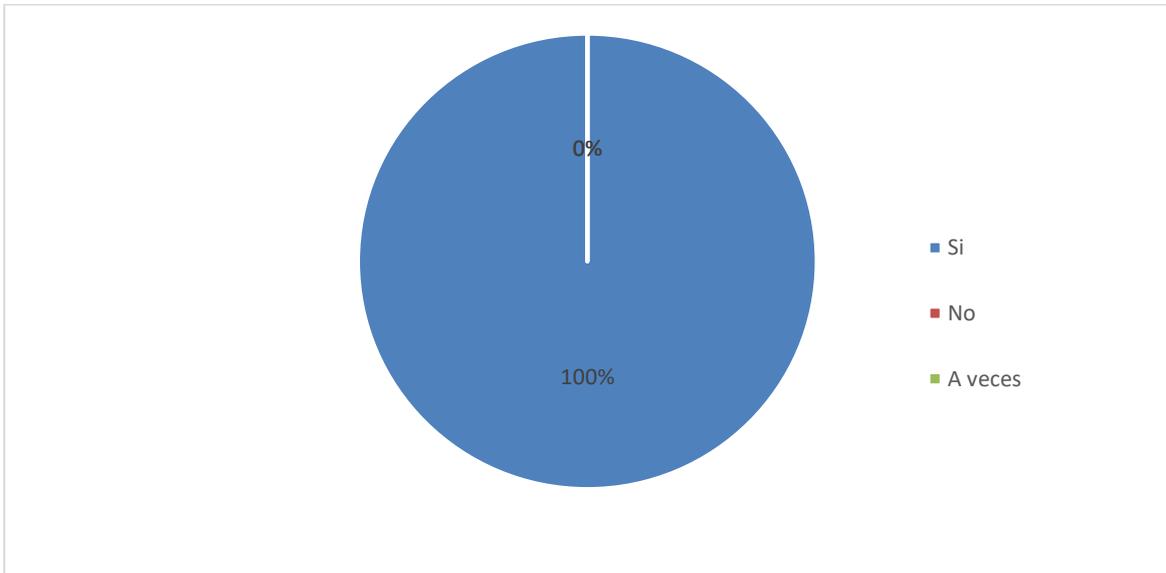
INTERPRETACIÓN: En su mayoría los niños disfrutaban de gran manera los juegos, se mantienen felices y activos. Los juegos permiten un verdadero aprendizaje y desarrollo de los niños, comparten, se mantienen en acción y socializan.

Tabla 9: *Cumple con los objetivos del juego establecido*

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: *Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”*
Elaborado por: *Evelyn Iguasnia*

Figura 8: *Cumple con los objetivos del juego establecido*



Fuente: *Ficha de Observación*
Elaborado por: *Evelyn Iguasnia*

ANÁLISIS: Según lo observado 17 niños que corresponden al 100% cumplen con el objetivo del juego, es decir a lo que se quiere llegar, crea experiencias junto con su docente y compañeros, seierte y aprende.

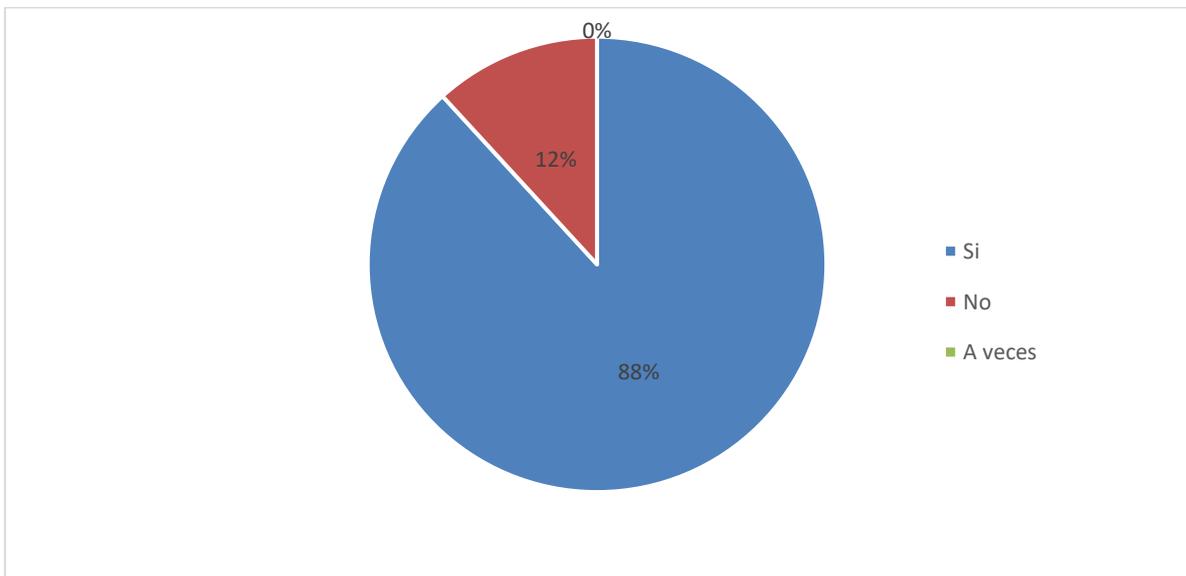
INTERPRETACIÓN: Los niños al momento de jugar no solo se están divirtiendo si no que están desarrollando diferentes habilidades y destrezas que es lo que se busca con los juegos dirigidos. Se genera un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo y respetuoso.

Tabla 10: Se mantiene concentrado durante toda la actividad

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	15	88,24%
No	2	11,76%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”
Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 9: Se mantiene concentrado durante toda la actividad



Fuente: Ficha de Observación
Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Se pudo observar que 15 niños que corresponden al 88,24% se mantienen concentrados durante el juego, mientras 2 niños que corresponden al 11,76% no lo hacen y se desvían de lo que se hace.

INTERPRETACIÓN: En su mayor parte los niños se mantienen inmersos en el juego que es la clave fundamental para que se cumpla con la finalidad establecida, los niños necesitan un estímulo que llame su atención y los mantenga concentrados que en este caso sería el juego, es fácil que se distraigan por ello el tener materiales y un ambiente adecuado es importante.

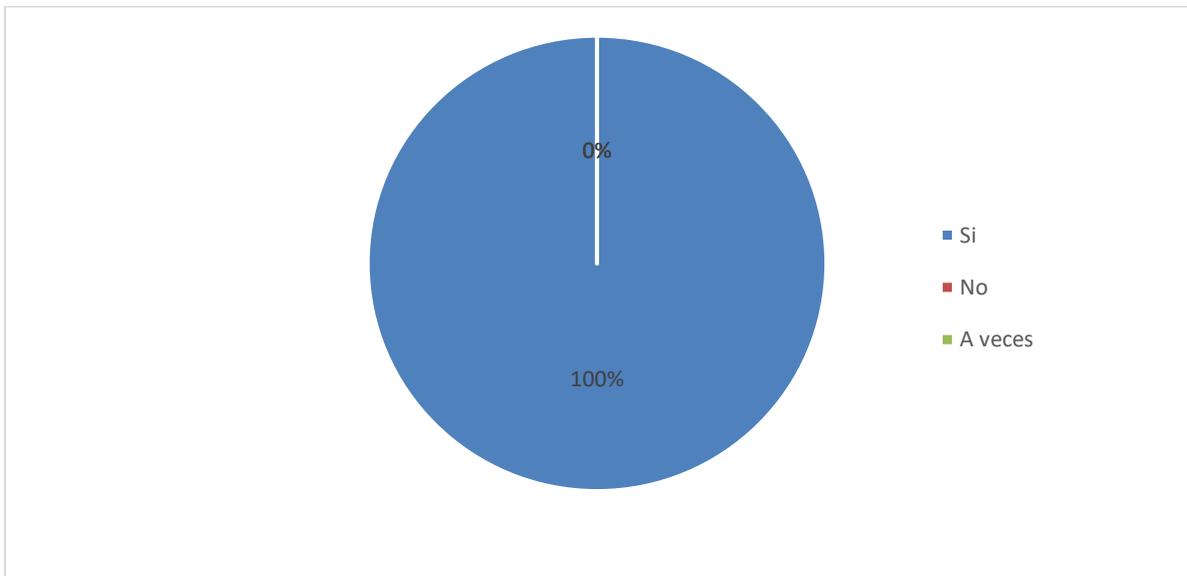
Tabla 11: Se relaciona con el medio que le rodea

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	17	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Ficha de Observación a los niños de educación inicial 1 de la U.E “Liceo Policial”

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

Figura 10: Se relaciona con el medio que le rodea



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Evelyn Iguasnia

ANÁLISIS: Según lo observado 17 niños que corresponden al 100% se relacionan con el medio que les rodea, interactúan y se relacionan de manera correcta.

INTERPRETACIÓN: los niños son seres que se mantienen en constante movimiento, tienen curiosidad por todo lo que encuentran y es nuevo para ellos, se dan a la tarea investigar y conocer a detalle todo, de igual manera crean un vínculo con personas cercanas como son su docente y sus compañeros haciendo así un juego ameno y divertido.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se concluye que el juego dirigido no siempre es implementado como un proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial siendo este fundamental en los primeros años de vida de los niños, por esto no debe ser tomado a la ligera tanto por los docentes como por los padres, ya que cada uno de ellos tiene un fin en específico logrando así el disfrute, aprendizaje y desarrollo en todos los ámbitos.
- Se pudo evidenciar mediante la ficha de observación que la docente realiza ciertos juegos dirigidos que permite que los niños se diviertan y jueguen con diferentes materiales, aunque la mayoría de veces lo hace de manera libre dejando de lado el aprendizaje significativo y la conexión entre docente y estudiante que se da con el juego dirigido.
- En conclusión, las variaciones de juegos son un gran aporte al momento enseñar, a los niños les llama la atención actividades que involucre constante movimiento, posibilitando así un óptimo desarrollo a nivel cognitivo, social, en su lenguaje y motricidad.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes estar en constante investigación y formación ya que los niños son seres que captan de manera increíble todos los aprendizajes dados de manera lúdica.
- Se recomienda que se realicen variaciones a juegos típicos ya conocidos ya que por medio de ellos se puede llegar a diversos objetivos deseados con el propósito de alcanzar la mayor meta en la educación siendo este que los niños desarrollen todas sus habilidades.
- Es recomendable implementar en las planificaciones juegos dentro y fuera del aula de clases para un saludable desarrollo y una mejor relación de los niños con su entorno, comprendiendo así los procesos más complejos a medida que crecen.

BIBLIOGRAFÍA

- Agudelo, L. G., & Aignerren, J. M. (2008). *Diseños de investigación experimental y no-experimental*. Universidad de Antioquia, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/2622>
- Álvarez, F., & Palacios, K. (2016). *El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la Unidad Educativa "Hispano América" de la ciudad de Ambato* [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/23357>
- Añaños, E. (1999). *Psicología de la atención y de la percepción: Guía de estudio y evaluación personalizada*. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Ardila, S., de Paepe, P., Luciani Conde, L., & Stolkiner, A. (2012). La implementación local de la atención primaria en la Argentina: Estudio de caso en el municipio de Lanús, provincia de Buenos Aires. *Saúde em Debate*, 36, 436–448.
- Arias, M. F. (2014). *Incidencia del juego dirigido en el desarrollo motor en niños/as de educación inicial del sector rural de la provincia de Pichincha* [Master thesis, Universidad de las Fuerzas Armadas]. https://www.lareferencia.info/vufind/Record/EC_3ed082103671e5e5d5a08856b5f9417d
- Arias, P. A. A., Zurita, M. M. M., & Arequipa, C. R. P. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 833–845.
- Bayona-i-Carrasco, J., & Domingo, A. (2019). Proceso migratorio, concentración escolar y resultados académicos en Cataluña. *Migraciones. Publicación del Instituto Universitario de Estudios sobre Migraciones*, 47, Art. 47. <https://doi.org/10.14422/mig.i47y2019.001>
- Calle, J. A., & Ochoa, L. A. (2015). *Importancia de la evaluación desde un enfoque constructivista de y para los aprendizajes en educación General Básica* [BachelorThesis]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/23181>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: Enfoque sociocultural*. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

- Cavallari, B., Heldberg, J., & Harper, B. (1992). Adventure games in education: A review. *Australasian Journal of Educational Technology*, 8(2), Art. 2. <https://doi.org/10.14742/ajet.2254>
- Ceroni, M. (2010). ¿Investigación básica, aplicada o sólo investigación? *Revista de la Sociedad Química del Perú*, 76(1), 5–6.
- CEU. (2018, noviembre 19). *El poder de la concentración para un aprendizaje óptimo – Colegio CEU San Pablo Montepíncipe*. <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/el-poder-de-la-concentracion-para-un-aprendizaje-optimo/>
- Córdoba, F. J. (2006). La evaluación de los estudiantes: Una discusión abierta. *Revista Iberoamericana de Educación*, 39(7), 1–9. <https://doi.org/10.35362/rie3972537>
- Cowell, R. A., Barense, M. D., & Sadil, P. S. (2019). A roadmap for understanding memory: Decomposing cognitive processes into operations and representations. *ENeuro*, 6(4), Art. 4. <https://doi.org/10.1523/ENEURO.0122-19.2019>
- Cueca, O., Reyes Harker, P., Del Pilar Díaz Murillo, M., & Ramírez Sánchez, N. A. (2011). *Educación lúdica: Una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis*. <https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/49056>
- Cueto, E. (2020). *Investigación cualitativa*. ASD.
- Díaz, M. A., Torres, L. M., Garzón, Y. F., & González, Y. B. (2014). *El juego: Una estrategia lúdica para desarrollar la comprensión y producción oral en fle a estudiantes de grado cuarto del Liceo Mercedes Nariño*. 121.
- Durán, R. (2009). Aportes de Piaget a la educación: Hacia una didáctica socio-constructivista. *Dimensión empresarial*, 7(2), 8–11.
- Fuentes, R., Gamboa, J., Morales, K. M., Retamal, N., & San Martín, V. (2012). Jean Piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI. *Convergencia Educativa*, 1, Art. 1.
- Gómez, D., Carranza, Y., & Ramos, C. (2017). REVISIÓN DOCUMENTAL, UNA HERRAMIENTA PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS DE LECTURA Y ESCRITURA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 1, 46–56.
- González, C. X., Solovieva, Y., & Quintanar Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: Aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287–308.

- González, M., Hernández, A. I., & Hernández, A. I. (2006). *EL CONSTRUCTIVISMO EN LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ÁLGEBRA LINEAL*. 13.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23–38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494>
- Guevara, G. P., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), Art. 3. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: A place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Journal for the Study of Education and Development*, 40(2), 191–218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1989). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill : Interamericana.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693>
- Llanga, E. F., Logacho, G., & Molina, L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, agosto. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html>
- Machado-Bagué, M., Márquez-Valdés, A. M., & Acosta-Bandomo, R. U. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59, 8.
- Méndez, A. (2008). *La investigación en la era de la información: Guía para realizar la bibliografía y fichas de trabajo* (1ª ed.). Trillas.
- Méndez, M. A., & Ghitis Jaramillo, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41(2), 143–155. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052015000200009>
- Minerva, C. (2002). *EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE*. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educacional*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

- Moll, L. C. (1998). *Vygotsky y la educación*. Aique. http://biblioteca.especializada.unjbg.edu.pe/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=4141
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata.
- Muntané, J. (2010). *Introducción a la Investigación básica*. https://www.researchgate.net/profile/Jordi-Muntane/publication/341343398_Introduccion_a_la_Investigacion_basica/links/5ebb9e7d92851c11a8650cf9/Introduccion-a-la-Investigacion-basica.pdf
- Muñoz, J. (2009). *Juego dirigido y juego libre en el área de educación física*. <https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>
- Nolla, M. (2006). Formación Continuada: El proceso cognitivo y el aprendizaje profesional. *Educación Médica*, 9(1), 11–16.
- Ortega, R. (1991). A conceptual frame for a psychological interpretation of child's play. *Journal for the Study of Education and Development*, 14(55), 87–102. <https://doi.org/10.1080/02103702.1991.10822307>
- Reyes, J., & Cantos, M. E. (2018). El nuevo modelo de gestión educativa y su impacto en las escuelas de educación básica del cantón Cañar, Ecuador. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(4), 1–8.
- Rodríguez, M. a, Hernández, J., & Peña, J. V. (2004). Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: Análisis desde una perspectiva de género. *Revista Española de Pedagogía*, 62(229), 455–466.
- Segura, M. A. (2011). La perspectiva ética de la evaluación de los aprendizajes desde un enfoque constructivista. *Actualidades Investigativas en Educación*, 7(1). <https://doi.org/10.15517/aie.v7i1.9242>
- Serrano, J. M., & Pons, R. M. (2008). *LA CONCEPCIÓN CONSTRUCTIVISTA DE LA INSTRUCCIÓN*. 33.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. *Grupo de Análisis para el Desarrollo*. <https://repositorio.grade.org.pe/handle/20.500.12820/161>
- Suárez, Z. (2012). Constructivismo en educación: Ilusiones y dilemas. *Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 24–42.
- Tancara, C. (1993). LA INVESTIGACION DOCUMENTAL. *Temas Sociales*, 17, 91–106.

- Toh, W., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*, 154, 103912. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103912>
- Viciana, V., Conde, J. L., & Conde, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Tavira: Revista de ciencias de la educación*, 18, 91–106.
- Villarroel, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Sophía*, 19, Art. 19. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.07>
- Villarraig Claramonte, L. (2018). *La atención: Principales rasgos, tipos y estudio*. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/177765>
- Villón, A. M. (2019). *Análisis del Currículo Ecuatoriano de Educación Inicial 2014*. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1253>
- Weissmann, P. (2007). El papel de la escuela en el desarrollo de los procesos cognitivos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(3), 6.

ANEXOS

Anexo 2. Ficha de observación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 1 DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “LICEO POLICIAL”

Objetivo: Identificar las características de los juegos dirigidos en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 de la Unidad Educativa “Liceo Policial”

ÍTEMS	ENUNCIADO	INDICADORES		
		Si	No	A Veces
1	Participa activamente durante el juego			
2	Muestra cuidado por el material utilizado			
3	Comprende las consignas dadas por la docente			
4	Respeto las normas y reglas del juego			
5	Demuestra una conducta positiva con sus compañeros			
6	Presenta dificultad para llevar a cabo el juego			
7	Disfruta de los juegos dirigidos			
8	Cumple con los objetivos del juego establecido			
9	Se mantiene concentrado durante toda la actividad			
10	Se relaciona con el medio que le rodea			

Anexo 3. Ficha de las variaciones de juegos dirigidos

Juego: Rayuela	
Duración: 30 minutos	
Ámbito: Vinculación emocional y social	Objetivo: Colocar los objetos y juguetes en el lugar correspondiente
Materiales: <ul style="list-style-type: none">• Rayuela• Tiza de colores• Objetos y juguetes• Caja	¿Dónde se juega? Se realiza en un lugar amplio como el patio
Variación: <ul style="list-style-type: none">- En primer lugar, la docente debe dibujar en el piso una rayuela, y cada sección con diferentes colores ya que este representa un lugar de la casa como es la sala, cocina, baño, dormitorio, cuarto de juegos.- Debe colocar al inicio de la rayuela una caja con objetos que representen a dichos lugares.- Después debe formar a los niños intercalando un niño y una niña con su respectivo espacio.- Luego la docente debe explicar que cada niño va a participar de forma ordenada, el primer niño toma un objeto de la caja y según lo que le salió debe tirar a la sección de la rayuela.- El niño procede a saltar en un pie sin tocar las líneas y sin pisar el cuadro donde tiro su objeto cuando este de regreso tiene que recogerlo.	

Juego: Canicas	
Duración: 30 minutos	
Ámbito: Descubrimiento natural y cultural	Objetivo: Contar los números del 1 al 5 en orden.
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Caja • Canicas • Números 	<p style="text-align: center;">¿Dónde se juega?</p> <p style="text-align: center;">Se realiza en un lugar amplio como el patio</p>
Variación: <ul style="list-style-type: none"> - Para realizar este juego la docente debe preparar un recipiente grande para colocar las canicas con números del 1 al 5 escritas en ellas. - Después debe formar dos grupos el A y el grupo B, el recipiente debe estar en el centro mientras que cada grupo debe estar formado en los extremos. - Luego la docente indica un número y los primeros de cada grupo deben correr a buscar la canica que contenga dicho número. - Cuando un niño encuentre la canica debe correr hacia la docente para entregarle, la docente por su parte debe llevar un registro para ver quién será el ganador. - Así se realizará con todos los niños hasta terminar el juego y ver que grupo se lleva la victoria. 	

Juego: El baile de la silla	
Duración: 30 minutos	
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Objetivo: Realizar movimientos al escuchar canciones intentado seguir el ritmo
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Canción • Tarjetas 	¿Dónde se juega? Se realiza en un lugar amplio como el patio
Variación: <ul style="list-style-type: none"> - Primero la docente debe adecuar el espacio para realizar el juego, colocando las sillas en el centro del aula. - Después indicará las reglas del juego para evitar algún accidente, para esto se harán dos grupos. - El primer grupo se colocará alrededor de las sillas y bailaran alrededor de las sillas, en determinado tiempo sonará el sonido de un animal cuando esto suceda los niños deben correr a buscar las tarjetas que estarán pegadas en la pizarra menos una a la cantidad de niños. - Cuando los niños tengan la tarjeta regresaran y se sentaran en las sillas, dejando así a un niño que no obtuvo la tarjeta fuera del juego. - Cuando el primer grupo termine seguirá el siguiente grupo, mientras que los demás cantan y aplauden. 	

Juego: Piedra, papel o tijera	
Duración: 20 minutos	
Ámbito: Exploración del cuerpo y Motricidad	Objetivo: Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos.
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Caja • Rompecabezas 	¿Dónde se juega? Se realiza en el aula de clases
Variación: <ul style="list-style-type: none"> - La docente debe llevar a los niños al patio para realizar este juego. - Después formara dos grupos que competirán entre ellos, el grupo A y B, colocara a los dos grupos frente a frente. - La docente junto con los niños dirá “piedra, papel o tijera 1,2,3” el niño que gane esa ronda debe buscar en una caja que se encontrará al lado de cada grupo, una pieza de rompecabezas para después armarlo junto con los demás. - Así sucesivamente hasta encontrar todas las piezas. - El juego termina cuando uno de los grupos arma primero el rompecabezas. 	

Anexo 4. Imágenes de las actividades realizadas



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”

Descripción: Se puede evidenciar a los niños que conforman Inicial 1



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”

Descripción: Se puede evidenciar a los niños jugando la rayuela



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”

Descripción: Se puede evidenciar a los niños disfrutando del juego



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”

Descripción: Niños jugando el baile de la silla.



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”
Descripción: Se puede evidenciar la organización del juego.



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”
Descripción: Niños formando grupos para llevar a cabo el juego



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”
Descripción: Se puede evidenciar a los niños en el receso.



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”
Descripción: Se puede observar la organización antes del juego de las canicas.



Fuente: Unidad Educativa “Liceo Policial”

Descripción: Se puede evidenciar a los niños armando una torre con cajas.