



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA PSICOPEDAGOGÍA

TÍTULO

**LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE
PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN
VICENTE DE PAUL. RIOBAMBA**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en
Psicopedagogía**

Autora:

Marquez Montero María de los Ángeles

Tutor:

Mgs. Juan Carlos Marcillo Coello

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, María de los Ángeles Márquez Montero, con cédula de ciudadanía 0605091354, autora del trabajo de investigación titulado: LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL.RIOBAMBA, 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 autora de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 29 de marzo de 2024



María de los Ángeles Marquez Montero

C.I: 0605091354

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Juan Carlos Marcillo Coello, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL.RIOBAMBA bajo la autoría de María de los Ángeles Marquez Montero; 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 12 días del mes junio de 2024.



Mgs. Juan Carlos Marcillo Coello

C.I:0602437329

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL.RIOBAMBA, presentado por María de los Ángeles Marquez Montero, con cédula de identidad número 0605091354, bajo la tutoría de Mg. Juan Carlos Marcillo Coello; 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 autora; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 28 de noviembre de 2024.

Dr. Claudio Eduardo Maldonado Gavilanez
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE
GRADO



Mgs. Myrian Alicia Tapia Arevalo
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



MGS. Israel Antonio García Neira
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **MARQUEZ MONTERO MARÍA DE LOS ÁNGELES** con **C.C. 0650091354**, estudiante de la Carrera de **Psicopedagogía**, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAULRIOBAMBA"**, cumple con el **7%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 06 de agosto de 2024.

Mgs. Juan Carlos Marcellino Coello

TUTOR

DEDICATORIA

Hoy me pregunto si realmente los sueños pueden hacerse realidad, y en este proceso de mi vida académica y formación personal, he encontrado una respuesta afirmativa. Esta tesis está dedicada a mis padres, Zandra Montero y Ángel Marquez, quienes con sus sabias palabras me enseñaron a no rendirme. Su amor, comprensión y valores han sido mi mayor fuente de motivación y fortaleza, ayudándome a avanzar cada vez más cerca de mi meta, a pesar de las dificultades. Este camino no ha sido fácil; desde los días nublados de planificación para entrar a la universidad hasta las interminables noches de estudio y exámenes, ha requerido esfuerzo, dedicación y perseverancia. En los momentos de miedo, nostalgia y soledad, siempre encontré la fuerza para seguir adelante, gracias a ustedes. Al mirar atrás, veo que cada sacrificio y cada momento de estrés ha dado sus frutos. Estoy emocionada por el futuro y las oportunidades que vendrán, y sé que seguiré contando con su amor y apoyo. Gracias por creer en mí y por ser los mejores padres que alguien podría desear. Este logro también es suyo, porque sin ustedes nada de esto habría sido posible. Los amo mucho y estoy eternamente agradecida.

**Con amor y gratitud,
ANGELES MARQUEZ**

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo y la Carrera de Psicopedagogía, por brindarme una educación de calidad que ha contribuido a mi desarrollo académico y personal que ha dejado una marca indeleble en mi mente, he logrado crecer y fortalecer mis habilidades en este campo tan importante.

Agradezco de manera especial a los docentes de la carrera, cuyo conocimiento y dedicación han sido fundamentales en mi formación, permitiéndome adquirir las competencias necesarias para mi desarrollo profesional.

Quisiera destacar la invaluable guía y apoyo de mi tutor, el Mgs. Juan Carlos Marcillo, cuya orientación y consejo han sido esenciales para la realización de este trabajo, siempre brindándome su tiempo y sabiduría.

A mi grupo de amigos y familiares, quienes han estado a mi lado en cada paso de este camino, les extiendo mi más sincero agradecimiento por su constante apoyo, amor y paciencia. Su presencia ha sido un pilar fundamental en mi vida.

**Con amor y gratitud,
ANGELES MARQUEZ**

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	16
1. INTRODUCCIÓN.....	16
1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores	18
1.2 Problema de investigación.....	19
1.3 Justificación	22
1.4 Objetivos de la investigación.....	24
1.4.1 General	24
1.4.2 Específicos.....	24
CAPÍTULO II.....	25
2. MARCO TEÓRICO	25
2.1 Lúdica	25
2.1.1 Principios de la lúdica	25
2.1.2 Características	27
2.1.3 Importancia.....	28
2.1.4 Actividades lúdicas en el aula	29
2.1.5 Definiciones del juego.....	30
2.1.6 Dimensiones del juego	31

2.2	Desarrollo cognitivo	32
2.2.1	Las habilidades mentales más importantes para el desarrollo cognitivo 33	
2.2.2	Teoría sobre el desarrollo cognitivo en la Infancia Piaget	34
2.2.3	Asimilación y acomodación	34
2.2.4	Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget	35
2.2.5	Teoría Lev Vygotsky.....	38
CAPÍTULO III.		40
3.	METODOLOGÍA.....	40
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.1.1	Enfoque cuantitativo.....	40
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.2.1	No experimental	40
3.3	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	40
	NIVEL O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.3.1	Por los objetivos	41
3.3.2	Por el lugar	41
3.4	Tipo de estudio	42
3.4.1	Por el tiempo	42
3.5	Población y muestra	42
	Muestra.....	42
3.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	43
3.7	Técnicas de Análisis e Interpretación de Recolección de Datos	44
CAPÍTULO IV.		45
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
4.1	Aplicación del Cuestionario AD-HOC Y Test de Denver II (Denver, 1990) 45	

4.2	Tabla de corrección de los resultados de las Variables	45
4.3	Aplicación del cuestionario Ad-Hoc Lúdica	48
4.4	Aplicación del Test de Denver	50
CAPÍTULO V.		55
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	55
5.1	Conclusiones.....	55
5.2	Recomendaciones	57
BIBLIOGRAFÍA.....		58
ANEXOS.....		61

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla N° 1 ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO	35
Tabla N° 2 Muestra de la investigación	42
Tabla N° 3 La técnica e instrumento que se utilizará en la presente investigación	43
Tabla N° 4 Chi-cuadrado.....	45
Tabla N° 5 Resultados del Área Personal-Social y la Lúdica	45
Tabla N° 6 Resultados del Área Adaptativa y la Lúdica.....	46
Tabla N° 7 Resultados del Área Lenguaje y la Lúdica	47
Tabla N° 8 Resultados del Área Motora y la Lúdica	47
Tabla N° 9 La lúdica	48
Tabla N° 10 Nivel en las áreas evaluadas del desarrollo cognitivo	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración N°1 La lúdica	48
Ilustración N° 2 Área personal-social	51
Ilustración N°3 Área adaptativa	52
Ilustración N°4 Área lenguaje	53
Ilustración N°5 Área motora	54

Índice de Anexos

Anexos 1. Resolución Administrativa.....	61
Anexos 2. Visto Bueno.....	66
Anexos 3. Acta de Aprobación de Perfil del Proyecto de Investigación.....	67
Anexos 4. Acta Favorable – Informe Final del trabajo de Investigación.....	68
Anexos 5. Cuestionario AD-HOC.....	69
Anexos 6. Hoja de Registro Test de Denver	70

RESUMEN

La presente investigación analiza la relación entre la lúdica y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul en Riobamba. La lúdica, entendida como el juego y las actividades recreativas, se considera una herramienta valiosa para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral en la infancia, tiene la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera activa. Fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas, el establecimiento de normas y roles, y el aprendizaje de habilidades de cooperación y empatía. Para cumplir con el objetivo del estudio entre la lúdica y desarrollo cognitivo, se utilizó una metodología empleada desde enfoque cuantitativo, porque se usó la recolección de datos con bases no numéricas y un análisis tal y como se observó el comportamiento de los participantes sin manipular los comportamientos, el diseño de lo investigación es no experimental, puesto que no hubo la manipulación de las variables; es de tipo transversal por haberse realizado en un determinado tiempo y en una sola ocasión; con un nivel correlacional; por objetivo básica; por lugar campo. Se utilizan técnicas como cuestionarios y pruebas psicométricas para recopilar datos de los estudiantes y docentes. La muestra fue conformada por 63 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul. Riobamba. Para el análisis y discusión de los resultados se utilizó la prueba estadística de chi-cuadrado. Donde la lúdica demostró que se desempeñan de manera favorable y óptima y mientras el desarrollo cognitivo en sus cuatro áreas tienen un nivel adecuado en su desenvolvimiento según su edad cronológica.

Palabras claves: Lúdica, Desarrollo cognitivo, Juego, Preparatoria.

ABSTRACT

Abstract

This research analyzes the relationship between play (lúdica) and cognitive development in children aged 5 to 6 years at *Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul in Riobamba*. Play, understood as games and recreational activities, is considered a valuable tool for promoting meaningful learning and holistic development in childhood. It provides the opportunity to explore, experiment, and learn actively, fostering the development of cognitive skills, establishing norms and roles, and learning cooperation and empathy skills. A quantitative approach methodology was employed to examine the relationship between play and cognitive development; data collection was based on non-numerical data, and analysis was conducted by observing participants' behavior without manipulating it. The research design is non-experimental, as there was no manipulation of variables; it is cross-sectional and conducted at a specific time and on a single occasion; it is correlational, basic, and of field. Questionnaires and psychometric tests were used to collect data from students and teachers. The sample comprised 63 students from *Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul in Riobamba*. The chi-square statistical test was used to analyze and discuss the results. The findings showed that play was performed favorably and optimally, and cognitive development in its four areas was adequate according to their chronological age.

Keywords: Play, Cognitive development, Game, Preschool.



Reviewed by:
Lic. Jenny Alexandra Freire Rivera
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0604235036

CAPÍTULO I.

1. INTRODUCCIÓN.

La lúdica forma parte de uno de los campos más importantes de la psicopedagogía en la actualidad, de gran valor que promueve el progreso integral de los niños en edades tempranas, específicamente en la infancia, fase en la que se sientan las bases sólidas para el crecimiento escolar. Este método de investigación trasciende un enfoque tradicional, ya que reconoce la importancia del disfrute y la expresión natural de sentimientos y emociones como componentes esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego se considera la actividad principal a lo largo de esta etapa del desarrollo., se establece como un pilar esencial para la reconstrucción de aprendizajes significativos y duraderos. Donde desarrollan habilidades cognitivas esenciales, como la resolución de problemas, la lógica, la memoria y la concentración, involucradas en cuatro áreas fundamentales: personal-social, adaptativa, de lenguaje y motricidad. Asimismo, la lúdica fomenta la creatividad, la imaginación y la expresión emocional (Minerva, 2002).

Uno de los principales aportes de la lúdica reside en su capacidad para generar ambientes motivadores y estimulantes, en los cuales los infantes se sientan seguros, libres y comprometidos con su propio proceso formativo. Además de fomentar la participación, la curiosidad y el deseo natural de explorar y aprender sobre el mundo exterior, la incorporación del juego como actividad activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje también contribuye al desarrollo de estos rasgos. (Bermeo, 2020). Ofrece una oportunidad valiosa de fomentar el desarrollo temprano cognitivo, socioemocional y creativo de los niños. Además, el aprendizaje significativo, el disfrute, la expresión emocional y la promoción de habilidades sociales se consolidan como pilares fundamentales para un desarrollo integral y armónico en esta etapa crucial de la vida.

Se ha demostrado que las actividades lúdicas son una táctica crucial para promover y potenciar el desarrollo cognitivo de los niños, sobre todo a lo largo de la infancia. Al ofrecer un entorno atractivo y exigente que requiere un trabajo dinámico y agradable de diversas capacidades cognitivas, el juego se ha consolidado realmente como una de las principales herramientas pedagógicas utilizadas en el ámbito de la educación para promover este tipo de crecimiento a nivel escolar. (Benavides Bailón & Candela Borja, 2020) . La lúdica de igual manera favorece un

desarrollo en el lenguaje y la comunicación, al propiciar espacios de interacción social donde el infante puede expresar ideas, negociar, argumentar y comprender diferentes puntos de vista. Esta estimulación temprana de las habilidades lingüísticas y comunicativas es fundamental para el desarrollo cognitivo.

En este sentido, mediante la revisión de investigaciones anteriores sobre el tema, el estudio actual examinó la conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo. Se busca identificar las distintas formas de la lúdica que favorecen al desarrollo cognitivo de los niños, brindándoles la oportunidad de interactuar con su entorno en áreas como la personal-social, adaptativa, motricidad y del lenguaje, que están ligadas al desarrollo cognitivo. Con el fin de beneficiarse de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los estudiantes de primero de básica, se pretende que este estudio avance en el conocimiento de la conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo.

En el Capítulo I se incluye la introducción, los antecedentes para comprender los orígenes del tema, el planteamiento del problema, trabajos y estudios de los contextos macro, meso y micro, la formulación del problema, la justificación del estudio con base en factores como factibilidad, relación del investigador, importancia, oportunidad, originalidad y trascendencia, entre otros y los objetivos generales y específicos.

En el **Capítulo II** se trató todo lo relativo a los datos para el marco teórico, en el que se sentaron las bases de la investigación utilizando fuentes psicológicas y pedagógicas procedentes de diversas fuentes fiables, así como investigaciones científicas que demuestran la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños.

En el Capítulo III se describen detalladamente los métodos y estrategias empleados para llevar a cabo el estudio de forma adecuada al enfoque cuantitativo, correlacional. También se explican los instrumentos utilizados para la recogida directa de datos.

En el capítulo IV se realizó un examen minucioso de la información recopilada mediante los múltiples instrumentos de investigación que empleó la investigadora. Para sustentar la eficacia de las actividades lúdicas en la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paúl, también se presentaron los hallazgos y se realizó el análisis pertinente.

En el capítulo V se presenta las conclusiones y sugerencias del estudio, que funcionaron como una guía posible para futuras investigaciones y el uso de actividades lúdicas en la etapa de desarrollo de los niños.

1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

La promoción del valor del juego en la escuela cuenta con la ayuda de organizaciones internacionales como el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Estos grupos hacen hincapié en la lúdica como derecho fundamental del niño y componente necesario de una educación eficaz. Han concentrado sus esfuerzos en la necesidad de poner en marcha políticas e iniciativas educativas que atiendan las necesidades de los niños y fomenten el aprendizaje basado en el juego.

Reconocidos estudiosos de diversas corrientes teóricas, como Huizinga, Piaget, Chateau, Wallon, Winnicott, Freud, Vigotsky y Bruner, han brindado aportes significativos sobre la lúdica y el desarrollo cognitivo a lo largo de la historia. Según estos autores, el juego de los niños es una forma única y genuina de expresarse y es crucial para su desarrollo desde los primeros meses de existencia. Coinciden en que las actividades lúdicas, independientemente de su modalidad, generan placer, fomentan la libertad, la autonomía y la creatividad. Definen el juego como actividades realizadas para el disfrute y el bienestar, considerándolo la actividad más trascendental en la primera infancia, pues sienta las bases para el despliegue de las distintas facetas humanas.

Durante el juego se produce dopamina y otros neurotransmisores que sirven de recompensa cerebral, lo que mejora la transferencia de información entre el córtex prefrontal y el hipocampo y favorece los procesos ejecutivos. El desarrollo de los procesos cognitivos, psicomotores, estéticos, valorativos, culturales, sociales y afectivos también se ve favorecido por el juego, que desempeña funciones únicas en la educación. Entre otras cosas, mejora el interés, la observación, la concentración y la memoria. Los niños que disponen de tiempo y espacio para jugar están expuestos a una variedad de estímulos que merecen la pena y que se comunican con su cerebro, creando nuevas conexiones neuronales que mejoran su capacidad de comprensión y conocimiento de sí mismos y de lo que les rodea. (Miles, Ceballos , & Rosero, 2020).

En 2022, UNICEF publicó un artículo titulado "El desarrollo en la primera infancia" (UNICEF, 2022), en el cual se reitera que los primeros años de la infancia son esenciales, ya que es durante este periodo cuando se presentan las mayores oportunidades y riesgos al comenzar a explorar su mundo exterior. El cerebro en la niñez se desarrolla de manera instantánea a medida

que se vincula con su entorno. En estos primeros años de vida, es crucial reconocer que las neuronas tienen el potencial de consolidar comportamientos y aprendizajes de manera natural.

1.2 Problema de investigación

La lúdica tiene un valor educativo crucial e invaluable en el crecimiento holístico de los menores desde la infancia. Mediante el juego, pueden adquirir conocimientos de manera fluida y espontánea, estimulando sus capacidades motoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas. Filósofos y pedagogos destacados como Platón, Pestalozzi, Froebel, Montessori, Decroly y Claparède, entre otros, han enfatizado la relevancia del juego dentro de la educación, considerándolo como una estrategia fundamental para el aprendizaje y el desarrollo armonioso (Miles, Ceballos, & Rosero, 2020).

Asimismo, los aportes de la psicología, como las teorías de Vygotsky, Piaget y Bruner, son pioneros en comprender la función educativa del juego. Vygotsky considera el juego como un escenario donde los niños se divierten y asimilan el conocimiento del mundo, facilitando su desarrollo dentro de la zona de desarrollo próximo. Piaget destaca que el juego se relaciona con los estadios cognitivos del niño, permitiéndole asimilar y acomodar la realidad a través de la actividad lúdica. Bruner enfatiza el poder del juego para crear "mundos posibles" y conectar al niño con su tradición cultural.

A pesar de la gran cantidad de investigaciones que avalan los beneficios educativos de la lúdica, algunas instituciones educativas siguen sin tener en cuenta el derecho fundamental de los niños a jugar. Los profesores, las familias y la comunidad deben implicarse en la gestión de lugares, recursos y apoyos suficientes para fomentar y garantizar la práctica del juego. Esto requiere una revisión y transformación de los métodos pedagógicos y administrativos. El enfoque "De Cero a Siempre" en Colombia ha hecho del juego una actividad rectora del desarrollo de la primera infancia en su totalidad. (Miles, Ceballos, & Rosero, 2020).

El desarrollo de competencias es un aspecto clave en la vida humana, que se produce de forma sistemática y complejo desde el nacimiento, como resultado de la exploración y la interacción con el entorno. La lúdica es un componente esencial de las actividades y el desarrollo de los bebés, ya que fomenta las capacidades sociales, emocionales y cognitivas de forma atractiva

y divertida. Aunque existe un gran apoyo teórico a la idea de que la lúdica y el desarrollo cognitivo están relacionados, existen algunas barreras prácticas para comprender y utilizar esta relación. Para lograr el desarrollo del comportamiento, el carácter, las habilidades sociales, las regiones motrices y el lenguaje, la educación tradicional debe cambiar para salir de su zona de confort y dar cabida a conexiones cerebrales que potencien el aprendizaje y el compromiso. (Acosta , Espín , Rosero, & Estupiñán , 2023).

Actualmente, se reconoce ampliamente que la lúdica es un recurso importante para la educación y la maduración cognitivo infantil. Según Piaget (1993), los niños desarrollan de forma natural e intrínseca sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas a través del juego. Varios estudios han demostrado que las actividades lúdicas pueden influir positivamente en el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico durante la infancia. (Meneses & Monge, 2001).

La lúdica ofrece respuestas útiles en el ámbito de la educación al permitirnos comprender los diversos aspectos que existen en la actualidad. Describe el comportamiento de una persona que le permite comprender, expresar, sentir, comportarse libremente y reaccionar ante su entorno mientras disfruta de sus actividades cotidianas (Oñate, 2019). Lazo María & Macias Pincay (como cito en Sarlé, 2012) considera que el juego no es solo una conducta espontánea del niño pequeño que debe ser tenida en cuenta al momento de planificar dentro del aula de clases. El juego es, en sí mismo, “objeto y contenido de enseñanza”. No obstante, para que esto sea efectivo, la experiencia de jugar debe ser “intencional, mostrada y supervisada, guiada y mediada” por un educador. (Lazo & Macias, S.f)

Además, se han identificado barreras y limitaciones que impiden una mayor utilización de la lúdica dentro del ámbito educativo. Varios factores contribuyen a la infrautilización de los efectos positivos del juego en el desarrollo cognitivo de los niños, entre ellos la preparación inadecuada de los profesores, la escasez de tiempo libre y un enfoque académico excesivamente preocupado por la adquisición de información.

La epistemología de Jean Piaget no solo explora la estructura epistémica del niño sino también los constructos del lenguaje y su interacción con el medio que lo rodea. Piaget plantea la pregunta: “¿Cómo pasa un sujeto de un estado de menor conocimiento a un estado de mayor conocimiento?” (Piaget, 1992:11), establecer el primer marco para el crecimiento de las capacidades cognitivas. Rousseau menciona que la lúdica “Más libres en sus movimientos lloren

menos los niños, menos contrariados, no requerían que los calmemos constantemente; menos amenazados o mimados, serán menos temerosos, menos obstinados y se mantendrán en su estado natural” (Padilla, 2012).

En este contexto, surge la interrogante sobre cómo la lúdica, especialmente cuando se implementa a nivel educativo, puede contribuir de manera significativa al desarrollo cognitivo infantil. La investigación sobre la evaluación precisa de la lúdica para mejorar el desarrollo cognitivo es escasa, a pesar de la evolución de nuestros conocimientos sobre el valor del juego en el aprendizaje. Las escasas investigaciones existentes suelen centrarse en enfoques más generales sobre el juego, sin profundizar en la relación específica con las habilidades cognitivas que promueven, no solo en el aprendizaje académico, sino también en su vida diaria y su relación con el entorno.

En el contexto específico de la problemática identificada, "La lúdica en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paúl, Riobamba" este estudio necesario se presenta como una necesidad urgente. La modalidad de estudio presencial regular incluye también la atención a estudiantes con dificultades de aprendizaje y necesidades específicas, una educación integral que vaya más allá de la mera adquisición de información. De este modo, el conocimiento de la capacidad del juego para satisfacer las necesidades contemporáneas de una educación que fomente la mente y el corazón de los niños se ve limitado por la escasez de estudios particulares sobre la conexión entre la lúdica y el desarrollo cognitivo. Por lo tanto, es crucial estudiar y comprender la conexión entre la lúdica y el crecimiento cognitivo de los estudiantes de preparatoria de una manera exhaustiva y completa.

Los mejores académicos están de acuerdo en que la lúdica es importante para el desarrollo cognitivo de los niños. El psicólogo del desarrollo Jean Piaget sostiene que el juego es una herramienta vital para que los niños investiguen y comprendan su entorno. Además, Lev Vygotsky destaca el papel crucial simbólico en el desarrollo de funciones cognitivas superiores como la imaginación y la creatividad.

A pesar de estas afirmaciones teóricas, existe una falta de investigaciones específicas sobre cómo la lúdica se integra y se percibe en el entorno educativo de niños en preparatoria. Esta brecha plantea interrogantes sobre la calidad y cantidad de actividades lúdicas ofrecidas en las aulas y

cómo estas contribuyen al desarrollo cognitivo de los niños. Además, se desconoce cómo los educadores perciben y aplican la lúdica en el contexto específico de esta etapa de la infancia.

1.3 Justificación

El estudio sugerido sobre la relación entre la lúdica y el desarrollo cognitivo subraya lo importantes que son estas actividades para el desarrollo general de los niños. A través del juego, los niños pueden experimentar, explorar y aprender los fundamentos de la interacción con su entorno. Estas actividades estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la concentración, el lenguaje, la imaginación, la creatividad y la motricidad gruesa y fina. Además, el juego favorece el desarrollo socioemocional, ayudando a los niños a regular sus emociones, cooperar, seguir reglas y desarrollar destrezas sociales. De esta manera, el juego facilita la adquisición de capacidades cognitivas esenciales para el crecimiento intelectual de manera natural y divertida.

La importancia del estudio radica en su contribución al entendimiento del desarrollo cognitivo en los primeros años, cuando se sientan las bases de la educación del niño y de su éxito escolar, así como para su desarrollo integral. Además, aborda una preocupación actual: desinterés por la socialización de los niños, en el esfuerzo de conceptos, y en la estimulación de su curiosidad natural por aprender y relacionarse con los demás. Brindar espacios para actividades lúdicas resulta crucial para potenciar un crecimiento cognitivo saludable.

Este estudio respalda la creciente evidencia sobre el valor de la lúdica en el proceso educativo y en la psicopedagogía, especialmente durante los primeros años de vida. Los resultados fueron beneficiosos a guiar a la institución en la aplicación de estrategias y actividades específicas para fomentar y desarrollar habilidades sociales, motoras, de lenguaje, memoria, retención y pensamiento crítico. La lúdica y el crecimiento cognitivo están vinculados, lo que ayudará a los niños a que se desenvuelvan en un entorno seguro y puedan desarrollarse favorablemente sin dificultades académicas.

Esta investigación busca llenar el vacío existente al explorar de manera exhaustiva y sistemática cómo las actividades lúdicas, como cuentos, juegos, dramatizaciones, canciones y juegos al aire libre, pueden potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como la

atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas en los niños de preparatoria. Además, el estudio contribuyó a una comprensión más profunda de cómo la lúdica puede impactar de manera integral el desarrollo infantil, abarcando no solo el aspecto cognitivo, sino también las áreas personal-social, adaptativa, del lenguaje y de la motricidad. Esta visión holística es esencial para promover un enfoque educativo centrado en el niño y su desarrollo armónico.

Los hallazgos de esta investigación tuvieron implicaciones prácticas significativas para docentes, padres, autoridades educativas y psicopedagogos, al brindar pautas claras y respaldadas empíricamente sobre cómo máximo el potencial de la lúdica tanto en el aula como en el hogar, promoviendo así un aprendizaje más efectivo, estimulante y enriquecedor para los niños y niñas.

Finalmente, al abordar esta temática, se contribuyó a la difusión y valoración de la lúdica en la educación de preparatoria, promoviendo un cambio de paradigma hacia enfoques más lúdicos y orientados al disfrute del aprendizaje, en contraste con los métodos tradicionales.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 General

Determinar la relación de la lúdica en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente De Paúl. Riobamba.

1.4.2 Específicos

- Identificar la partición de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de preparatoria de Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente De Paúl.
- Establecer el nivel de desarrollo cognitivo en el área personal-socia, adaptativa, lenguaje y motora gruesa.
- Indagar la relación de las variables de estudio: la lúdica y el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Lúdica

El término "lúdica" se refiere al juego, el ocio y las actividades relacionadas con el entretenimiento, y se utiliza como herramienta educativa para facilitar el aprendizaje. Según Orozco Santa y Sepúlveda Osorio (2021), la lúdica está intrínsecamente relacionada con la dimensión emocional humana y abarca todas las áreas de acción del ser humano como sujeto biopsicosocial. Así, se asocia con la necesidad humana de experimentar, expresar, comunicar y colaborar en un contexto social específico. Wallon señala que las actividades lúdicas en los niños no tienen otro propósito que el juego mismo, generando períodos de alegría y distracción. Estas actividades permiten al niño establecer relaciones temporales y espaciales acorde a su edad y capacidades cognitivas (Meneses & Monge, 2001).

La lúdica se aplica en una variedad de contextos, siendo uno de los más relevantes la educación. En el ámbito educativo, se emplea para enseñar conceptos académicos, desarrollar habilidades motoras finas y gruesas, mejorar el lenguaje, fomentar la colaboración y el espíritu de equipo. Jaime Padrós define la lúdica como "una forma de expresión de la creatividad y la imaginación, que puede ser una herramienta para el aprendizaje, el desarrollo personal y la construcción de relaciones sociales". George Bernard plantea que los ambientes lúdicos favorecen un aprendizaje significativo, Hay que retener el 20% de lo que se oye, el 50% de lo que se ve y el 80% de lo que se hace. Según Moyolema (2015), mediante entornos lúdicos basados en la metodología experiencial, se puede alcanzar un 80% de efectividad en el aprendizaje (Moyolema, 2015).

2.1.1 Principios de la lúdica

La lúdica se fundamenta en diversos principios, como se menciona en distintos autores (Monsalve Márquez , Mena Córdoba , & Foronda , 2016) . Estos principios son:

- **Principio de diversión y entretenimiento:** Esta noción se basa en que las actividades lúdicas placenteras son esenciales para el complicado desarrollo del niño y su bienestar general. Reconoce la importancia del disfrute, la alegría y el juego en la vida cotidiana, ya que contribuyen a la satisfacción personal, la motivación y la estimulación cognitiva.
- **Principio de libre elección y espontaneidad:** Este principio se refiere a la habilidad de los individuos utilizar la reflexión y la iniciativa. Sugiere tener la flexibilidad de seleccionar entre una variedad de posibilidades y la capacidad de expresar pensamientos, emociones y comportamientos de forma auténtica y espontánea. La característica distintiva de la lúdica radica en ser una actividad en la cual las personas participan de forma voluntaria y espontánea, sin estar sometidas a presiones externas.
- **Principio de aprendizaje y desarrollo:** Se basa en la una capacidad innata que tiene los niños para crecer, adquirir nuevos conocimientos y habilidades, para alcanzar todo su potencial a lo largo de su vida. Este principio no solo reconoce la naturaleza dinámica sino también que puede ser moldeable el desarrollo humano, que se produce a través de procesos continuos de aprendizaje y adaptación.
- **Principio de participación:** Este principio destaca la importancia de participar activamente en los procedimientos y decisiones que suceden en su medio. Se fundamenta en la convivencia de los niños con capacidad y derecho a influir, opinan y fomenta parte de los asuntos que afectan sus vidas.
- **Principio de socialización y cooperación:** Este principio subraya que los individuos desarrollan y alcanzan su máximo potencial a través de la interacción y la colaboración con otros. Reconoce que la cooperación, la comunicación y las interacciones interpersonales son esenciales para el bienestar tanto individual como colectivo.

Estos principios son fundamentales ya que giran en torno a la generación del placer y disfrute a través de actividades recreativas intrínsecamente motivadoras. La lúdica, con su carácter voluntario, libre y espontáneo, permite a los individuos explorar múltiples facetas de su personalidad y asumir roles distintos en diversos escenarios simulados o ficticios. Aunque el juego es abierto, también requiere un marco estructurado con reglas que le den forma y lo diferencien de otros tipos de conductas. Dentro de este contexto, se generan el suspenso, la incertidumbre y la sorpresa, incentivando la superación de desafíos cognitivos, motrices y sociales.

2.1.2 Características

La lúdica se refiere a la utilización de actividades lúdicas o juegos como herramientas de aprendizaje y desarrollo personal. A continuación, se presentan algunas características de la lúdica (Bermeo, 2020):

- **Estimula la concentración y la atención:** Las actividades lúdicas requieren de foco y dedicación, lo cual mejora la capacidad de los participantes para concentrarse y mantenerse concentrados en determinadas actividades.
- **Proporciona un espacio para liberar tensiones:** La lúdica contribuye al bienestar emocional al ofrecer un medio para liberar tensiones y estrés, promoviendo la relajación y el equilibrio emocional.
- **Fomenta el crecimiento de las capacidades creativas:** Al involucrar el juego fomenta el crecimiento de la imaginación y la expresión creativa, permitiendo a las personas explorar nuevas ideas y soluciones innovadoras.
- **Genera emociones positivas:** Participar en actividades lúdicas puede producir emociones positivas, mejorando el estado de ánimo y promoviendo una actitud más optimista y motivada.
- **Promueve la interacción social:** La lúdica favorece el contacto social, mejorando la comunicación y las habilidades sociales mediante la colaboración y el apoyo mutuo.
- **Permite la exploración de roles y la expresión de la identidad:** A través del juego, las personas pueden explorar diferentes roles, expresar su identidad y desarrollar su personalidad de manera segura y libre.
- **Mejora la motivación y facilita el aprendizaje:** La lúdica incrementa la motivación, la atención y la concentración, lo que facilita el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades.

La lúdica es una parte fundamental de la vida humana que permite a los niños explorar el mundo, promueve la socialización, fomenta la creatividad y crea diversión. Los niños expresan sus emociones, pensamientos e imaginación a través del juego; aprenden sobre su esquema corporal y su capacidad de movimiento; ganan empatía; toman conciencia y reconocen su entorno; crecen creativamente y mejoran su expresión física y verbal.

2.1.3 Importancia

Según Benavides Bailón y Candela Borja (2020), la lúdica es importante porque ayuda a los estudiantes a aprender de forma significativa. Los estudiantes asimilan orgánicamente su entorno mediante actividades lúdicas, lo que les permite aprender, conectar con los demás y comprender las normas y el funcionamiento de la sociedad de la que forman parte. Se basa en los principios educativos de la integralidad y es un componente esencial de este proceso de socialización. Conlleva a la estimulación de diversas áreas como la corporal, cognitiva, lingüística, social y emocional, que favorece al fortalecimiento y la adquisición del coeficiente intelectual. (Benavides Bailón & Candela Borja, 2020) Facilita la transmisión, comprensión y adaptación del aprendizaje significativo, permitiendo que se repita, se entienda y se practique de manera holística y natural como espontánea. Además, la actividad lúdica fomenta la autoconfianza, autonomía y el desarrollo personal, consolidándose como una de las actividades mas importantes en la educación y recreativas más esenciales.

Domínguez (2015) sostiene que la educación actual debe basarse en la evolución psicológica del juego infantil, respetando las diversas fases de su desarrollo e incorporando el componente lúdico como parte de la formación integral. Esto sugiere que la lúdica puede ser utilizado en muchos niveles educativos, desde la educación infantil hasta la enseñanza superior, personalizando las actividades de recreativas para adaptarlas a las necesidades y características propias de cada nivel. Domínguez (2015) señala que la actividad lúdica puede ser utilizada como una estrategia clave para fortalecer el proceso educativo, sin importar del trayecto formativo del estudiante (Dominguez, 2015).

La lúdica puede ser utilizada como un procedimiento pedagógico para promover situaciones planeadas por el docente, ya que permite la interacción lúdica consigo mismo y con los demás, fortaleciendo la convivencia y promoviendo valores éticos en los estudiantes. Motta (2004, citado en Posso y otros, 2015) afirma que "la lúdica es un proceso pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe incluso antes de que el docente decida implementarla. Esta metodología crea espacios y momentos lúdicos, que favorece y genera las situaciones lúdicas" (p. 23).

2.1.4 Actividades lúdicas en el aula

Las valiosas aportes y experiencias de distintos autores ofrecen una nueva perspectiva renovada y detallada sobre diversas estrategias que pueden emplearse en el aula para abordar las dificultades en el aula. Las actividades lúdicas se presentan como un componente atractivo e inspirador que atrae a los estudiantes y fomenta un aprendizaje significativo. Este tipo de actividades no solo proporcionan una experiencia placentera, sino que conlleva una serie de beneficios pedagógicos de gran relevancia. Al sumergirse en estas prácticas, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan una mayor conciencia de su propio cuerpo. A continuación, se presentan diversas actividades:

- **Juegos de roles y dramatizaciones:** Los juegos de roles y la dramatización les permite explorar y aprender varios temas de manera natural y divertida, captando su atención e interés. Al asimilar diferentes roles, los estudiantes desarrollan su creatividad, expresión corporal y habilidades comunicativas. Estas actividades también contribuyen significativamente al desarrollo socioemocional, al interactuar con sus compañeros en situaciones simuladas, practicando cualidades sociales como la empatía, el respeto por los demás, la escucha activa y la resolución de conflictos.
- **Juegos musicales con canciones, instrumentos y expresión corporal:** Los juegos musicales que integran canciones, instrumentos y expresión corporal son una excelente herramienta psicopedagógica para trabajar con niños y niñas. La percepción auditiva se ve estimulada al reconocer sonidos, ritmos y melodías. Cuando los niños cantan, bailan y tocan instrumentos en grupo, aprenden a coordinar acciones, respetar turnos y regular sus emociones. Utilizar instrumentos de percusión sencillos como panderetas, tambores o maracas les permite marcar el ritmo de las canciones, manteniendo su atención cautivada mientras exploran su creatividad e imaginación.
- **Adivinanzas y trabalenguas:** Las adivinanzas fomentan el pensamiento lógico y la capacidad de deducción. Al escuchar las pistas y tratar de descifrar la respuesta, los niños activan sus habilidades de pensamiento y asociación. Además, amplían su vocabulario y conciencia global de su entorno. Los trabalenguas, por otro lado, estimulan la conciencia fonológica, la articulación y la expresión oral. Al repetir estos juegos de palabras

complejos, los estudiantes mejoran su dicción, fluidez y capacidad para discriminar y producir sonidos con precisión.

- **Actividades sensoriales y motrices al aire libre:** Los ejercicios de motricidad sensorial al aire libre son esenciales para el desarrollo general de los niños, ya que les permiten aprender mediante la exploración activa de su entorno y la estimulación de todos sus sentidos. Salir a las áreas verdes brinda oportunidades únicas para potenciar estas experiencias. Pueden tocar diferentes texturas (corteza de árboles, tierra, plantas), escuchar los sonidos de la naturaleza, oler las flores y contemplar los colores y formas a su alrededor. Además, se pueden incluir desafíos motores como saltar obstáculos, mantener el equilibrio sobre troncos o realizar movimientos corporales imitando a los animales.
- **Juego libre con material montessoriano:** El juego libre con material montessoriano es una herramienta útil para el desarrollo integral y el aprendizaje activo de los recién nacidos, ya que les permite explorar y aprender de forma significativa e independiente. Este enfoque pedagógico, inspirado en las ideas de María Montessori, brinda un ambiente preparado con recursos didácticos cuidadosamente diseñados para estimular la exploración, la autonomía y el descubrimiento guiado por la curiosidad natural de los pequeños. Durante el juego libre con material montessoriano, los estudiantes tienen la oportunidad de manipular objetos concretos que les permiten adquirir conceptos abstractos de manera vivencial. Por ejemplo, pueden trabajar con bloques de diferentes formas y tamaños para comprender nociones de geometría. El rol del docente es presentar los materiales de manera atractiva, explicar su uso adecuado y luego observar cómo los niños interactúan con ellos, brindando apoyo y guía cuando sea necesario.

2.1.5 Definiciones del juego

Uno de los pasatiempos más divertidos y fascinantes es el juego. Sin embargo, en el salón de clases, el juego adquiere un significado distinto, requiriendo diversos componentes como el esfuerzo, la concentración, la atención y las expectativas, aunque sigue siendo muy valioso el disfrute de las actividades. Por esta razón, se recomienda una variedad de actividades que alteran la rutina e inspiran la creatividad de los educadores dedicados al aprendizaje, con el objetivo de apoyar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos (Minerva, 2002).

El estudio del juego abarca diversas disciplinas como la filosofía, pedagogía, psicología, sociología y antropología, ya que todas analizan al niño y al ser humano en su totalidad. La psicología y la pedagogía se centran en el estudiante y en el proceso de aprendizaje, estando estrechamente vinculadas por la didáctica, que se actualiza constantemente a medida que se va globalizando el mundo. La didáctica entiende que el juego es una forma de entretenimiento que promueve el conocimiento y la satisfacción, ofreciendo un verdadero descanso tras largas jornadas.

Baena, A. (2009) cita las siguientes definiciones del juego de diferentes autores:

Según Extremera, el juego como actividad física se organiza en torno a "ejercicios" que requieren muy poca implicación del ejecutante, donde se realizan de manera repetitiva. Los juegos pueden presentarse en distintas formas o ejercicios con una estructura lúdica, donde se puede apreciar la competencia individual o colectiva; mediante "juegos simples" con mínima organización y funcionamientos básicos como: juegos populares tradicionales; deportivos que incorporan elementos similares a los deportes formales; y finalmente los juegos de mayor complejidad, con un alto nivel organizativo (Baena, 2009).

Díaz manifiesta que los juegos tienen un carácter cooperativo, esto fomenta la creación de métodos de oposición y cooperación es decir defensa y ataque, siendo fundamentales en la mayoría de los juegos de equipo. A través del juego, se perfeccionan o aplican diversas destrezas y habilidades en distintos contextos. Los juegos de iniciación a habilidades deportivas son esenciales, ya que se realizan adaptaciones para facilitar el aprendizaje de deportes específicos. Es modalidad funciona como una manera de didáctica e iniciación deportiva, en la que el deporte se simplifica en juegos que se asemejan gradualmente al escenario de juego real cambiando su reglamento.

2.1.6 Dimensiones del juego

Mosquera (como se citó en Delgado, 2021) señaló las siguientes dimensiones (p.20). (Mosquera, 2019).

- **La dimensión emocional-afectiva:** El juego permite a los niños expresar y regular sus emociones, lo que es beneficioso para su crecimiento y desarrollo. Es clave para un progreso equilibrado y para adquirir afecto emocional desde temprana edad, marcando el proceso relacional del niño. El juego intrínsecamente motiva y satisface, permitiendo

controlar la ansiedad ante eventos estresantes. Además, manifiesta emociones, agresividad y sexualidad, al ser una vía de escape de la vida cotidiana, y estimula la autoestima y la confianza.

- **Dimensión social:** La integración, adaptación e igualdad son centrales. El juego origina los primeros vínculos con pares. Los niños aprenden conductas positivas como compartir, saludar y respetar turnos, y evitan conductas negativas como lastimar o mostrar prepotencia. El juego conduce al autoconocimiento, del entorno y de otros, mejorando actitudes y personalidad. Además, transmite normas y órdenes que sustentarán la personalidad futura, y fomenta la comunicación y la cooperación, facilitando la inserción social.
- **Dimensión cultural:** El juego transmite tradiciones y valores del entorno al niño, siendo un vehículo para transmitir costumbres sociales a las nuevas generaciones.
- **Dimensión creativa:** El juego convierte la imaginación en arte simbólico, desarrollando el pensamiento ágil y las habilidades creativas.
- **Dimensión cognitiva:** El juego estimula el cerebro. Los juegos manipulativos expanden el pensamiento infantil sobre objetos, texturas, encajes, y la relación causa-efecto. Además, permite a los niños distinguir colores, formas y tamaños.
- **Dimensión sensorial:** Mediante el ejercicio repetitivo, el juego explora las posibilidades sensoriales y motrices, favoreciendo el crecimiento general del niño.

2.2 Desarrollo cognitivo

Fase vital en la vida de los niños, el desarrollo cognitivo les permite adquirir información y capacidades mentales a medida que maduran. El juego es crucial en este proceso, según destacados educadores e intelectuales del siglo XX como Lev Vygotsky, Maria Montessori, Jean Piaget y Frederik Fröebel. Según estos autores, el juego es una actividad natural del niño que le permite experimentar, explorar y aprender sobre el mundo que le rodea (Padilla, 2012).

Pascual-Leone propone que el acto inteligente se puede enseñar, lo cual implica que se puede intervenir en el desarrollo cognitivo tanto de individuos normales como de aquellos que presentan desórdenes o carencias. Este enfoque resalta la importancia de la reeducación de la inteligencia. Por otro lado, Sternberg se centra en la conducta inteligente y aboga por la construcción de programas que modifiquen las estructuras cognitivas en individuos normales,

deficientes y talentosos. Su enfoque busca comprender los procesos subyacentes en el procesamiento de la información (Bravo, 1994). Estos puntos de vista subrayan cómo el juego y otras actividades educativas pueden tener un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de los niños.

2.2.1 Las habilidades mentales más importantes para el desarrollo cognitivo

Una serie de capacidades mentales básicas necesarias para aprender y comprender el mundo que nos rodea forman parte del desarrollo cognitivo. Estas habilidades (Bravo, 1994):

- **Pensamiento crítico:** Es la habilidad para analizar información de forma objetiva y racional, evaluando su validez y relevancia para llegar a conclusiones fundamentales.
- Fomenta la curiosidad intelectual, la apertura mental y la autonomía en el aprendizaje, permitiendo abordar desafíos con rigor analítico.
- **Razonamiento lógico:** Implica extraer conclusiones válidas a partir de premisas o información dada, utilizando principios de la lógica formal. Se basa en métodos deductivos e inductivos para derivar conclusiones coherentes y evitar falacias.
- **Memoria:** La información puede codificarse, almacenarse y recuperarse gracias a la memoria, una capacidad cognitiva. La memoria a largo plazo, la memoria a corto plazo y la memoria sensorial son las tres categorías en que se divide. Se registra estímulos sensoriales por un corto periodo de tiempo en la memoria sensorial. En la memoria a corto plazo sólo se almacena momentáneamente una pequeña cantidad de información. El almacenamiento a largo plazo de grandes cantidades de información y experiencias es posible gracias a la memoria a largo plazo.
- **Atención y concentración:** Habilidades que permiten enfocar los recursos mentales en información o tareas específicas, seleccionando estímulos relevantes y manteniendo ese enfoque de manera sostenida.
- **Resolución de problemas:** Proceso cognitivo que implica identificar, comprender y resolver desafíos utilizando estrategias efectivas. Requiere definir el problema, recopilar información relevante, generar alternativas, evaluarlas y seleccionar la mejor solución.
- **Flexibilidad cognitiva:** Capacidad de adaptar el pensamiento y el comportamiento frente a situaciones nuevas o cambiantes, considerando múltiples perspectivas y generando soluciones creativas según las demandas del entorno.

- **Creatividad:** La capacidad de producir conceptos, soluciones y bienes únicos e innovadores. Involucra fluidez de ideas, flexibilidad para explorar diferentes enfoques, originalidad en la producción de respuestas únicas y disposición para asumir riesgos.

2.2.2 Teoría sobre el desarrollo cognitivo en la Infancia Piaget

Jean Piaget afirma que el desarrollo cognitivo del niño es un proceso innato que conlleva transformaciones importantes en el pensamiento, el razonamiento y la adquisición de conocimientos, permitiendo a los niños comprender e interactuar de manera más eficaz con el mundo que les rodea. Piaget, considerado el padre de la psicología evolutiva, desarrolló una teoría que describe fases de crecimiento cognitivo, cada una de las cuales se distingue a medida que el niño madura, el desarrolla nuevas habilidades y maneras de pensamiento más complejas.

Según Piaget, la adquisición del conocimiento es un proceso dinámico que se define por dos características principales: las transformaciones y las etapas. Las transformaciones implican cualquier cambio que puede experimentar una persona u objeto, como modificaciones en la forma, tamaño o ubicación. Las etapas son los estados o condiciones por los que atraviesan las cosas entre una transformación u otra. Piaget distingue entre dos tipos de inteligencia en este proceso: la operativa y la figurativa. La inteligencia operativa representa y manipula las transformaciones, siendo activa y dinámica, mientras que la inteligencia figurativa representa los estados fijos y es más estática.

Para Piaget, la inteligencia operativa es fundamental porque las etapas del desarrollo cognitivo tienen sentido en relación con las transformaciones que ocurren entre ellas. Este enfoque dinámico permite al niño que comprenda y se adapte al mundo mediante dos procesos clave: la asimilación, que consiste en incorporar de nuevos conocimientos a los esquemas mentales existentes, y la acomodación, que es cómo se cambian estos esquemas para acomodar la nueva información. (Arbor, s/f).

2.2.3 Asimilación y acomodación

La teoría de Piaget afirma dos procesos fundamentales que son cruciales para el desarrollo cognitivo del niño y le permiten comprender y adaptarse a su entorno son la asimilación y la acomodación.

Asimilación: Este proceso implica incorporar nuevos elementos del entorno utilizando las estructuras cognitivas preexistentes. En otras palabras, es la capacidad de interpretar y ajustar nuevas experiencias para que encajen dentro de los esquemas mentales ya establecidos. La asimilación permite a las personas percibir el mundo de acuerdo con sus conocimientos y expectativas previas.

Acomodación: Contrariamente a la asimilación, la acomodación implica modificar las estructuras cognitivas preexistentes para incorporar nueva información que no puede ser interpretada con las ideas anteriores. Es un proceso de ajuste o cambio en respuesta a nuevas experiencias que no encajan con los esquemas mentales existentes.

Según Piaget, la asimilación y la acomodación son procesos complementarios necesarios para un crecimiento cognitivo sano. Ambos trabajan en conjunto para lograr un equilibrio adaptativo en la interacción del individuo con su entorno. La asimilación permite incorporar nuevas experiencias dentro de las estructuras mentales existentes, mientras que la acomodación asegura que estas estructuras se ajusten y evolucionen cuando sea necesario para enfrentar nuevas situaciones y conceptos (Arbor, s/f).

2.2.4 Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget

Tabla N° 1
ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Etapas	Edad Cronológica	Características
Sensomotriz	0 meses a los 2 años	Aparece la permanencia de objeto, señalando una representación mental inicial que aún no es simbólica ni lógica. El menor pasa de una inteligencia puramente motriz a los inicios de una inteligencia representativa.
Preoperacional	2 años a los 7 años	El rápido crecimiento del pensamiento lingüístico y simbólico, aunque de forma egocéntrica e intuitiva. Los niños presentan dificultades para adoptar puntos de vista ajenos, centran su atención sólo en un aspecto de los objetos y situaciones, y su pensamiento es irreversible.

Operaciones concretas	7 años a los 11 años	Comienzan a utilizar el pensamiento lógico superando progresivamente el egocentrismo intelectual. Tienen ahora una noción básica de conservación de atributos físicos ante transformaciones de objetos. Pueden realizar operaciones mentales de clasificación, seriación, cálculo sobre situaciones concretas y observables en su realidad inmediata.
Operaciones formales	12 años en adelante	Se desarrolla el pensamiento científico, permitiendo análisis y razonamientos abstractos para plantear y comprobar hipótesis, explorar soluciones sistemáticas a problemas e imaginar posibles realidades alternativas. Hay mayor conciencia reflexiva sobre los propios procesos mentales y los de otras personas, facilitando la metacognición y las argumentaciones basadas en principios lógicos, no sólo en los hechos concretos evidentes.

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Según Velázquez (2018), Piaget afirma que los fundamentos de la lógica surgen a través de las actividades mentales y motoras del infante en conexión con su entorno, particularmente el sociocultural, y se desarrollan antes que el lenguaje. Este concepto coincide con la mediación cultural propuesta por Vygotsky. Piaget argumenta que la lógica que el ser humano se basa en el pensamiento, que incluye las operaciones lógicas para llevar a cabo la percepción y la clasificación hasta la abstracción y el cálculo proporcional, lo que define la inteligencia del hombre. Piaget también señala diferencias cualitativas entre el pensamiento infantil y adulto, así como las distintas etapas de la niñez, de igual forma reconoce la posibilidad de adultos con mentalidad infantil, influenciados por el entorno social. En consecuencia, Piaget propone la "teoría constructivista del aprendizaje", hacer hincapié en que la capacidad cognitiva y la inteligencia están profundamente vinculadas al contexto social y físico (Velázquez, 2018). Por ello Jean Piaget postula cuatro etapas:

2.2.4.1 Etapa Sensoriomotor

La etapa sensoriomotriz, según Jean Piaget, abarca aproximadamente el tiempo comprendido entre el nacimiento hasta los dos años de edad. En esta etapa del desarrollo cognitivo, el bebé construye su comprensión inicial del mundo interactuando directamente con sus sistemas sensoriales y motores en su entorno cercano. Utilizando reflejos innatos y habilidades motoras básicas, el bebé empieza a formar esquemas de conocimiento basados en sus experiencias sensoriomotoras.

Este estadio se subdivide en tres:

Reacciones circulares primarias (0-2 meses): Los dos primeros meses de vida del bebé realiza acciones repetitivas centradas en su propio cuerpo. Estas acciones son principalmente reflejas y están motivadas por el placer que el bebé experimenta al realizarlas.

Reacciones circulares secundarias (4 meses – 12 meses): Desde el cuarto hasta el duodécimo mes de vida, el bebé comienza a dirigir su atención hacia el entorno externo. Empieza a explorar y manipular objetos, observando las consecuencias de sus acciones. Por ejemplo, puede intentar reproducir sonidos o movimientos que le han resultado placenteros anteriormente.

Reacciones circulares terciarias (12-18 meses): Durante este período, el bebé continúa explorando su entorno, pero ahora realiza variaciones significativas en sus acciones. En esta fase, el bebé comienza a desarrollar una noción de persistencia del objeto, que indica que es consciente de que un objeto existe, aunque no pueda verlo. Esto marca un avance importante hacia la formación de representaciones mentales y el inicio del pensamiento simbólico.

2.2.4.2 Etapa Preoperacional

En la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo entre los dos y los siete años, los niños comienzan a desarrollar la función simbólica. Esto significa que empiezan a emplear pensamientos sobre objetos y situaciones que no están presentes físicamente en el momento. El razonamiento en esta etapa es predominantemente intuitivo y carece de una capacidad lógica completamente desarrollada. Los niños demuestran habilidades para utilizar símbolos representativos como la expresión, el juego simbólico, la creatividad y el dibujo. La expresión es importante como herramienta y en el proceso de aprendizaje de una lengua que facilita futuros logros cognitivos.

Durante esta fase, los niños tienden a tribuir características a objetos inanimados, como parte de su comprensión limitada de la realidad basada en esquemas mentales.

2.2.4.3 Operaciones Concretas

La etapa de operaciones concretas, que se va aproximadamente de los 7 años a los 11 años, siendo el punto de partida para el avance significativo en el desarrollo cognitivo de los infantes según Piaget. Durante esta fase, los niños desarrollan esquemas operatorios que les permiten realizar operaciones lógicas internas y mentales de manera reversible. Esto significa que pueden retroceder mentalmente el orden de los pasos de una operación. Su razonamiento se vuelve más lógico y reversible, aunque sigue centrado en situaciones concretas y tangibles. Los niños en esta etapa pueden razonar sobre transformaciones y relaciones sin dejarse llevar solo por la apariencia perceptiva inmediata.

2.2.4.4 Operaciones formales

La etapa de operaciones formales se da desde los 11 años o 12 años que va hasta la edad adulta, representa la cumbre del desarrollo intelectual según Piaget. En esta fase, los individuos son capaces de razonar de manera abstracta más allá de los objetos concretos. Pueden realizar razonamientos hipotético-deductivos donde formulan hipótesis y extraen conclusiones lógicas, incluso sin tener hechos empíricos presentes. Este tipo de pensamiento les permite manejar conceptos abstractos y complejos, como los utilizados en el pensamiento científico, la metacognición, la argumentación y la resolución sistemática de problemas. Representa el punto culminante de la coherencia mental antes de la adultez plena, aunque no todas las personas alcanzan esta etapa o sus estructuras cognitivas superiores.

2.2.5 Teoría Lev Vygotsky

Vygotsky (1933) sostiene que el juego sirve como un proceso de sustitución en el que el niño construye un escenario organizado e imaginario en el que predominan los significados del objeto y de la palabra y, a su vez, dirigen el comportamiento. Destaca que el niño satisface sus necesidades a través de los sentimientos y las categorías básicas de la realidad, además de simbolizar a través del juego. Además, argumenta las reglas forman parte del juego, lo cual es transformado en una parte esencial al momento de realizar una actividad (citado en Gallardo López y Gallardo Vázquez, 2018).

Para Vygotsky, el juego genera una zona de desarrollo próximo del infante, permitiendo situarse por encima de su edad cronológica. El autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que el niño se desenvuelve, afirmando que, a través del juego, los niños se proyectan en las actividades imitando las acciones adultas de su cultura, dramatizando los roles y valores que asumirán en el futuro.

Según el enfoque sociocultural propuesto por Vigotsky, los procesos psicológicos superiores tienen un origen social. Desarrollándose a través de la participación del individuo en las actividades compartidas con otros. En esta misma línea teórica, Vygotsky identificó el juego como una actividad principal que impulsa el desarrollo infantil, ya que contribuye a la estructuración de las funciones básicas facilitando la transición hacia funciones mentales superiores (Lucci, 2006).

Para que este progreso ocurra, es fundamental que una persona sea más competente ofreciéndole al niño herramientas y pautas como reglas durante el juego. Según la perspectiva Vygotskiana, los signos son instrumentos psicológicos que provienen de la cultura y permiten al niño reestructurar su cognición. Estos signos pueden ser el lenguaje, la escritura, el sistema numérico, los esquemas y la sustitución de objetos.

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGÍA.

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Enfoque cuantitativo

Para investigar fenómenos, identificar patrones de comportamiento y poner a prueba ideas, la investigación se emplea un enfoque cuantitativo que se basa en una metodología que hace hincapié en la recopilación de datos numéricos, el análisis estadístico y la medición de datos. Se basó en los procedimientos estandarizados y análisis estadísticos mediante la prueba estadística de Chi-cuadrado, que permiten recolectar y analizar datos numéricos de manera objetiva, manteniendo distancia de sesgos y valores personales. Sigue un enfoque deductivo, partiendo de premisas generales para obtener conclusiones particulares. Además, se orienta a describir, explicar y predecir fenómenos mediante el control, la réplica y la cuantificación de variables.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1 No experimental

Dado que ninguna de las variables se modificó intencionadamente, el diseño de este estudio es no experimental. Uno de los fundamentos de la investigación no experimental es la observación del fenómeno tal y como es, en su contexto natural, en sus situaciones existentes, donde el investigador sólo observa los hechos tal y como se presentan en su contexto real o empírico. Este tipo de investigación imposibilita la manipulación de las variables objeto de estudio.

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se utilizaron los siguientes tipos de investigación, según la clasificación metodológica y técnica:

NIVEL O ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Correlacional

Verificar el vínculo entre dos variables sin alterar directamente ninguna de ellas es el objetivo de la investigación correlacional. Este método consistía en utilizar patrones regulares y predecibles en una población o muestra para medir y crear asociaciones. La evaluación de las variables de la investigación pretendía mejorar la comprensión de sus interrelaciones. Se sugirió que se utilizaran programas estadísticos si era necesario para realizar un examen exhaustivo de los resultados.

Donde hubo una relación de las variables estudiadas entre la lúdica y el desarrollo cognitivo evaluando los niveles del área personal-social, área adaptativa, área lenguaje y el área motora, dando una holística más detallada en su relación de significancia.

3.3.1 Por los objetivos

Básica

Con el fin de contribuir a una sociedad más desarrollada y preparada para afrontar los problemas de la humanidad, este estudio pretende comprender los fenómenos naturales y la realidad en el contexto de la educación. Con el fin de analizar un hecho, fenómeno o cuestión y ofrecer soluciones alternativas basadas en los resultados, este tipo de investigación no sólo se concentró en la aplicación práctica de sus conclusiones, sino también en ampliar los conocimientos para responder a preguntas de modo que los conocimientos obtenidos puedan aplicarse en futuras investigaciones.

3.3.2 Por el lugar

De campo.

Se trata de un estudio de campo, ya que el problema se identificó mediante el uso directo de instrumentos en lugar de los hechos. En otras palabras, en este estudio de investigación participaron estudiantes de preparatoria de la UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAÚL.RIOBAMBA. El problema se descubrió durante la investigación y se obtuvo el consentimiento de los padres y la cooperación de los participantes. Ellos apoyaron el crecimiento de este proyecto de investigación.

3.4 Tipo de estudio

3.4.1 Por el tiempo

Transversal o Transeccional

Debido a que la investigación se realizó en un único período de tiempo específico, y en una sola ocasión, se utilizó herramientas técnicas para recopilar datos, los cuales fueron analizados en una disertación de tipo teórico-aplicada en su momento dado.

3.5 Población y muestra

Población

“Se entiende por población o universo el conjunto al que serán aplicables las conclusiones obtenidas, es decir, los elementos (personas, instituciones o cosas) a los que se refiere la investigación”, según Hernández, Fernández y Baptista (2016).

Al conjunto de componentes o rasgos que conforman los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul se le denomina población o universo de estudio. A continuación, se describen detalladamente estos actores causantes del problema:

Muestra

El tamaño de la muestra es un subconjunto limitado y representado que se determina mediante una serie de operaciones realizadas en el estudio para distribuir a los participantes en la totalidad de una población establecida que se basó en la población investigada.

Dado que la muestra se define intencionadamente -es decir, a conveniencia del investigador sin utilizar técnicas estadísticas o matemáticas, no es probabilística. Se trató principalmente de 63 alumnos de bachillerato que cursaban su primer año de EGB, por lo que no fue necesario realizar cálculos muestrales.

Tabla N° 2
Muestra de la investigación

Cursos de Preparatoria					
Paralelos	A	B	C	F	%
Estudiantes	19	22	22	63	100

Fuente: Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Tabla N° 3

La técnica e instrumento que se utilizó en la presente investigación es

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN
<p>Variable independiente:</p> <p>Lúdica</p>	Encuesta	Cuestionario AD-HOC	El cuestionario AD-HOC identifica cómo la lúdica se relaciona con las actitudes, preferencias y necesidades de los infantes en relación con las actividades lúdicas. Constando de 10 preguntas con respuestas con una respuesta dicotómica "Sí" o "No" que evalúan aspectos como la atención, participación voluntaria, adaptación a reglas, integración social, toma de decisiones, resolución de problemas, interacción y cooperación, liberación de tensiones, expresión creativa e imaginativa, y facilidad para aprender conceptos nuevos a través del juego.
		Test de Denver "Prueba de detección del desarrollo de Denver II" (Fue desarrollado en 1967 y revisado en 1990 para ser el Denver II,	Test de Desarrollo de Denver, relaciona el desarrollo cognitivo del niño y niña permitiendo detectar posibles retrasos o dificultades en áreas estrechamente vinculadas al

<p>Variable dependiente: Desarrollo cognitivo</p>	<p>Psicométrica</p>	<p>siendo sus autores William K. Frankenburg, Josiah B. Dodds, Paula Archer, Albert Shapiro, Sabrina Bresnick, publicado en 1990, lanzada por la editorial Denver Developmental Materials, Inc)</p>	<p>desarrollo cognitivo del infante. Consta de 125 tareas organizadas por edad que permiten evaluar cuatro áreas principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Área motricidad fina, • Área motricidad gruesa, • Área lenguaje • Área desarrollo personal-social. <p>Su formato de respuesta está compuesto por puntuaciones tipo Likert que van de 1 a 3, donde: 1=Riesgo 2=Retraso y 3=Normal</p>
--	---------------------	---	---

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

3.7 Técnicas de Análisis e Interpretación de Recolección de Datos

En este estudio se utilizaron técnicas y procedimientos derivados de la estadística correlacional para procesar la información recogida. Además, se utilizaron métodos gráficos, como gráficos circulares, para representar visualmente los datos. Estas actividades incluyeron:

- Codificación de la información: se realizó un primer ordenamiento de los indicadores con sus respectivas categorías y dimensiones.
- Aplicación de los instrumentos de recogida de datos.
- Tabulación y representación gráfica de los resultados obtenidos.
- Recogida de datos mediante el uso de las técnicas e IRD.
- Tratamiento de los datos mediante la prueba Chi-cuadrado.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.
- Presentación de conclusiones y recomendaciones derivadas de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Aplicación del Cuestionario AD-HOC Y Test de Denver II (Denver, 1990)

En este capítulo se presentan los hallazgos obtenidos del análisis de los datos recopilados mediante los instrumentos de investigación empleados en el estudio. Los resultados se exponen junto con su respectivo análisis e interpretación, derivados del procesamiento de la información recolectada. Para guiar esta evaluación, se utilizó la siguiente tabla como referencia.

Tabla N° 4
Chi-cuadrado

Valor-p	Nivel de significancia	Chi-Cuadrado
>0.05	0.05	No hay relación significativa entre las variables
≤0.05	0.05	Existe relación significativa entre las variables
>0.01	0.01	No hay relación significativa entre las variables
≤0.01	0.01	Existe relación significativa entre variables

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles

4.2 Tabla de corrección de los resultados de las Variables

Tabla N° 5
Resultados del Área Personal-Social y la Lúdica

		Chi-Cuadrado/Área Personal-Social	
		Área personal	La Lúdica
Área personal	Chi-cuadrado	1	1,874
	Sig. (bilateral)		,1710
	N	63	63
La Lúdica	Chi-cuadrado	1,874	1
	Sig. (bilateral)	,1710	
	N	63	63

Chi-cuadrado no es significativa en el nivel en <0,01. (bilateral).

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Los datos de correlación muestran una relación entre el nivel del área personal-social y la lúdica. El análisis chi-cuadrado evaluó tres niveles: "Normal", "Riesgo" y "Retraso". El valor calculado del estadístico chi-cuadrado fue 1.874, y el valor-p obtenido fue 0.1710.

Dado que el valor-p es mayor que el nivel de significancia establecido de 0.01, no se encontró una relación significativa entre el área personal-social y la lúdica en la muestra analizada al nivel de significancia de 0.01. Esto implica que, según los datos recopilados, el dominio de las actividades lúdicas en el desarrollo personal-social de los niños no es estadísticamente significativa en este contexto específico.

Tabla N° 6
Resultados del Área Adaptativa y la Lúdica

Chi-cuadrado/Área Adaptativa			
		Área adaptativa	La lúdica
Área adaptativa	Chi-cuadro	1	36,052
	Sig. (bilateral)		,0000
	N	63	63
La lúdica	Chi-cuadro	36,052	1
	Sig. (bilateral)	,0000	
	N	63	63

Chi-cuadrado es significativa en el nivel en <0,01. (bilateral).

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Los datos obtenidos del análisis chi-cuadrado entre el área adaptativa y la lúdica, evaluados en los niveles "Normal", "Riesgo" y "Retraso", muestran un valor calculado del estadístico chi-cuadrado de 36.052 y un valor-p de 0.0000, se concluye que existe una relación significativa entre el área adaptativa y la lúdica en las muestras estudiadas.

Este resultado sugiere que las habilidades adaptativas de los individuos están significativamente vinculadas con su desempeño en actividades lúdicas. La alta significancia estadística indica que la participación en actividades lúdicas podría estar asociada con mejoras en las habilidades adaptativas, como la capacidad de ajustarse a nuevos entornos, resolver problemas prácticos y realizar tareas cotidianas con eficiencia.

Tabla N° 7
Resultados del Área Lenguaje y la Lúdica

Chi-Cuadrado /Área lenguaje			
		Área Lenguaje	La lúdica
Área lenguaje	Chi-cuadrado	1	10,47
	Sig. (bilateral)		0,0012
	N	63	63
Área lúdica	Chi-cuadrado	10,47	1
	Sig. (bilateral)	0,0012	
	N	63	63

Chi-cuadrado es significativa en el nivel en <0,01. (bilateral).

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Los datos obtenidos del análisis chi-cuadrado entre el área del lenguaje y la lúdica, evaluados en los niveles "Normal", "Riesgo" y "Retraso", muestran un valor calculado del estadístico chi-cuadrado de 10.47 y un valor-p de 0.0012, se concluye que existe una relación significativa entre el área del lenguaje y la lúdica en las muestras estudiadas.

Este resultado sugiere que las habilidades lingüísticas de los individuos están significativamente vinculadas con su desempeño en actividades lúdicas. La significancia estadística indica que la participación en actividades lúdicas podría estar asociada con mejoras en las habilidades lingüísticas, tales como la adquisición de vocabulario, la comprensión verbal y la expresión oral.

Tabla N° 8
Resultados del Área Motora y la Lúdica

Chi-Cuadrado/Área Motora			
		Área motora	La lúdica
Área motora	Chi-cuadrado	1	29.564
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	63	63
La lúdica	Chi-cuadrado	29,56 4	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	63	63

Chi-cuadrado es significativa en el nivel en <0,01. (bilateral).

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Los datos obtenidos del análisis chi-cuadrado entre el área motora y la lúdica, evaluados en los niveles "Normal", "Riesgo" y "Retraso", muestran un valor calculado del estadístico chi-

cuadrado de 29.564 y un valor-p de 0.0000, se concluye que existe una relación significativa entre el área motora y la lúdica en las muestras estudiadas.

Este resultado sugiere que las habilidades motoras de los individuos están significativamente vinculadas con su desempeño en actividades lúdicas. La alta significancia estadística indica que la participación en actividades lúdicas podría estar asociada con mejoras en las habilidades motoras, tales como la coordinación, la fuerza y la agilidad.

4.3 Aplicación del cuestionario Ad-Hoc Lúdica

Tabla N° 9
La lúdica

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Riesgo	1	2,0%	2,0%	2,0%
Normal	62	98,0%	98,0%	100,0%
Total	63	100,0%	100,0%	
Total	63	100,0		

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Ilustración
1 La lúdica



Fuente: Tabla 9

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles

ANÁLISIS:

Los resultados del cuestionario Ad-Hoc Lúdica muestran que la gran mayoría de los niños y niñas de preparatoria, un 98%, se encuentran en un nivel "Normal" y demuestran un buen

desempeño en la realización de actividades lúdicas dentro de las clases. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes participan activamente y se involucran de manera efectiva en las actividades lúdicas propuestas. Sin embargo, un 2% de los estudiantes se encuentra en un nivel de "Riesgo", lo que indica que estos estudiantes tienen dificultades para realizar las actividades lúdicas planteadas dentro del salón de clases. Este grupo, aunque pequeño, representa una necesidad de atención especial para abordar y superar los obstáculos que enfrentan en su participación lúdica.

INTERPRETACIÓN:

La evaluación del cuestionario Ad-Hoc Lúdica indica que la mayoría de los niños y niñas de preparatoria tienen un buen desempeño en actividades lúdicas, lo cual es un indicador positivo del ambiente educativo y de las metodologías empleadas en las clases. La alta participación y el buen desempeño en las actividades lúdicas sugieren que los estudiantes están desarrollando habilidades clave como la resolución de problemas, creatividad y la cooperación. El pequeño porcentaje de estudiantes en "Riesgo" señala que, aunque la mayoría se desenvuelve adecuadamente, hay un grupo que necesita apoyo adicional. Las dificultades que estos estudiantes enfrentan pueden ser variadas y podrían incluir problemas de atención, falta de habilidades motoras finas, o barreras emocionales y sociales.

4.4 Aplicación del Test de Denver

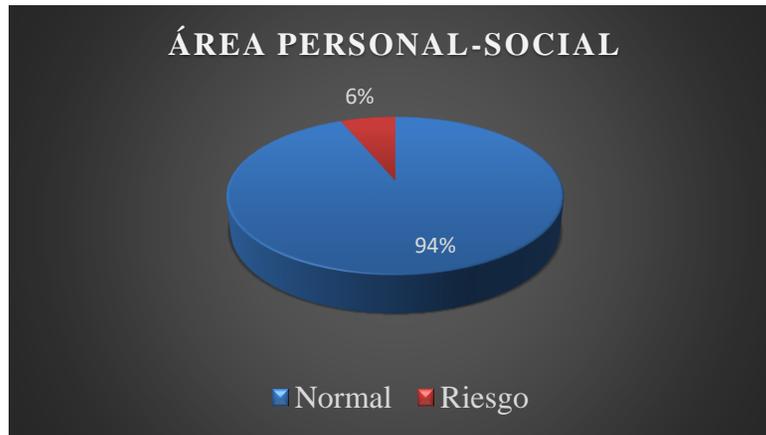
Tabla N° 10
Nivel en las áreas evaluadas del desarrollo cognitivo

Áreas	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Valido	Porcentaje Acumulado
Área	Normal	59	94,0%	94,0%	100,0%
Personal-Social	Riesgo	4	6,0%	6,0%	6,0%
	Retraso	0	0%	0%	
	Total	63	100,0%	100,0%	
Área adaptativa	Normal	33	52,0%	52,0%	100,0%
	Riesgo	19	30,0%	30,0%	47,0%
	Retraso	11	17,0%	17,0%	17,0%
	Total	63	100,0%	100,0%	
Área lenguaje	Normal	51	81,0%	81,0%	100,0%
	Riesgo	10	15,0%	15,0%	19,0%
	Retraso	2	4,0%	4,0%	4,0%
	Total	100,0	100,0%	100,0%	
Área motora	Normal	37	59,0%	58,7%	100,0%
	Riesgo	15	24,0%	23,8%	41,0%
	Retraso	11	17,0%	17,5%	17,0%
	Total	63	100,0%	100,0%	

Fuente: Test de desarrollo infantil DENVER

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

Ilustración 2
Área personal-social



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

ANÁLISIS:

La evaluación del test de desarrollo cognitivo en el área personal-social revela un resultado positivo. El 94% de los evaluados se encuentran en un nivel "Normal" en el área personal-social, lo que indica que esta área se encuentra en un nivel adecuado. Por otro lado, el 6% restante presenta dificultades, lo que podría requerir una atención más personalizada para abordar sus necesidades específicas en el ámbito personal-social.

INTERPRETACIÓN:

La evaluación del test de desarrollo cognitivo en el área personal-social muestra resultados alentadores para la gran mayoría de los evaluados, indicando que poseen habilidades adecuadas en cuanto al desarrollo de competencias personales y sociales propias de su edad y etapa de desarrollo. Estas habilidades personales y sociales incluyen aspectos como la autoestima, la autonomía, la capacidad de relacionarse con otros, seguir normas y adaptarse a diferentes entornos sociales, entre otros. Un desarrollo adecuado en esta área es crucial para el bienestar emocional y la integración social de los individuos.

Ilustración 3
Área adaptativa



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

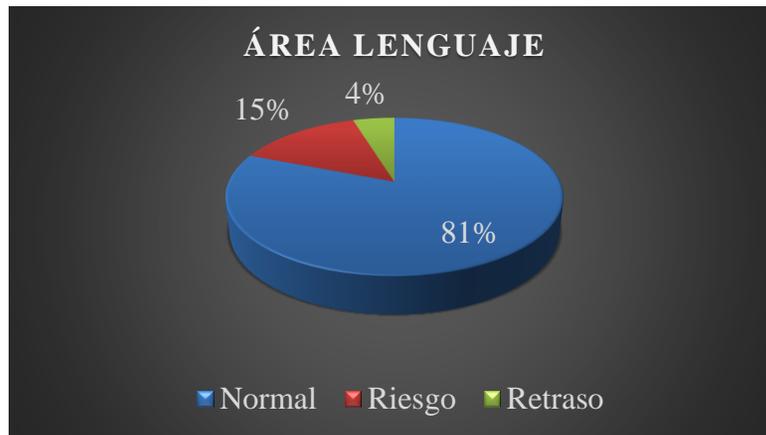
ANÁLISIS:

La evaluación realizada sobre el desarrollo cognitivo en el área adaptativa revela resultados moderados. Un 52% de los evaluados se encuentran en el nivel "Normal", lo que indica que más de la mitad de los niños y niñas evaluados tienen habilidades adaptativas dentro de los rangos esperados. Sin embargo, un 30% se encuentra en el nivel de "Riesgo", lo cual representa un grupo significativo con dificultades, especialmente en la capacidad motora fina. Por último, un 17% se encuentra en el nivel de "Retraso", lo que sugiere que existe una proporción menor pero considerable de individuos con déficits en las habilidades adaptativas.

INTERPRETACIÓN

La evaluación del desarrollo cognitivo en el área adaptativa muestra una distribución variada de los niveles de habilidades. Aunque una mayoría de los evaluados se encuentra en el rango normal, indicando que tienen habilidades adaptativas adecuadas para su edad, hay un grupo significativo que presenta dificultades, especialmente en la capacidad motora fina. Además, un pequeño grupo se encuentra en el nivel de retraso, revelando una proporción menor pero considerable de individuos con déficits marcados en las habilidades adaptativas. Estos resultados moderados sugieren la necesidad de implementar estrategias y apoyos diferenciales para abordar las necesidades particulares de los grupos con dificultades.

Ilustración 4
Área lenguaje



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

ANÁLISIS:

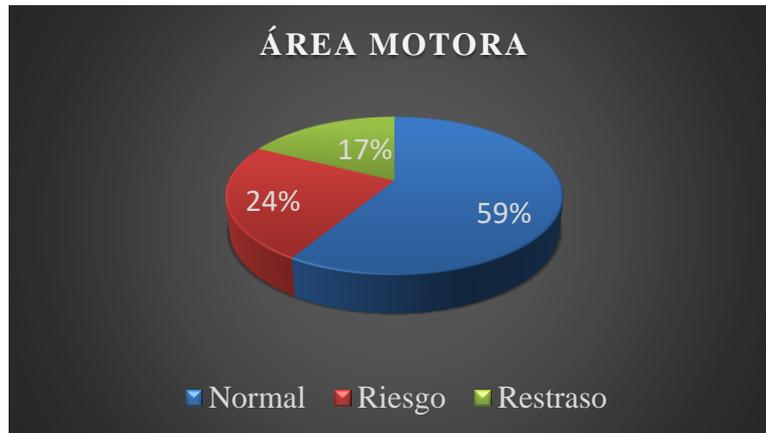
En la aplicación del test de DENVER en el área del lenguaje, los resultados son en su mayoría positivos. Un 81% de los evaluados se encuentran en el nivel "Normal", lo que indica que la mayoría posee habilidades lingüísticas adecuadas para su edad. Un 15% se encuentra en el nivel de "Riesgo", lo que sugiere que un grupo significativo podría estar experimentando dificultades en esta área. Finalmente, un 5% se encuentra en el nivel de "Retraso", indicando una pequeña proporción con retraso en las habilidades lingüísticas.

INTERPRETACIÓN:

La evaluación del test de DENVER en el área del lenguaje revela que la mayoría de los evaluados tienen habilidades lingüísticas dentro del rango esperado para su edad. Sin embargo, un grupo significativo se encuentra en el nivel de "Riesgo", lo que indica posibles dificultades que requieren atención. Además, una pequeña proporción de los evaluados está en el nivel de "Retraso", lo que resalta la necesidad de intervenciones específicas para estos casos.

Estos resultados subrayan la importancia de identificar a los niños que requieren apoyo adicional para promover un desarrollo óptimo en el área del lenguaje. Las intervenciones tempranas pueden ayudar a mitigar las dificultades y mejorar las habilidades lingüísticas, fundamentales para el desarrollo académico y social.

Ilustración 5
Área motora



Fuente: Tabla 10

Elaborado por: Marquez Montero María de los Ángeles (2024)

ANÁLISIS:

La evaluación del test de desarrollo cognitivo en el área motora presenta resultados variados. Un 59% de los evaluados se encuentran en el nivel "Normal", indicando que la mayoría tiene habilidades motoras adecuadas para su edad. Sin embargo, un 24% se encuentra en el nivel de "Riesgo", sugiriendo que hay un grupo considerable con posibles dificultades motoras. Además, un 17% se encuentra en el nivel de "Retraso", lo que representa una porción significativa con déficits considerables en sus habilidades motoras.

INTERPRETACIÓN:

El test aplicado en el área motora muestra que, aunque la mayoría de los evaluados tienen habilidades motoras adecuadas, un grupo significativo presenta dificultades. Los resultados indican que un 24% de los evaluados podría necesitar atención para mejorar sus habilidades motoras y un 17% requiere intervención debido a un déficit considerable. Esto sugiere la importancia de identificar tempranamente a los niños con dificultades motoras para proporcionarles el apoyo necesario. Un desarrollo motor adecuado es crucial para el crecimiento y el bienestar de los niños, ya que las habilidades motoras están vinculadas a otras áreas del desarrollo, como la cognitiva y la social. Por lo tanto, es esencial prestar atención personalizada para los niños en "Riesgo" y "Retraso".

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La investigación sobre la relación entre lúdica y el desarrollo cognitivo en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Vicente de Paul” en Riobamba ha demostrado que existe un vínculo significativo entre las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo en las áreas adaptativa, de lenguaje y motora. Los datos obtenidos mediante el coeficiente de chi-cuadrado evidenciaron que los niños y niñas que participan regularmente en actividades lúdicas presentan un desarrollo superior en habilidades adaptativas, lingüísticas y motoras.

Las actividades lúdicas han mostrado ser efectivas para mejorar la capacidad de los niños de adaptarse a nuevos entornos y situaciones, promoviendo una mayor flexibilidad cognitiva y habilidades de resolución de problemas. Este hallazgo es crucial ya que indica que las tareas lúdicas no solo hacen que la educación sea más atractiva y motivadora, de igual forma, pueden ser una herramienta eficaz para potenciar diversas habilidades cognitivas esenciales, promoviendo un aprendizaje más integral y enriquecedor.

El análisis detallado de los resultados del test de Denver II reveló que la mayoría de los niños evaluados se encontraban en niveles normales de desarrollo cognitivo, con un porcentaje menor en riesgo y muy pocos en situación de retraso. Estos hallazgos coinciden con la literatura existente, que destaca la importancia de la lúdica no solo como medio de entretenimiento, sino como herramienta psicopedagógica esencial para el desarrollo integral del niño. Este análisis permitió describir claramente el nivel de desarrollo cognitivo en las áreas personal-social, adaptativa, de lenguaje y motora gruesa.

En el desarrollo del lenguaje, los juegos y actividades lúdicas fomentan una mayor adquisición de vocabulario, así como una mejor comprensión y expresión oral. Estos elementos son fundamentales para la comunicación efectiva entre los niños, facilitando una mejor interacción social y un desempeño académico más vigoroso. Además, se observó que los niños desarrollan

habilidades de escucha activa, comprensión lectora y expresión verbal, lo cual es esencial para su éxito en el entorno educativo.

En cuanto al desarrollo motor, tanto la motricidad fina como la gruesa se ven significativamente beneficiadas por las actividades lúdicas. Los juegos que involucran movimientos corporales ayudan a desarrollar habilidades motoras gruesas como el equilibrio, la coordinación y la fuerza física. Por otro lado, actividades como la construcción con bloques, el dibujo y los juegos de manipulación fina fomentan la destreza manual, crucial para tareas escolares como escribir y recortar.

Sin embargo, a pesar de los beneficios observados en las áreas adaptativa, lingüística y motora, la investigación no encontró una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo personal-social. Esto sugiere que, aunque las actividades lúdicas son muy beneficiosas para ciertas áreas del desarrollo cognitivo, las habilidades de interacción social, empatía y trabajo en equipo pueden necesitar enfoques educativos complementarios. Actividades específicas para el desarrollo social y emocional, como juegos cooperativos y dinámicas grupales, pueden ser necesarias para mejorar estas habilidades. Estas actividades complementarias ayudarían a abordar aspectos fundamentales del desarrollo integral de los niños, promoviendo así una educación más equilibrada y holística.

En conclusión, la investigación confirma que las actividades lúdicas tienen una contribución importante y positiva al desarrollo cognitivo general de los educandos de preparatoria. Estas actividades no solo fomentan un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo, sino que también facilitan el desarrollo de aptitudes cruciales para el rendimiento académico y personal a largo plazo. Sin embargo, para un desarrollo más integral, es necesario complementar las actividades lúdicas con metodologías que apoyen el desarrollo personal-social. Este enfoque asegura que los niños reciban una educación equilibrada que fomente tanto su desarrollo cognitivo como sus habilidades motoras y lingüísticas. La integración de una variedad de actividades lúdicas en el entorno educativo es esencial que las destrezas básicas son importantes para alcanzar el éxito académico.

5.2 Recomendaciones

La investigación sobre la conexión entre las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul en Riobamba ha demostrado una conexión significativa entre las actividades lúdicas y el progreso en áreas clave como la adaptativa, lingüística y motora. Los datos recopilados revelan que aquellos que participan regularmente en estas actividades exhiben un desarrollo superior en estas habilidades. La lúdica no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y, por otro lado, se presenta como una herramienta positiva para mejorar la flexibilidad cognitiva y las habilidades de resolución de problemas, promoviendo así un desarrollo cognitivo más integral. Los hallazgos subrayan la importancia de integrar actividades lúdicas de manera más amplia en el entorno educativo para fomentar un desarrollo integral en los niños en edad escolar.

Por lo tanto, se recomienda que las instituciones educativas consideren la implementación de programas que incorporen actividades lúdicas como parte integral del plan de estudios, con el fin de potenciar el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Estas actividades no solo deben ser vistas como un complemento, sino como una parte esencial del proceso educativo, capaz de transformar la experiencia de aprendizaje y adaptarse a las necesidades cognitivas de los estudiantes.

Sin embargo, a pesar de las áreas evaluadas, también se identificaron los niveles de cada área donde las actividades lúdicas pueden tener un impacto limitado, como el desarrollo personal-social. Por lo tanto, se sugiere que los educadores adopten un enfoque equilibrado que combine las actividades lúdicas con intervenciones específicas destinadas a mejorar las habilidades de interacción social, empatía y trabajo en equipo. Se recomienda la implementación de juegos cooperativos, dinámicas grupales y otros enfoques educativos complementarios que aborden estas necesidades sociales y emocionales de los estudiantes, para garantizar un desarrollo integral en todas las áreas.

Además, los docentes deben recibir capacitación sobre cómo diseñar y facilitar actividades lúdicas apropiadas para el desarrollo cognitivo de los niños en edad escolar. Esto permitirá ajustar y mejorar continuamente las planificaciones, asegurando que las actividades no solo sean divertidas, sino también efectivas para promover un desarrollo cognitivo integral que también atiendan las necesidades socioemocionales, en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta , S., Espín , M., Rosero, E., & Estupiñán , M. (2023). *Index*. Obtenido de El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática: <https://www.dateh.es/index.php/main/article/view/240>
- Arbor, J. (s/f). *Teoría Cognitiva* . Obtenido de Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: <https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Baena, A. (2009). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. Obtenido de Revista digital de la Educación Física: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8701930>
- Benavides Bailón, J., & Candela Borja, Y. (21 de diciembre de 2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de redalyc : <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Bravo, C. (1994). *Teorías del desarrollo cognitivo y su aplicación educativa*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117850>
- Dominguez, C. (2015). *La lúdica: Un a estrategia pedagógica depreciada*. Obtenido de erecursos: <http://erecursos.uacj.mx/handle/20.500.11961/6638>
- Lazo, M., & Macias, A. (S.f). *Universidad Técnica de Manabí Psicóloga Clínica*. Obtenido de Un espacio lúdico-formativo para el desarrollo cognitivo de los niños de madres suniversitarias : <http://repositorio.utm.edu.ec:3000/server/api/core/bitstreams/bcf60321-6616-4531-818e-d7e3fbec1519/content>
- Londoño Hernández, N., López Arenas, P., & Mosquera Sánchez, C. (2021). *La Lúdica Como Estrategia Pedagógica para una Sana Convivencia*. Obtenido de Revistas Pedagoga:

- https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3494/Londo%20Lopez_Mosquera_2020.pdf?sequence=1#:~:text=Dicha%20estrategia%2C%20ludo%2Dpedag%C3%B3gica%2C,relaciones%20interpersonales%2C%20escolares%20y%20sociales.
- Lucci, M. (2006). *Revista de currículum y formación del profesorado*,. Obtenido de La propuesta de Vygotsky: la psicología sociohistórica1: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>
- Meneses, M., & Monge, M. (septiembre de 2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de Revista Educación.
- Miles, M., Ceballos , E., & Rosero, A. (25 de agosto de 2020). *Praxis* . Obtenido de Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8071023.pdf>
- Minerva, C. (19 de octubre de 2002). *El juego: una estrategia importante*. Obtenido de Universidad de los Andes: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Monsalve Márquez , M. A., Mena Córdoba , S. E., & Foronda , R. D. (Marzo de 2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores : <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Dialnet-ActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398.pdf>
- Mosquera, L. (2019). *La actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo “c” de la unidad educativa “San Felipe Neri”* . Obtenido de Universidad Nacional de Chimborazo: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5627/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000003.pdf>
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la Ciudad De Ambato Provincia De Tungurahua*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20LÚDICAS%20EDUCATIVAS.pdf>

- Oñate, A. (20 de diciembre de 2019). *nstitución Educativa Elba Solano, Barrancas*. Obtenido de Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar: <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/305/366>
- Orozco Santa , L. J., & Sepúlveda Osorio , L. A. (2021). *La Lúdica Como Eje Transversal Del Aprendizaje En La I.E Fundación Celia Duque de Duque*. Obtenido de Sede Purima del Municipio de Abejorral - Antioquia: chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4205/Orozco_Sepulveda_2021.pdf?sequence=1
- Padilla, E. (2012). Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño. *Escuela de Estudios Generales Universidad de Costa Rica*, 116. Obtenido de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/download/5872/5768/>
- Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (20 de marzo de 2015). *La lúdica como estrategia pedagogica para fortalecer la convivencia escolar*. Obtenido de Revistas Científicas Indexadas y Estudiantiles de la Universidad Pedagógica Nacional: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf>
- Pinillos, M. (s.f). *Actitud ludica en el maestro ... capacidad ludica en el alumno*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3643940.pdf>
- UNICEF. (30 de julio de 2022). Obtenido de El desarrollo en la primera infancia: <https://www.unicef.org/es/desarrollo-en-la-primera-infancia>
- Velázquez, V. (25 de agosto de 2018). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget* . Obtenido de Universidad Marista De Guadalajara – Doctorado Psicología – Educación. : https://www.researchgate.net/profile/Armando-Valdes-Velazquez/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd1307d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf

ANEXOS

Anexos 1. Resolución Administrativa



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0576- DFCEHT-UNACH-2023

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 150, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 152, numeral 17, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión extraordinaria de fecha 31 de octubre de 2023, con Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-31-10-2023, en su Art. 5, literal j), menciona: "Sugerir al Decano los tutores y miembros de los tribunales de grado, en correspondencia con las solicitudes presentadas" así como también el Art. 8, de la misma norma legal que enuncia "**Del Profesor Tutor para el desarrollo de la opción de titulación.**- Los profesores tutores serán responsables de:

- Dirigir, asesorar y monitorear las actividades correspondientes a la opción de titulación del o los estudiantes a su cargo, propiciando su conclusión dentro del periodo académico;
- Elaborar la planificación de actividades para el desarrollo de las opciones de titulación, en acuerdo con el estudiante;
- Registrar la ejecución de tutorías, en el sistema informático de control académico u otro mecanismo definido por la institución, de acuerdo con el horario previsto en su distributivo;
- Evaluar de forma cualitativa como aprobado o reprobado a los estudiantes del espacio académico y emitir las calificaciones en base a la rúbrica establecida para el registro; y,
- Participar con voz en el acto de sustentación.

Los profesores tutores cumplirán su rol en concordancia con las horas de actividades de docencia determinadas en su distributivo, que guarden relación con el proceso de titulación. Los tutores de trabajos derivados de proyectos de investigación que no tengan horas asignadas para tutoría de titulación, al ser parte del equipo investigador, deberán desarrollarla dentro de las horas asignadas para las actividades de investigación. En los aspectos específicos relacionados con las actividades de investigación se estará a lo dispuesto en la normativa pertinente. (Artículo agregado mediante Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-EXT-31-10-2023, adoptada por el Seno de Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Chimborazo, en sesión ordinaria, desarrollada el 31 de octubre de 2023);

Que, mediante Oficio 368-PSPFCEHT-UNACH-2023, el Mgs. Juan Carlos Marcillo Coello, Director de la Carrera de Psicopedagogía, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Con el saludo cordial y en concordancia con el REGLAMENTO DE TITULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO en el art. 5 de las Responsabilidades de la Comisión de Carrera literal j. Sugerir al Decano los tutores y miembros de los tribunales de grado, en correspondencia con las solicitudes presentadas. Presento a ud. el listado de estudiantes, temas de tesis analizados en Comisión de Carrera y nombre de docentes como sugerencia para ser designados como tutores de trabajos de titulación para el periodo 2023-2s";



Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

Aprobar la propuesta de designación de tutores de los Proyectos de Investigación, de los estudiantes de séptimo semestre período 2023-2S, de la carrera de Psicopedagogía, en base al listado remitido por el señor Director de Carrera, mediante Oficio 368-PSPFCEHT-UNACH-2023, conforme el siguiente detalle:

No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	ARANA JARRÍN JHULIANA ESTEFANÍA	AUTOESTIMA EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	MGS. MYRIAN ALICIA TAPIA AREVALO
2	ARCOS BOMBON STEPHANIE SOLANGE	ESTILOS DE APRENDIZAJE Y ESTRÉS ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	DRA. PATRICIA CECILIA BRAVO MANCERO
3	BUÑAY DUCHI DEISY GUADALUPE	INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	DRA. PATRICIA CECILIA BRAVO MANCERO
4	BUÑAY SAGÑAY NELLY VANESSA	LA EMPATÍA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	DRA. PATRICIA CECILIA BRAVO MANCERO
5	CAIZA FAJARDO SHYRLEI ESTEFANÍA	INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	DRA. PATRICIA CECILIA BRAVO MANCERO
6	CAIZA PILAMUNGA LIZBETH DE LOS ÁNGELES	HABILIDADES COMUNICACIONALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. MARIA JOSÉ ANDRAMUÑO BERMEO
7	CARRERA ALULEMA JOSEPH ALAN	APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. ISRAEL ANTONIO GARCÍA NEIRA
8	CAYAMBE AUCANCELA JUANA ROSARIO	AXIOLOGÍA PARA LA CONVIVENCIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA NUESTRO MUNDO ECO - RIO. RIOBAMBA	MGS. ISRAEL ANTONIO GARCÍA NEIRA
9	CHICAIZA SÁNCHEZ ARIEL MOISES	REDES SOCIALES Y ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. ALEJANDRO GUADO DANIEL OVIEDO



10	CHIMBORAZO PUNINA LILIA FERNANDA	ESTRÉS ACADÉMICO Y MEMORIA DE TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO UNIDAD EDUCATIVA JUAN BENIGNO VELA-AMBATO. CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. FABIANA MARÍA DE LEÓN NICARETTA MGS. CRISTINA ALEXANDRA POMBOZA FLORIL
11	CHULDE ALULEMA ALLISSON LEYLIN		
12	CUZCO ÑAUNAY JOSELYN MISHEL	ÍNDICE DE MADUREZ NEUROPSICOLÓGICA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN FREILE.	DR. JORGE WASHINGTON FERNANDEZ PINO.
13	ENDARA GÓMEZ LIZETH ALEJANDRA	ESTRÉS ACADÉMICO Y MEMORIA DE TRABAJO EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL COLEGIO UNIDAD EDUCATIVA JUAN BENIGNO VELA-AMBATO	MGS. FABIANA MARÍA DE LEÓN NICARETTA
14	FLORES MAZÓN CARLA EMILIA	MÉTODOS DE PREVENCIÓN DE EMBARAZO DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LEONARDO DA VINCI-RIOBAMBA	DR. CLAUDIO EDUARDO MALDONADO GAVILANEZ.
15	GÓMEZ QUIROZ ADAMARY SARAI	LA GESTIÓN DEL ESTRÉS EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMBATIENTES DE TAPI, RIOBAMBA	DR. PATRICIO MARCELO GUZMÁN YUCTA
16	HERNÁNDEZ LLUAY YAJAIRA FERNANDA	LA PSICOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO POLICIAL RIOBAMBA	DR. VICENTE RAMON UREÑA TORRES
17	HIGUERA SALAS JORGE LUIS	HABILIDADES SOCIALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN LA CARRERA DE PEDAGÓGICA ARTES Y HUMANIDADES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. MARIA JOSÉ ANDRAMUÑO BERMEO
18	IZA GUAMÁN YADIRA LIZBETH	LA MOTRICIDAD FINA EN EL DESARROLLO DE NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. GABRIEL GARCÍA MORENO. GUANO.	DR. VICENTE RAMON UREÑA TORRES
19	LAGUA MORETA CHRISTIAN ISRAEL	ESTADO EMOCIONAL EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD DEL PROYECTO DEL MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL - GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO MUNICIPAL DEL CANTÓN CHAMBO	MGS. LUZ ELISA MORENO ARRIETA
20	LASSO BARRETO LESLY PILAR	DESARROLLO PSICOMOTOR PARA LA PRELECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE PRIMERO Y SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN DE VELASCO RIOBAMBA	DR. VICENTE RAMON UREÑA TORRES
21	LEMA ZAMBRANO ANTHONY XAVIER	MITOS Y TABUES SOBRE LA SEXUALIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE INGENIERÍA CIVIL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	MGS. MYRIAN ALICIA TAPIA AREVALO
22	LLUMITASIG CLAUDIO ODALIS CRISTINA	FACTORES FAMILIARES QUE INFLUYEN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	MGS. LUZ ELISA MORENO ARRIETA
23	LLANGARI MARTÍNEZ DELIA ERNESTINA	USO DE MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	DR. CLAUDIO EDUARDO MALDONADO GAVILANEZ.



24	LÓPEZ PAUCAR ARIANA KATHERINE	LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN DEBILE	MGS. FABIANA MARÍA DE LEÓN NICARETTA
25	MARQUEZ MONTERO MARÍA DE LOS ÁNGELES	LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL. RIOBAMBA.	MGS. JUAN CARLOS MARCILLO COELLO
26	MORALES CASTRO JULIA PAULINA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA ATENCIÓN A NIÑOS Y NIÑAS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA GRADO 1, EN LA UNIDAD EDUCATIVA FERNANDO DAQUILEMA. RIOBAMBA	DR. PATRICIO MARCELO GUZMÁN YUCTA
27	MUYULEMA MACAS MAYRA ALEXANDRA	DIFICULTADES DE LA LECTO ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO. RIOBAMBA	MGS. ARACELY CAROLINA RODRÍGUEZ VINTIMILLA
28	PALACIOS TUFÍÑO EMILY ANAHÍ	ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ONCE DE NOVIEMBRE. RIOBAMBA	MGS. ARACELY CAROLINA RODRÍGUEZ VINTIMILLA
29	PAUCAR CRUZ KENNY ROMARIO	METODOLOGÍAS PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. MYRIAN ALICIA TAPIA ARÉVALO
30	PAULLAN PAULLAN EVELIN NAYELI	PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA ESCUELA GENERAL JUAN LAVALLE.	DR. VICENTE RAMON UREÑA TORRES
31	PÉREZ CANDO IBETH ESTEFANÍA	DERECHOS SEXUALES DE LOS ESTUDIANTES EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL CANTÓN RIOBAMBA.	DR. CLAUDIO EDUARDO MALDONADO GAVILANEZ.
32	QUINZO DUCHI LINA PAMELA	MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. ARACELY CAROLINA RODRÍGUEZ VINTIMILLA
33	QUISPE CARRILLO PAOLA MISHELLE	COEFICIENTE INTELLECTUAL EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO- RIOBAMBA	MGS. MARÍA JOSÉ ANDRAMUÑO BERMEO
34	RUIZ CHUQUIANA HEMILY VALERIA	ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y DE LAS CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	DR. PATRICIO MARCELO GUZMÁN YUCTA
35	SALGADO CARRERA NAYLA KARINA	ADAPTACIONES CURRICULARES E INCLUSIÓN A NIÑOS CON DISCAPACIDAD VISUAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA DR LUIS BENAVIDEZ- RIOBAMBA	DR. JORGE WASHINGTON FERNANDEZ PINO.
36	SERRANO NOVILLO MAGALY YADIRA	EL AUTOCONTROL EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	MGS. ARACELY CAROLINA RODRÍGUEZ VINTIMILLA
37	TAPIA OVIEDO ANDREA MISHELL	DERECHOS SEXUALES DE LOS ESTUDIANTES EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE CHIMBORAZO - CANTÓN RIOBAMBA.	DR. CLAUDIO EDUARDO MALDONADO GAVILANEZ.
38	TIPANTIZA MOROCHO JHONATAN ALEXANDER	EMPATÍA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	DR. VICENTE RAMON UREÑA TORRES



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO

en movimiento



39	VALLEJO YUCAYLLA NAYELI ANALY	LAS HABILIDADES SOCIALES Y SU RELACIÓN CON LA FORMACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	MGS. FABIANA MARIA DE LEÓN NICARETTA
40	VERDEZOTO ARIAS VALERIA NAYELY	ADAPTACIONES CURRICULARES E INCLUSIÓN A NIÑOS CON DISCAPACIDAD VISUAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA DR LUIS BENAVIDEZ-RIOBAMBA	DR. JORGE WASHINGTON FERNANDEZ PINO.
41	VILLACIS ESPINOZA WENDY LIZETH	DISGRAFIA EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR GABRIEL GARCÍA MORENO. GUANO	MGS. ARACELY CAROLINA RODRÍGUEZ VINTIMILLA
42	CISNEROS ESPIN MISHHELL ALEJANDRA	LENGUAJE ORAL Y ESCRITO EN LOS NIÑOS DE SIETE A OCHO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILENIO DEL CANTÓN PENIPE.	MGS. FABIANA MARIA DE LEÓN NICARETTA
43	BACULIMA ORDOÑEZ DIEGO MATEO	CONOCIMIENTO ACERCA DE LA SEXUALIDAD EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.	DR CLAUDIO EDUARDO MALDONADO GAVILANEZ.
44	ULLOA GALLO ADRIANA BELÉN	HOMESCHOOLING EN EL DESARROLLO ACADÉMICO Y SOCIAL DE LOS NIÑOS AMBATO	MGS. LUZ ELISA MORENO ARRIETA

Dada en la ciudad de Riobamba, a los diecisiete días del mes de noviembre de 2023



AMPARO LILIAN
CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

c.c. Archivo

Revisado por: Dra. Amparo Cazorla.
Elaborado por: Mgs. Zolla Jácome.

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Director/a de carrera	17-11-2023	

Anexos 2. Visto Bueno



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.05
VERSIÓN 01: 06-09-2021

VISTO BUENO DEL PERFIL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 11 días del mes de diciembre de 2023, luego de haber revisado y analizado la validez científica y viabilidad del proyecto de investigación presentada por el estudiante **MARIA DE LOS ANGELES MARQUEZ MONTERO** con CC: **0605091354**, de la carrera **PSICOPEDAGOGÍA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **VISTO BUENO DEL PERFIL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado "LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL.RIOBAMBA.", que corresponde al dominio científico "**Desarrollo socio económico y educativo para el fortalecimiento de la Institucionalidad democrática y ciudadana.**" y alineado a la línea de investigación "**Ciencias de la educación y formación profesional/ no profesional.**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Juan Carlos Marcillo Coello
TUTOR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Anexos 3. Acta de Aprobación de Perfil del Proyecto de Investigación



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.06
VERSIÓN 01: 06-09-2021

ACTA DE APROBACIÓN PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 11 días del mes de diciembre de 2023 se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por el/la estudiante **MARQUEZ MONTERO MARIA DE LOS ANGELES** con CC: 0605091354, de la carrera de **PSICOPEDAGOGÍA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **ACTA DE APROBACIÓN del PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado **LA LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL.RIOBAMBA**, que corresponde al dominio científico "**DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA CONSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA**" y alineado a la línea de investigación "**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL / NO PROFESIONAL**".

Mgs. Jean Carlos Marcillo Coello.
DIRECTOR CARRERA



Dr. Claudio Maldonado Gavilánez.
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA

Mgs. Israel Garcia Neira.
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA

Anexos 4. Acta Favorable – Informe Final del trabajo de Investigación



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 12 días del mes de junio de 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **MARIA DE LOS ANGELES MARQUEZ MONTERO** con CC: **0605091354**, de la carrera **PSICOPEDAGOGÍA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN VICENTE DE PAUL. RIOBAMBA.**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Juan Carlos Marcillo Coello
TUTOR

Anexos 5. Cuestionario AD-HOC



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Carrera: Psicopedagogía

El propósito de este cuestionario es identificar como la lúdica se relaciona con las actitudes, preferencias y necesidades de los niños y niñas en relación con las actividades lúdicas, con el fin de mejorar su experiencia de juego y apoyar su desarrollo integral.

Edad:

Sexo:

Preguntas	Si	No
1. ¿El niño o la niña tiende a distraerse fácilmente durante la realización de las actividades propuestas en clases?		
2. ¿Participa de manera regular y voluntaria en juegos o actividades lúdicas en el aula, demostrando iniciativa propia?		
3. ¿Se adapta con facilidad a las reglas durante los diferentes juegos grupales que se propusieron en salón de clases?		
4. ¿Se integra de manera fácil y natural con sus compañeros durante las actividades lúdicas en grupo?		
5. ¿Desarrolla roles protagónicos en las actividades lúdicas, tomando decisiones, resolviendo problemas y enfrentando desafíos?		
6. ¿Interactúa y promueve la socialización y cooperación con sus compañeros durante las actividades lúdicas, contribuyendo al fortalecimiento de relaciones interpersonales y al estímulo del trabajo en equipo?		
7. ¿Comparte materiales y colabora con otros durante las actividades lúdicas grupales?		
8. ¿Las actividades lúdicas brindan un espacio seguro para liberar tensiones y mejorar el bienestar emocional?		
9. ¿Muestra habilidades creativas o imaginativas al participar en actividades lúdicas?		
10. ¿Aprende con facilidad conceptos nuevos a través de actividades lúdicas?		

Anexos 6. Hoja de Registro Test de Denver

