

Guide to recreational activities to stimulate the development of cognitive skills in children in the first parallel basic year “A” of the “Franklin Delano Rossevelt” Educational Unit of the city of Portoviejo. Period 2022-2023.

Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Autores:

De-la-Cruz-Macías, Marizela Isabel
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Maestrante de la Maestría Académica con Trayectoria Profesional en Educación Inicial de la Facultad de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí
Portoviejo – Ecuador



mdelacruz7606@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0008-4728-7412>

Dr. Vega-Intriago, Jisson Oswaldo, Ph.D.
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Docente, Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Psicología y Orientación Vocacional, Magister en Educación y Desarrollo Social, Doctor en Ciencias Psicológicas
Portoviejo – Ecuador



jisson.vega@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-5727-8837>

Fechas de recepción: 10-SEP-2023 aceptación: 14-OCT-2023 publicación: 15-DIC-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqriinvestigar.com/>



Resumen

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. La investigación se efectuó en la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” ubicada en las calles García Moreno y Alajuela de la ciudad de Portoviejo, Manabí-Ecuador, donde se utilizó la metodología de tipo de estudio descriptivo – exploratorio, con enfoque cuali-cuantitativo, apoyado en métodos: inductivo – deductivo, bibliográfico y documental. La guía de actividades lúdicas está compuesta por rompecabezas, cantos, movimientos, colorear, cuentos, escuchar sonido y memorizar pareja de animales. La población consistió en 30 niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt”. Periodo 2022-2023. Al ser una población pequeña se tomará los 30 niños y niñas como muestra para el presente trabajo. Las técnicas que se utilizaron fueron: Encuesta, Entrevista, Observación con los siguientes instrumentos: cuestionario, guía de entrevista, fichas de observación. El 90% de los encuestados respondieron que considera que las clases que imparte la maestra son divertidas, siguiéndole con un 7% dijeron que a veces y un 3% indicaron que no. Se concluye que es necesario contar con varias estrategias lúdicas para el aprendizaje de los niños y niñas, cada niño es un mundo y aprenden de distintas maneras y se recomienda trabajar con la guía didáctica propuesta en a lo largo de esta investigación para que los niños adquieran habilidades socioemocionales en virtud de la ejecución de cada actividad lúdica.

Palabras clave: Actividades lúdicas, habilidades cognitivas, niños.

Abstract

Playful activities are a powerful ally to promote meaningful learning. Playfulness is a way of living everyday life, that is, feeling pleasure and valuing what happens, perceiving it as an act of physical, spiritual or mental satisfaction. Playful activity promotes the development of skills, relationships and a sense of humor in people and predisposes the child's attention to motivation for learning. The research was carried out at the "Franklin Delano Rossevelt" Educational Unit located on García Moreno and Alajuela streets in the city of Portoviejo, Manabí-Ecuador, where the descriptive-exploratory study type methodology was used, with a qualitative-quantitative approach, supported by methods: inductive - deductive, bibliographic and documentary. The playful activities guide is made up of puzzles, songs, movements, coloring, stories, listening to sounds and memorizing pairs of animals.

The population consisted of 30 children of the first year of parallel basic "A" of the Educational Unit "Franklin Delano Rossevelt". Period 2022-2023. Being a small population, the 30 boys and girls will be taken as a sample for the present work. The techniques used were: Survey, Interview, Observation with the following instruments: questionnaire, interview guide, observation sheets. 90% of those surveyed answered that they consider that the classes taught by the teacher are fun, followed by 7% saying that sometimes and 3% indicating that they are not. It is concluded that it is necessary to have several playful strategies for the learning of boys and girls, each child is a world and they learn in different ways and it is recommended to work with the didactic guide proposed throughout this research so that children acquire socio-emotional skills by virtue of the execution of each ludic activity.

Keywords: Recreational activities, cognitive abilities, children.

Introducción

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. Todas las formas de juego: juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, videojuegos, juegos de ordenador, etc. Actividades de creación artística y manual: actividades individuales o en grupo relacionadas con la creación artística o manual. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que mediante ellas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo (Candela & Benavides, 2020).

Por ello, el juego es una actividad inherente del ser humano sumamente importante, ya que el juego propicia el aprendizaje del mundo externo y del mundo interno, convoca a la interacción con nosotros, los otros y los objetos (García, 2021).

Para Acuña & Quiñones (2020), entre los 4 y 6 años los niños aprenden a través del juego, la escucha y la observación. Las actividades que realizan le ayudan al cerebro a desarrollar y comprender sus procesos de pensamiento, los cuales son cada vez más complejos.

Con relación al párrafo anterior se puede decir que la infancia temprana le genera al niño una serie de necesidades nuevas, pues su mundo social, las personas y contextos con los que interactúa se amplían, así como las exigencias que le plantea el ambiente social. Cuando el niño interactúa con otro, los otros y el mundo, se favorece su crecimiento y desarrollo, y es allí donde las habilidades cognitivas y sociales cobran importancia, pues contribuyen al proceso de adaptación a su entorno, al brindarle estímulos e información acerca de sí mismo y de la realidad que lo rodea.

Por otra parte, la finalidad principal de la estimulación temprana, que se da en la primera etapa de la vida de los niños, es buscar, desarrollar y potenciar sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales, por lo que se define como a una agrupación de herramientas, métodos y acciones científicamente respaldado y aplicable de modo sistemático y secuencial. En este sentido la problemática de estudio surgió en consecuencia de las observaciones derivadas de la práctica docente, donde se observó que un gran número de estudiantes no se encontraban en el correcto proceso de desarrollo psicomotor porque aún presentaban dificultades (Hervias, 2021).

El estudio de las habilidades cognitivas en la primera infancia se constituye un requisito indispensable para el logro del éxito educativo en los niños. Los procesos evolutivos que experimentan los niños en estas edades les permitirán adquirir las habilidades que establecerán el cimiento para la adquisición de nuevos aprendizajes a partir de la interacción con los otros y con su entorno. Las intervenciones en esta etapa, permiten prevenir problemas

en el ajuste o trabajarlos de manera precoz, previniendo las secuelas que ellos generan en la adolescencia y en el desempeño social del adulto.

Los productos de enseñanza que se forjan en la escuela no muestran apropiación de los valores relacionados con el cuidado del entorno. Los maestros limitan las posibilidades del niño al ofrecerle actividades que no le producen expectativas, pues se enfocan en evocar conocimientos y no en provocar nuevos procesos de aprendizaje. Como la información ya está dada y poco se le exige, el niño se acomoda rápidamente al sistema de repetición que se le ofrece, desaprovechando sus capacidades cognitivas y relacionales, que lo tornan dependiente del adulto.

Los enfoques cognitivos de la educación dan cuenta de la existencia de diferentes programas orientados a enriquecer los procesos cognitivos en el niño y la niña, cuyos resultados han sido positivos; pero la mayoría de estos programas han sido diseñados y aplicados en niños y niñas que ya han experimentado el fracaso escolar. Aunque la mayoría de estos programas son de naturaleza cognitiva, son esencialmente reeducativos, es decir, se usan con el fin de compensar los déficits en las distintas áreas académicas y a pesar de que esto se hace indispensable, es preferible su prevención. Cuando los niños y niñas ingresan a la escuela sin estar preparados para adquirir aprendizajes básicos tales como la lectura y la escritura, su aprendizaje subsiguiente se verá perjudicado. De acuerdo a lo planteado anteriormente, sería importante intervenir en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas en edades tempranas, preferiblemente antes de ingresar al primer grado.

Para que los niños y niñas puedan tener una adecuada educación, la atención dentro de los ambientes de aprendizaje es fundamental, constituyéndose en el factor clave para un mejor futuro, dentro de la sociedad, y se conviertan en actores de cambio en su entorno familiar, cultural, económico, social y educativo, la educación como parte fundamental de crecimiento y desarrollo de su personalidad, que lo harán tener competencias esenciales, hoy en día donde la sociedad actual está llena de cambios tecnológicos muy rápidos, que demanda un gran nivel educativo superior, a los que tenían las generaciones pasadas, con la globalización de los mercados, el internet y la necesidad de saber más de un idioma, es necesario que los estudiantes desde sus inicios en preescolar desarrollen bien su capacidad intelectual y de concentración. Las actividades lúdicas juegan un papel significativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y las niñas, las mismas deben ser empleadas de manera frecuente en los iniciales debido a que de 0 a 5 años los pequeños aprenden jugando y esta es la ventaja de dicha actividad, debido a que es basado únicamente en los juegos. Permitiendo así estimular el desarrollo de la creatividad, el pensamiento, el lenguaje, y todo lo que es referente al aprendizaje (Sánchez & Segura, 2022).

El presente trabajo tuvo como objetivo diseñar un sistema de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y las niñas de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt.

Las actividades lúdicas diseñadas para el desarrollo de habilidades cognitivas fueron: rompecabezas, cantos, movimientos, colorear, cuentos, escuchar sonido y memorizar pareja de animales

Esta obra aportó a la importancia de las actividades lúdicas como técnicas para mejorar el sistema de enseñanza en el área educativa, con el propósito de adquirir destrezas que permitirán al estudiante desenvolverse en cualquier rol educativo y social.

Los juegos se han transmitido por mimetismo, de generación en generación. Difícilmente podremos datar un juego. La información que ayudó en el empeño, como pueden ser unas pinturas egipcias, griegas, romanas... unos escritos, la localización de algún material en una excavación arqueológica, solo pueden darnos una pista sobre el juego y comprobar que en un momento determinado se jugaba, pero difícilmente nos darán las claves para poder llegar a afirmar categóricamente su origen. Preguntando a las personas mayores, refieren que jugaban cuando eran niños y jóvenes. Los juegos que denota que es algo importante.

El juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentivar en el aula como metodología de perfeccionamiento. A su vez, se recomienda que los docentes promuevan el juego para aprender las operaciones básicas de las matemáticas, proporcionando al alumno de herramientas como conocimientos necesarios para optimizar sus procesos de reflexión, de comprensión para afrontar niveles de abstracción de mayor demanda cognitiva, ya sea en labores escolares como en la resolución de problemas. De este modo, los docentes deben integrar el juego en su práctica pedagógica promoviendo situaciones que les permitan resolver situaciones de su vida cotidiana (Becoña & Cortés, 2016).

De otro lado, los maestros deben explotar su capacidad pedagógica y aprovechar el juego como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes. En esta misma línea, para lograr aprendizajes superiores, es necesario poner en práctica el juego, así los estudiantes ven el aprendizaje más atractivo, por lo que los docentes deben renovar estrategias en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes se sienten interesados y dinámicos cuando se asocia lo lúdico con el desarrollo de las competencias matemáticas (Caballero, 2021).

Cabe mencionar que, existen diferentes teorías relacionadas con el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, los cuales están enfocados a estudiar los procesos que conlleva todas las etapas de una persona, por ello, entre las teorías más importantes se menciona a la de Jean Piaget, María Montessori y la psicología de Diane Papalia (Gamboa, 2022).

La primera infancia constituye una parte fundamental para la formación y el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas, influyendo significativamente en el desarrollo cognitivo, es por ello necesario que en esta edad se reciban las bases que les beneficiarán en su posterior desarrollo, siendo esta etapa en la que los infantes inician el proceso de formación como ser bio- psico-social. El nivel de educación inicial es la base fundamental en el desarrollo de los niños y niñas, debido a que en éste se cimientan los conocimientos, habilidades y destrezas esenciales para el logro de los objetivos pedagógicos (Calderón & Vega, 2023).

Material y métodos

La investigación se efectuó en la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” ubicada en las calles García Moreno y Alajuela de la ciudad de Portoviejo, Manabí-Ecuador, donde se utilizó la metodología de tipo de estudio descriptivo – exploratorio, con enfoque cuali-cuantitativo, apoyado en métodos: inductivo – deductivo, bibliográfico y documental.

La guía de actividades lúdicas está compuesta de:

Guía de actividades lúdicas esquematizadas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños de primer grado.

Actividad 1: Rompecabezas

Participantes: Docente y Estudiantes

Tiempo: 1 hora

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas en los niños y las niñas de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt.

Materiales:

- Adhesivos
- Pliego de cartón tipo folder
- Rompecabezas educativos

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

El niño debe ordenar las piezas del rompecabezas hasta completar el cuadro del rompecabezas educativo asignado. Además, se lo puede utilizar para describir la figura que han construido.

Actividad 2: Cantos y movimientos- “Veo, veo. ¿Qué ves?” y "Simón dice"

Participantes: Docente y Estudiantes

Tiempo: 1 hora

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas en los niños y las niñas de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt.

Materiales:

- Música
- Materiales del aula de clases

Procedimiento: cantar canciones no es solo un modo de entretenerse, es también una actividad donde los niños pueden mejorar su capacidad de memorización. Además, cantar y



bailar ayuda a los niños a adoptar el sentido del ritmo y coordinación, ya que exige tener equilibrio e imitar elementos.

La canción y movimiento que se utilizó es "Veo, veo. ¿Qué ves?": las actividades como "Veo, veo" y "Simón dice" son clásicas, muy fáciles de jugar y verdaderamente útiles para que tus hijos exploren su curiosidad, desarrollen su lenguaje e incrementen su percepción espacial.

Actividad 3: Parejas de animales

Participantes: Docente y Estudiantes

Tiempo: 1 hora

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas en los niños y las niñas de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt.

Materiales:

- Cartulina
- Figuras de animales
- Tijera
- Goma

Procedimiento: Esto consiste en parejas de cartas, otro clásico de la estimulación cognitiva en el que los niños tienen que descubrir las parejas entre un grupo de cartas situadas boca abajo. Se utilizó dibujo de animales.

Actividad 4: Juego de movimientos- Recoge las frutas

Participantes: Docente y estudiantes

Tiempo: 40 minutos

Objetivo: Lanzar y atrapar.

Materiales: Pelotas.

Procedimiento: Se forman dos equipos situados en círculo y dentro de estos se coloca un niño con una pelota en la mano, cada niño tendrá el nombre de una fruta, incluyendo el del centro. Los niños que están en el centro lanzan la pelota hacia arriba lo más alto posible y dirá el nombre de una fruta, el que tenga el nombre de esa fruta saldrá a atrapar la pelota y si logra atraparla ocupará el lugar del niño del centro.

Reglas

- No se pueden mover del lugar hasta que no digan el nombre de la fruta.
- El niño que atrape la pelota se coloca en el centro y realiza el ejercicio.
- Ganará el equipo que más niños hayan atrapado la pelota.

Actividad 5: juegos de estimulación visual-"El pollo"

Participantes: Docente y estudiantes

Tiempo: 40 minutos

Objetivo: Reconocer y aprender el color amarillo

Materiales: Colores o crayones, hoja, dibujo de un pollo

Procedimiento: Se enseña al niño una ficha de estimulación con la imagen de un pollo amarillo, y decirle que es un "pollo", luego se da a este una hoja con el dibujo de un pollo y un crayón amarillo, se indica la similitud del color del crayón con el color del pollo de la

imagen, luego se enseña otros dos colores y que observe que no son iguales, luego el docente señala el color del pollo y el niño levanta el crayón del color correcto y pinta el pollo impreso.

Actividad 6: Cuentos a través de pictogramas

Participantes: Docente y Estudiantes

Tiempo: 1 hora

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas en los niños y las niñas de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt.

Materiales:

- Cartulina
- Figuras de animales
- Tijera
- Goma
- Lectura con imágenes
- recortes

Procedimiento: El juego consiste en reemplazar las imágenes o figuras dentro del cuento con palabras, el niño o niña debe identificar que objeto es y seguir con la historia.

Actividad 7: Escuchar sonidos " Hola lagarto Paco, Hoy te traigo un lindo relato"

Participantes: Docente y Estudiantes

Tiempo: 1 hora

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas en los niños y las niñas de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt.

Materiales:

- Cuentos
- peluche de lagarto o títere
- canción
- Cartulina o paleógrafo
- Goma
- Granos secos
- Crayones
- Pintura
- Algodón
- Galletas

Procedimiento: En la primera parte de la actividad todos los infantes estarán sentados en la alfombra, en el jardín o el rincón de lectura para conocer al lagarto Paco, él les contará su historia, su nombre, cuántos años tiene, de dónde viene y qué es lo que hará con los niños y niñas, Paco también ayudará a los pequeños a cantar la canción "Que vivan los cuentos" antes de empezar con el juego.

Link de la canción:

https://www.youtube.com/watch?v=ijBRswP6dzw&ab_channel=jorgeembon

Letra de la canción:



¡Qué vivan los cuentos! ¡Qué vivan los cuentos! que dan emoción a mi corazón. ¡Qué vivan los cuentos! Si me siento triste o si estoy contento un libro de cuentos viene a mi encuentro ¡Qué vivan los cuentos! ¡Qué vivan los cuentos! que dan emoción a mi corazón. ¡Qué vivan los cuentos! En tardes de lluvia o en noches de invierno mi libro de cuentos me brinda consuelo ¡Qué vivan los cuentos!

¡Qué vivan los cuentos! que dan emoción a mi corazón. ¡Qué vivan los cuentos! 1 ,2 ,3 ,4 y 5 y 6 y 7 y 8 ¡Qué vivan los cuentos! ¡Qué vivan los cuentos! ¡Qué vivan los cuentos! que dan emoción a mi corazón ¡Qué vivan los cuentos!

Los niños, niñas, el lagarto y el adulto irán al lugar donde el adulto decida para trabajar la hora del cuento (rincón de lectura, jardín, alfombra), ya en el espacio adecuado Paco el lagarto escogerá a un pequeño para que se ponga junto a él y nos presente su cuento, Paco contará primero la historia de ese día, después le pedirá al dueño del cuento que pase al frente y nos ayude a recordar de que trataba la anécdota, al finalizar el relato, el adulto les dará a los infantes un dibujo de alguna de las escenas del cuento, se les brindará diferentes materiales para que el pequeño decore a su gusto con el fin de incentivar la creatividad e imaginación.

En el momento que todos los niños y niñas hayan terminado su dibujo, el lagarto Paco llamará a todos los pequeños para disfrutar de unas deliciosas galletas y hablar acerca de lo que hicieron ese día, mientras todos comparten Paco hará preguntas como: ¿Qué personajes habían en el cuento?, ¿Habían animales o princesas?, las preguntas tienen que relatarse de manera verbal y no verbal es decir si al momento de mencionar a la princesa también se hará el movimiento como si se tuviera una corona, o si se menciona animales hacer el sonido, esto con el fin de que los niños que aún no tienen un lenguaje oral adecuado también participen y se comuniquen a través de gestos o sonidos que puedan manejar.

Según el criterio y varios especialistas como (Acuña & Quiñones, 2020) Mencionan que entre los 4 y 6 años los niños aprenden a través del juego, la escucha y la observación. Las actividades que realizan le ayudan al cerebro a desarrollar y comprender sus procesos de pensamiento, los cuales son cada vez más complejos. La infancia temprana le genera al niño una serie de necesidades nuevas, pues su mundo social, las personas y contextos con los que interactúa se amplían, así como las exigencias que le plantea el ambiente social. Cuando el niño interactúa con otro, los otros y el mundo, se favorece su crecimiento y desarrollo, y es allí donde las habilidades cognitivas y sociales cobran importancia, pues contribuyen al proceso de adaptación a su entorno, al brindarle estímulos e información acerca de sí mismo y de la realidad que lo rodea.

Inductivo. - Permite un análisis de conceptos, definiciones y fenómenos particulares del tema de estudio, para llegar a las conclusiones generales del tema.

Deductivo. – El uso de este método accedió a realizar el análisis y la síntesis de los resultados obtenidos de la observación, así se logró obtener las conclusiones específicas.

Bibliográfico-Documental. - Se recopiló datos mediante artículos científicos, tesis, entre otras fuentes documentales que fueron sustento para la realización de esta investigación.

Población y Muestra



La población consistió en 30 niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023. Al ser una población pequeña se tomará los 30 niños y niñas como muestra para el presente trabajo.

Instrumento

Las técnicas a utilizar son: Encuesta, Entrevista, Observación con los siguientes instrumentos: cuestionario, guía de entrevista, fichas de observación.

Además, se utilizó un sistema categorial, el cual indica que una categoría es la noción general que presenta un conjunto o una clase de significados determinados; desde el punto de vista de la investigación social se denomina categoría a cada uno de los elementos o dimensiones que comprende una variable cualitativa; por lo tanto, las categorías representan elementos más concretos, definidos y singulares que las variables empíricas.

En la presente investigación se utilizó categorías y sub categorías para lograr tener nociones claras sobre determinados conceptos que tienen que ver con nuestra temática de estudio.

Las actividades lúdicas involucraron varios autores, entre ellos Vélez et al. (2022), el cual menciona que en el ámbito del aula, el docente debe poner en práctica variadas estrategias que le permitan regular las emociones de los alumnos, así como lograr que éstos se auto-regulen emocionalmente.

En este sentido, se sugiere estrategias en las cuales los niños puedan expresar las emociones mediante el lenguaje y el cuerpo; otras se guiarían al uso de imágenes para interpretar emociones; o desarrollar destrezas de los estados emocionales. Del mismo modo, los autores recomiendan realizar actividades nuevas y creativas donde se produzca el trabajo en equipo, centrándose en el respeto con los pares y valorar de manera positiva las opiniones, sentimientos e interacciones de los demás.

Resultados

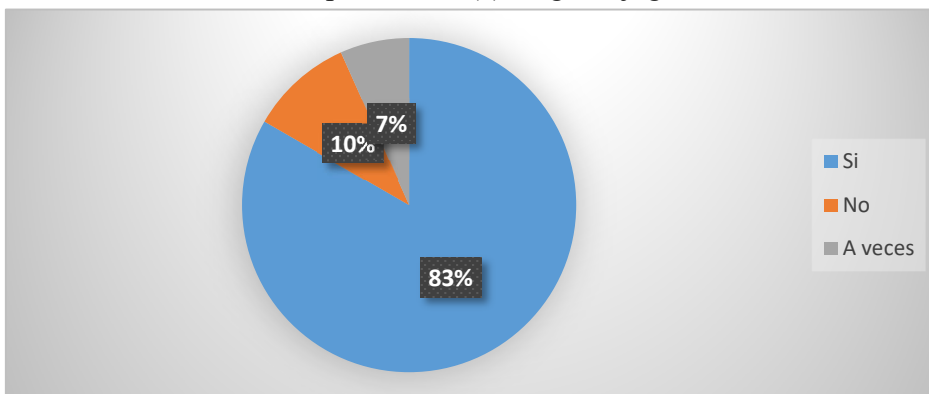
Respuestas a la encuesta realizada a los y las representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Tabla 1
 A su representado (a), le gusta jugar en sus ratos libres

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	83,33
No	3	10,00
A veces	2	6,67
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 1
 A su representado (a), le gusta jugar en sus ratos libres



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

Respecto a los resultados de la pregunta 1 el 83% especificaron que a sus representados si les gusta jugar en sus ratos libres, mientras que el 10% indicó que no y por último un 7% de padres de familia respondieron que a veces. Es decir que las opiniones de los representantes encuestados en su mayoría consideran que a sus representados les gusta jugar en sus tiempos libres.

Tabla 2

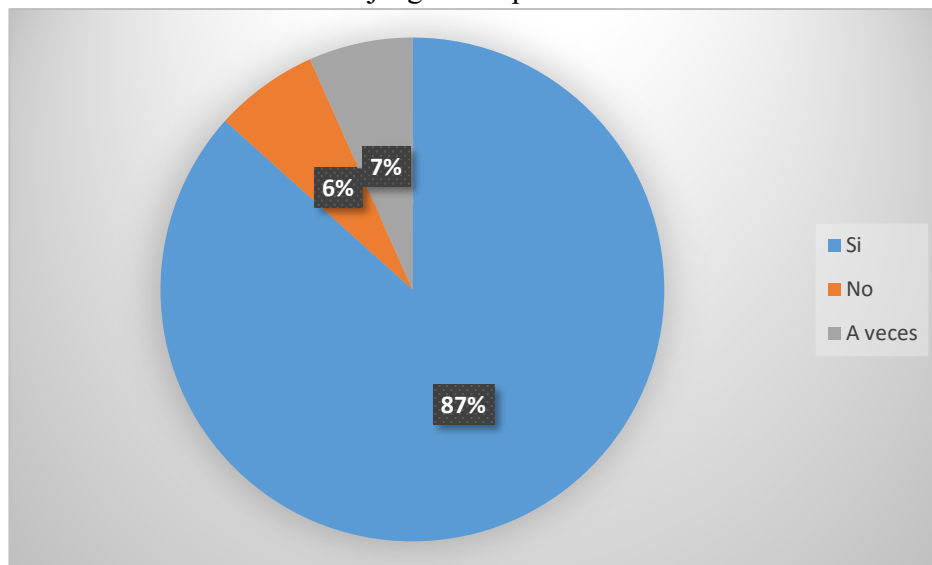
En el recreo juega en el patio de la escuela

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	86,67
No	2	6,67
A veces	2	6,67
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 2

En el recreo juega en el patio de la escuela



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta el 87% comentaron que en el recreo sus representados si juegan en el patio, mientras que un 6% dijeron que no y un 7 % dijeron a veces. Esto demuestra que la mayoría de los niños y niñas salen a jugar en el recreo mientras que los demás prefieren pasar el tiempo en el aula de clases comiendo o realizando otra actividad.

Tabla 3

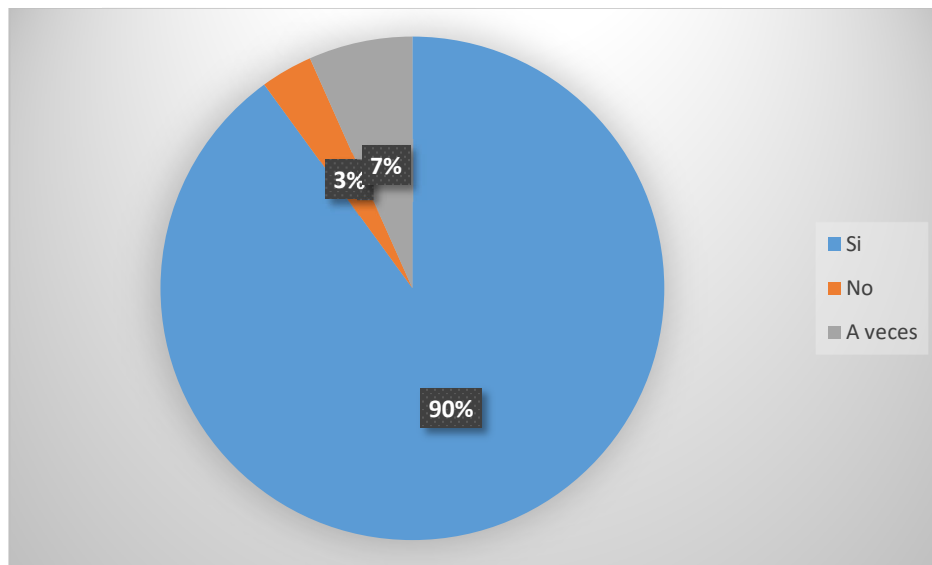
Considera que las clases que imparte la maestra son divertidas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90,00
No	1	3,33
A veces	2	6,67
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 3

Considera que las clases que imparte la maestra son divertidas



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

El 90% de los encuestados respondieron que considera que las clases que imparte la maestra son divertidas, siguiéndole con un 7% dijeron que a veces y un 3% indicaron que no. Lo cual significa que los representantes consideran que las clases impartidas por la maestra son divertidas.

Tabla 4

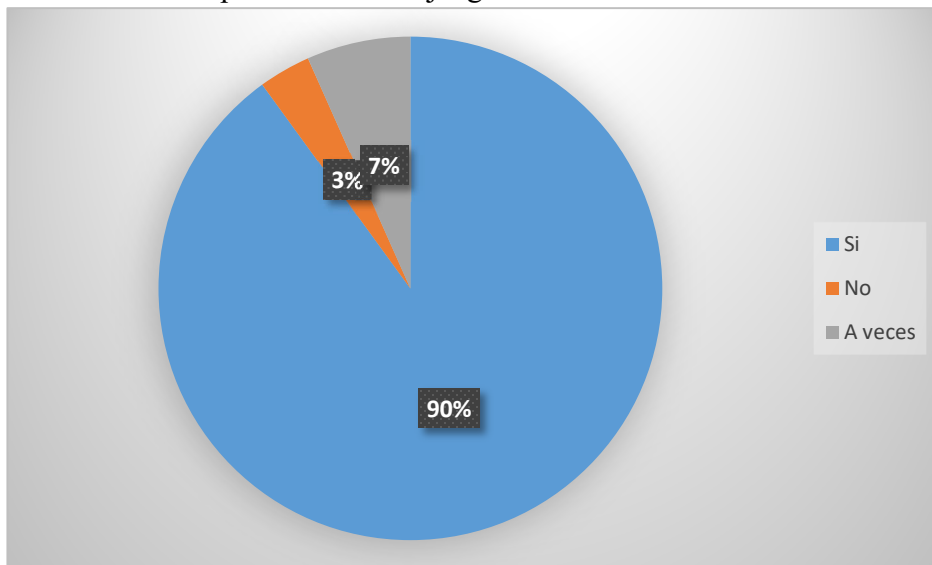
Aplica su maestra juego en las clases diarias

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90,00
No	1	3,33
A veces	2	6,67
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 4

Aplica su maestra juego en las clases diarias



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la figura 4, el 90% de los encuestados respondieron que la maestra juegos diariamente en las clases diarias, el 7% indico que a veces y un 3% respondió que no. Lo cual significa que la maestra aplica juegos en las clases diarias

Tabla 5

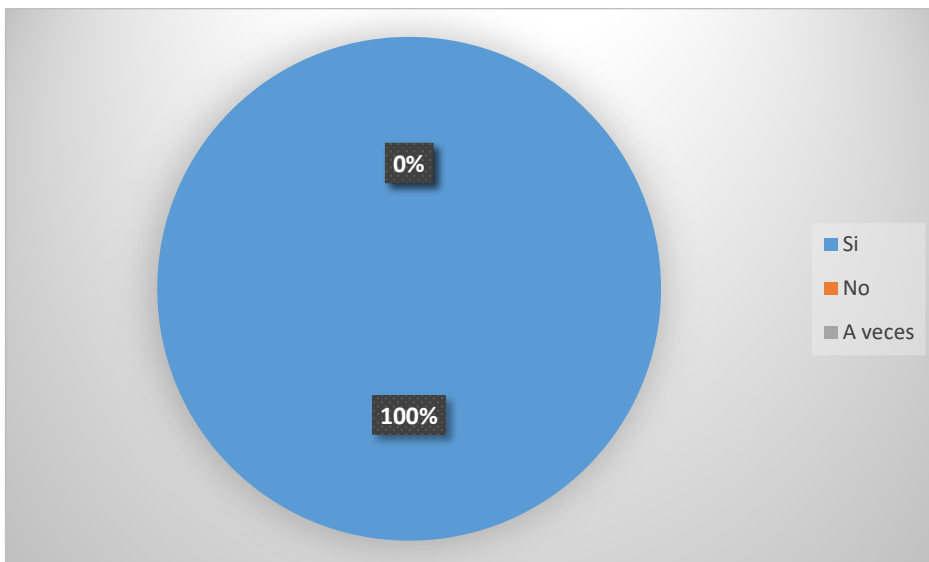
Piensa que la utilización del juego en las clases ayuda a mejorar su rendimiento

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100,00
No	0	0,00
A veces	0	0,00
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 5

Piensa que la utilización del juego en las clases ayuda a mejorar su rendimiento



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

Ante la interrogante planteada se conoce que el 100% comentaron que piensan que la utilización del juego en las clases ayuda a mejorar su rendimiento. Por lo tanto, esto quiere decir que los padres consideran que las utilizaciones de actividades lúdicas en clases son de importancia para el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 6

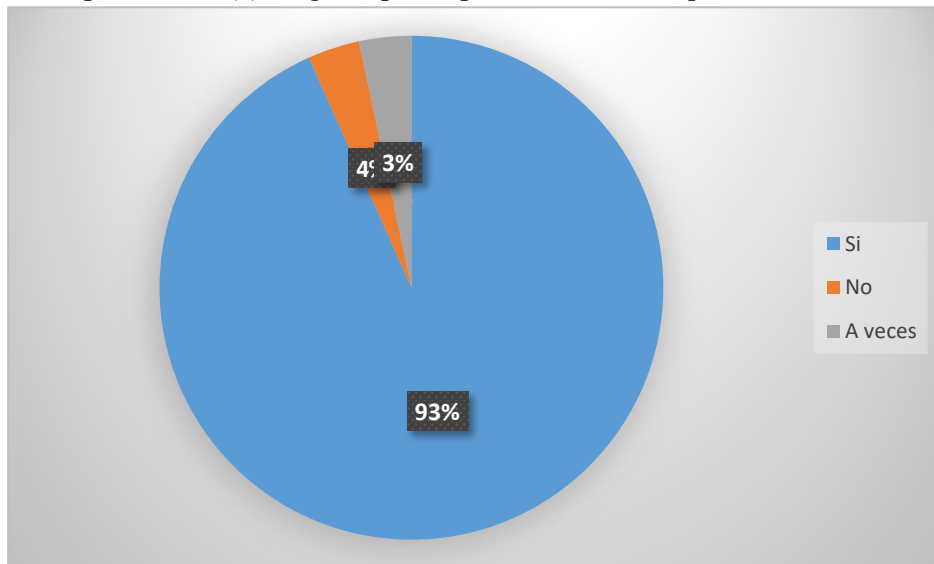
A su representado (a), le gusta participar en dinámicas que realiza tu maestra

Opciones	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	23	76,67
No	3	10,00
A veces	4	13,33
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 6

A su representado (a), le gusta participar en dinámicas que realiza tu maestra



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

Ante la interrogante planteada en la pregunta # 6 se conoce que el 93% mencionaron que a su representado (a), le gusta participar en dinámicas que realiza tu maestra, el 4% mencionaron que no y un 3% dieron que a veces. Por lo tanto, esto quiere decir que a la mayoría le gusta participar en las actividades que realiza la maestra.

Tabla 7

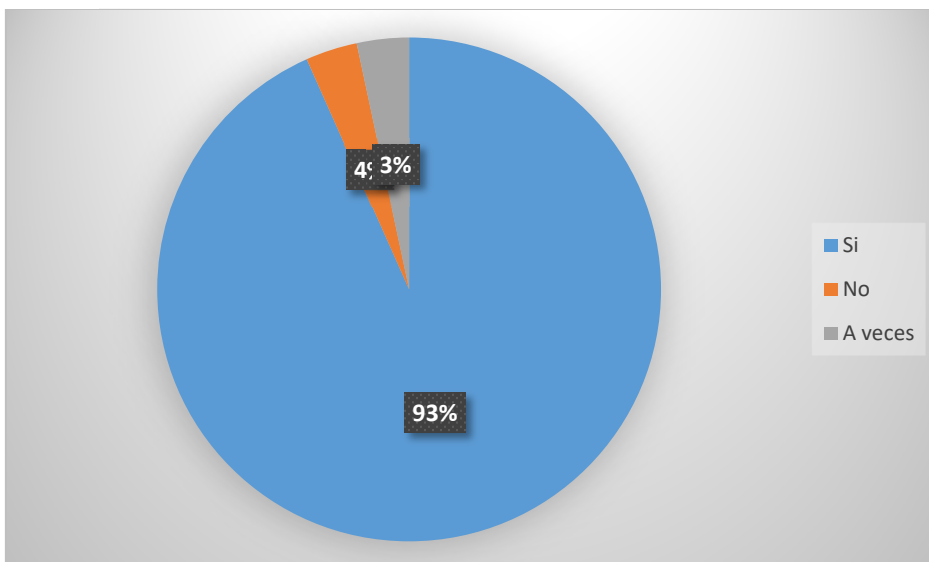
Le gusta cómo enseña la maestra

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	93,33
No	1	3,33
A veces	1	3,33
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 7

Le gusta cómo enseña la maestra



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

A continuación, en la representación gráfica de la figura 7, se muestra que el 93% de los padres de familia les gusta como enseña la maestra, el 4% indicaron que no y un 3% respondieron que a veces. Esto se entiende de que la mayoría considera que les gusta como enseña la maestra y las metodologías que aplica.

Tabla 8

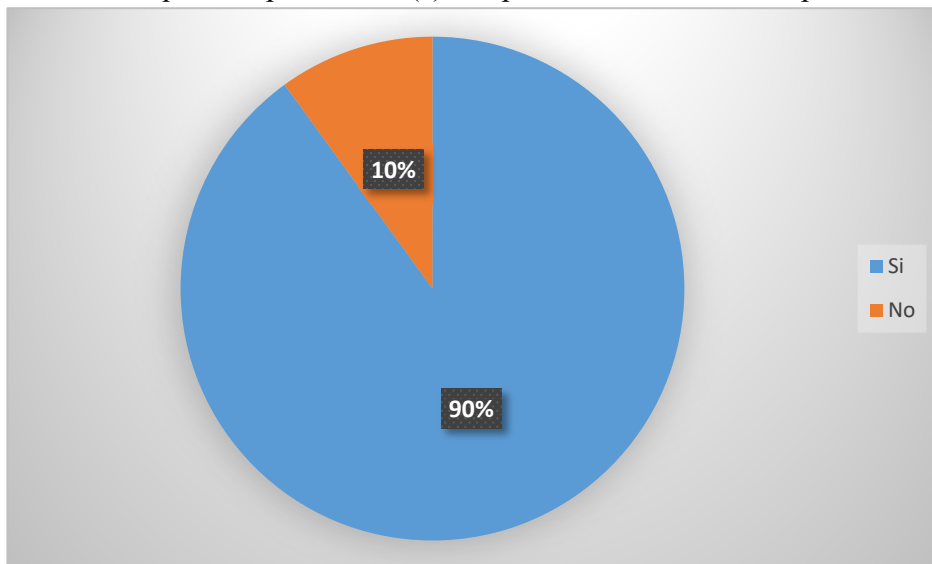
Considera que su representado (a) ha aprendido mucho con su profesora

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90,00
No	3	3,33
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 8

Considera que su representado (a) ha aprendido mucho con su profesora



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

En la respuesta obtenidas de la pregunta # 8 se muestra que el 90% de los encuestados respondieron que consideran que su representado ha aprendido con la profesora actual, mientras que un 10% considera que no. Lo que indica que la mayoría de los niños y niñas han aprendido algo nuevo en este año lectivo.

Tabla 9

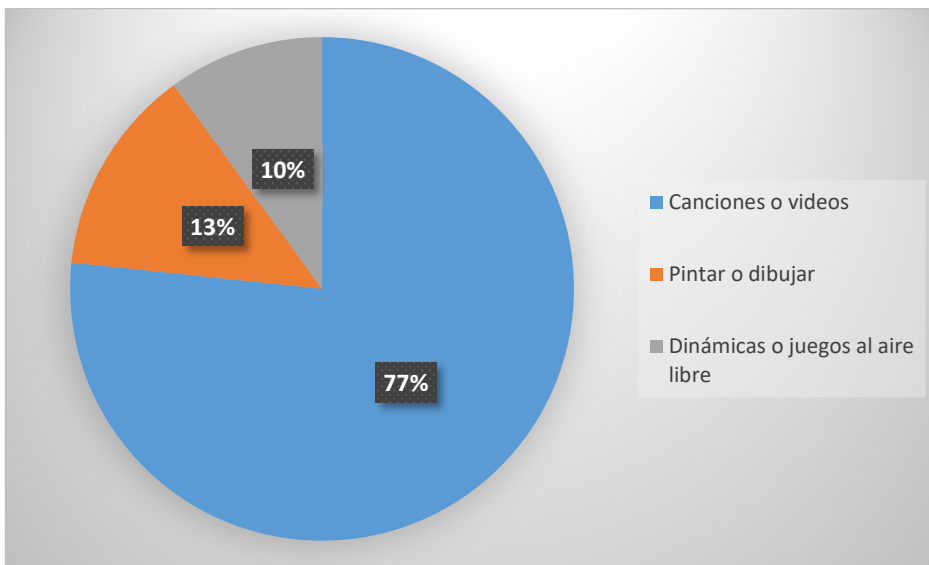
De qué manera considera que su representado (a), aprende más rápido lo que le enseña la profesora

Opciones	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Canciones o videos	23	76,67
Pintar o dibujar	4	13,33
Dinámicas o juegos al aire libre	3	10,00
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 9

De qué manera considera que su representado (a), aprende más rápido lo que le enseña la profesora



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

En las respuestas obtenidas de la pregunta #9, de los 77% encuestados indicaron que su representado (a), aprende más rápido lo que le enseña la profesora con canciones o videos, un 13% pintando y dibujando y por ultimo un 10 % con dinámicas o juegos al aire libre.

Tabla 10

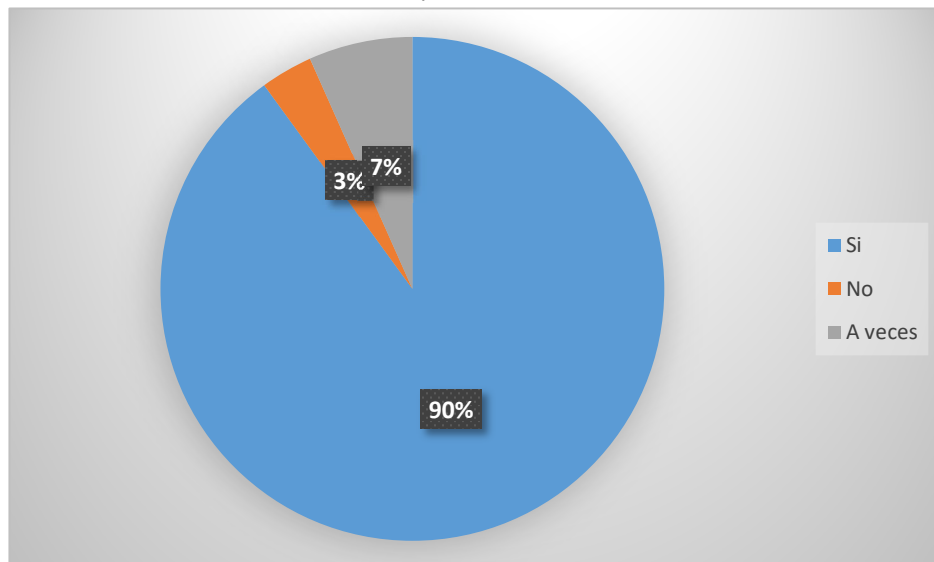
Considera que las actividades lúdicas realizadas por la profesora son las adecuadas para la edad de su representado (a)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90,00
No	1	3,33
A veces	2	6,67
Total	30	100,00

Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Figura 10

Considera que las actividades lúdicas realizadas por la profesora son las adecuadas para la edad de su representado (a)



Nota: Información proporcionada por representantes de los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Análisis e interpretación

En las respuestas obtenidas de la pregunta #10, los representantes indicaron que un 90% si considera que las clases impartidas por la maestra son didácticas y divertidas, mientras que un 7% indicaron que a veces y un 3% mostraron que no.

Según lo indica el Ministerio de Educación (2021), las metodologías activas hacen referencia a una amplia gama de estrategias de enseñanza que involucran a los estudiantes como participantes activos en su aprendizaje, durante el tiempo de clase con su facilitador, con la relación a las respuestas obtenidas se puede decir que el uso de metodologías activas en el aula es vital debido a su poderoso impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Su aplicación se ha convertido en un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se relacionan directamente con las diferentes áreas del aprendizaje y promueve en los estudiantes un espíritu crítico y reflexivo frente al contexto que los envuelve, aspecto primordial para la apropiación de conocimientos.

Para Quispilema (2020), el nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas, en las respuestas obtenidas por la maestra se indica que ella aprovecha las habilidades y destrezas del niño o niña para memorizar las clases impartidas, por ejemplo cuando enseña los colores o las vocales utiliza diferentes estrategias, porque cada niño es un mundo diferente.

Respuestas a la entrevista realizada a la docente que imparte clases a las y los 30 niños y niñas del primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Tabla 11

Entrevista realizada a la docente de primer año básico.

ENTREVISTA	
Nombre: Entrevistado 1	
Profesión: Licenciada en Educación básica	
Cargo que ocupa: Docente de primer año básico	
1. ¿Cuáles son las estrategias que Ud. cree que utilizan los docentes para dar su clase?	
Respuesta: actualmente existe una gran variedad de estrategias para enseñar a un niño, en las escuelas cumplimos con una planificación de clases y las dinámicas se van dando dependiendo de lo que queremos enseñar, por ejemplo hay niños muy visuales, otros auditivos, cada niño es un mundo, para enseñar las vocales muchos con observarla la aprenden, mientras otros necesitan la música, realizar trazados, asociarlas con colores, entre otros.	
2. ¿Considera que los docentes se dan el tiempo de jugar con sus estudiantes?	

Respuesta: Todas las planificaciones deben estar conformadas por actividades que permitan al estudiante reforzar lo aprendido en clases, es necesario el juego porque los niños aprenden en el juego al crear este tipo de experiencias será más difícil que olviden lo vivido.

3. ¿Considera Ud. que las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje de los niños? ¿Ha comprobado cuál es la estrategia más útil para la enseñanza de los estudiantes?

Respuesta: Son muy importantes porque ayudan al estudiante a desarrollarse, además permiten reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. Considero que la estrategia más útil y que utilizó en el aula de clases son las canciones y mucho más cuando las combino con movimientos corporales, como alzar los brazos, mover las manos, mover las extremidades, los niños se divierten mucho y aprenden con mucho entusiasmo.

4. ¿Conoce lo que es el aprendizaje cognitivo?

Respuesta: Si conozco, para mí el aprendizaje cognitivo es que logra que se le facilite a los estudiantes, conectar nueva información con ideas existentes y, por lo tanto, profundizar su memoria y capacidad de retención.

5. ¿Cómo podría evaluar Ud. el aprendizaje cognitivo de los niños y niñas?

Respuesta: En este grado las evaluaciones son cualitativas, se realizan trabajos con pinturas, colores, rompecabezas, trazados y rasgados, y se califica que tan fácil o complicado se le hace al estudiante realizar el trabajo, si necesita ayuda o lo puede hacer solo.

Para Méndez (2022), menciona que a fin de que los estudiantes del nivel inicial dispongan de un crecimiento pleno y significativo, la educación ecuatoriana aspira a que los niños deben ser estimulados uniformemente al estado de evolución, edad, forma de ser, ritmos o estilos de aprendizaje, tradiciones y lengua, con la aspiración de apreciar su diversidad, deseos, sentimientos, emociones y derechos, con relación a las respuestas obtenidas de la maestra, se puede obtener como resultado que la educación debe estimularse creando vivencias y momentos que permanezcan en la vida del estudiante.

En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas (Patín, 2016). Con relación este texto y los resultados obtenidos se puede decir que los juegos son de gran importancia para desarrollo y aprendizaje cognitivo de los alumnos.

Por último, la valoración de la guía de actividades lúdicas realizadas por la participación de los niños y niñas de primer grado fue positiva, en donde la maestra encuestada mencionó que se tendrán en cuenta para siguientes actividades, la actividad

lúdica de mayor aceptación fueron las canciones y los rompecabezas en donde los estudiantes disfrutaban de estos momentos.

Conclusiones

Para finalizar, se puede decir que en la primera infancia el desarrollo de la inteligencia emocional genera competencias determinantes, por medio de las cuales el niño o la niña se desenvuelve en cada etapa de su vida y en todo lugar de manera significativa, pacífica y sociable. Es necesario contar con varias estrategias lúdicas para el aprendizaje de los niños y niñas, cada niño es un mundo y aprenden de distintas maneras.

Las actividades lúdicas ayudan a que los niños se desarrollen con un estilo emocionante, placentero y relevante en su inteligencia emocional, además las actividades lúdicas crean experiencias que estimulan su aprendizaje.

Se recomienda trabajar la inteligencia emocional en el marco educativo y familiar mediante juegos y el arte para que el niño desarrolle todas sus capacidades como habilidades integrales. Aplicar estrategias metodológicas innovadoras dentro del aula, que prevengan conductas disruptivas, en donde los menores sean los protagonistas en el curso de la jornada educativa. Trabajar con la guía didáctica propuesta en a lo largo de esta investigación para que los niños adquieran habilidades socioemocionales en virtud de la ejecución de cada actividad lúdica

Referencias bibliográficas

- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020a). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020b). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Becoña, E., & Cortés, T. (2016). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. In SOCIDROGALCOHOL (Ed.), *Ministerio de Sanidad Política Social e Igualdad*.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 1-19. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Calderón, Ca., & Vega, J. (2023). Guía de actividades musicales para el desarrollo emocional de los niños del nivel inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación En Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR.*, 6(11), 117-134. <https://doi.org/10.46296/rc.v6i11edespmayo.0127%0AGuía>

- Candela, M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Las Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5, 90–98.
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Gamboa, P. (2022). *Estimulación temprana para el desarrollo cognitivo en niños del nivel inicial* [Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Educativa].
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/5985/1/TM-ULVR-0529.pdf>
- García, F. (2021). Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Revista Salud y Bienestar Colectivo*, 5(1), 90–104.
<https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124/131>
- Hervias, H. (2021). *La estimulación temprana y su influencia en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de la Cuna Amiguitos de Jesús, Chimbote, Áncash, 2021*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Méndez, E. (2022). *Guía didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy's Day Care* [Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22165/4/UPS-CT009644.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *La interacción: un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual* (No. 64; Publicación Mensual). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>
- Patín, R. (2016). *Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos maravillosos.”*
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Quispilema, R. (2020). Guía de estrategias para la iniciación de la lectura en Educación Inicial de la Escuela Básica Patate del año lectivo 2018-2019. *Roca- Revista Científico - Educativa de La Provincia Granma*, 16, 311–323.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414331>
- Sánchez, S., & Segura, M. (2022). *Estimulación de las habilidades cognitivas a través de la lúdica con el fin de mejorar la memoria y lógica* [Fundación Universitaria Los Libertadores].

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4858/Sanchez_Segura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Vélez, E., Vega, J., & Zambrano, J. (2022). Formación de las emociones y su incidencia en la inestabilidad motriz en los niños de 4-5 años en la escuela José de Vasconcellos. *Revista Educare, Numero Ext*, 129–151. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1673>
- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020a). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020b). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Becoña, E., & Cortés, T. (2016). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. In SOCIDROGALCOHOL (Ed.), *Ministerio de Sanidad Política Social e Igualdad*.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 1–19. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Calderón, Ca., & Vega, J. (2023). Guía de actividades musicales para el desarrollo emocional de los niños del nivel inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación En Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR.*, 6(11), 117–134. <https://doi.org/10.46296/rc.v6i11edespmayo.0127%0AGuía>
- Candela, M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Las Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5, 90–98. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Gamboa, P. (2022). *Estimulación temprana para el desarrollo cognitivo en niños del nivel inicial* [Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Educativa]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/5985/1/TM-ULVR-0529.pdf>
- García, F. (2021). Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Revista Salud y Bienestar Colectivo*, 5(1), 90–104. <https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124/131>

- Hervias, H. (2021). *La estimulación temprana y su influencia en el desarrollo psicomotor de los niños de tres años de la Cuna Amiguitos de Jesús, Chimbote, Áncash, 2021.* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Méndez, E. (2022). *Guía didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy's Day Care* [Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22165/4/UPS-CT009644.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *La interacción: un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual* (No. 64; Publicación Mensual). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>
- Patín, R. (2016). *Manual de Estrategias Lúdicas “Jueguitos maravillosos.”*
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Quispilema, R. (2020). Guía de estrategias para la iniciación de la lectura en Educación Inicial de la Escuela Básica Patate del año lectivo 2018-2019. *Roca- Revista Científico - Educacional de La Provincia Granma, 16*, 311–323.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414331>
- Sánchez, S., & Segura, M. (2022). *Estimulación de las habilidades cognitivas a través de la lúdica con el fin de mejorar la memoria y lógica* [Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4858/Sanchez_Segura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vélez, E., Vega, J., & Zambrano, J. (2022). Formación de las emociones y su incidencia en la inestabilidad motriz en los niños de 4-5 años en la escuela José de Vasconcellos. *Revista Educare, Numero Ext*, 129–151. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1673>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

