UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

(FECYT)

Carrera: Educación Inicial

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, EN LA MODALIDAD PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

TEMA

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL"

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en licenciatura en Educación Inicial

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autor (a):

Vaca Andrade Nathaly Lizbeth

Director (a):

Dr.C. Doria de la Terga Eugenio Víctor

Ibarra- Ecuador

2026

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Vaca Andrade Nathaly lizbeth

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral infantil"
AUTOR (ES):	Vaca Andrade Nathaly Lizbeth
FECHA: DD/MM/AAAA	5/10/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	■ **PREGRADO** □ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Inicial
ASESOR /DIRECTOR:	Dr.C. Eugenio Víctor Doria de la Terga.

2. CONSTANCIA

El(los) autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 5 días, del mes de octubre de 2026

EL AUTOR

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
NATHALY LIZBETH
VACA ANDRADE

Firma: …….

Nombre: Nathaly Lizbeth Vaca Andrade

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CERTIFICACIÓN DIRECTOR

Ibarra, 5 de octubre del 2026

Dr.C. Eugenio Víctor Doria de la Terga
DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para fines legales pertinentes.

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
EUGENIO VICTOR
DORIA DE LA TERGA

Dr.C. Eugenio Víctor Doria de la Terga
C.C: 1753475985

Dedicatoria

El presente trabajo de titulación me gustaría dedicar principalmente a la persona más importante de mi vida que es mi madre Susana Andrade quien ha sabido brindarme su cariño en cada momento de mi vida y no permitir que me rinda, por apoyarme constantemente en los momentos difíciles que no tenía a nadie y ayudarme a superarlos. Es y siempre será mi compañera de aventuras, mi inspiración, la fuerza que me permite salir adelante y convertirme en la hija que tanto deseabas que me convirtiera.

A mi querido padre Victor Vaca, que a pesar de su carácter me ha ayudado a conseguir mis estudios y brindarme su apoyo y cariño de formas distintas. Agradezco por ofrecerme la oportunidad de convertirme en la persona que soy y seré en un futuro, por darme la seguridad y sabiduría de lo que deseo en mi vida.

A mis hermanos Jessica Vaca y Luis Vaca, quienes a pesar de la distancia están para guiarme con sabiduría y brindarme su apoyo incondicional, que han sabido estar siempre cuando los necesito, su amor infinito y sus palabras de aliento. Gracias por su tiempo, sus regaños, pero sobre todo su constante amor y consejos que me enseñaron a que si me propongo algo lo puedo conseguir. Son mi mayor ejemplo a seguir de perseverancia y sacrificios, sin ellos, todo esto no sería posible.

Finalmente, a mi enamorado Ricardo Carlosama por ser esa persona que me acompaño en cada noche de estudio, por ser la persona que quiere verme triunfar y apoyarme a convertirme en alguien mejor cada día, sin su amor incondicional, su presencia los días grises no se convirtieran en el sol que me brilla cada día que él está conmigo, que me brinda la seguridad y confianza de hacer las cosas y ser yo misma cada día.

Agradecimiento

Quiero manifestar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de formarme en sus aulas, crear cada uno de los recuerdos que tengo en sus pasillos de las facultades con docentes de calidad con su sabiduría y dedicación constante que inspiraban en cada clase que daban.

De la misma forma, extiendo mi gratitud a la carrera de Educación Inicial por brindarme la oportunidad de conocer el maravilloso mundo de ser maestra de infantes, con sus locuras y aventuras cada día, permitirme aprender diferentes formas de enseñar de forma innovadora que serán de gran ayuda para mi formación profesional, demostrando siempre mis habilidades y capacidades que pude ir adquiriendo en cada paso que di en cada uno de los semestres.

A mi director Dr.C. Doria de la Terga por su constante apoyo y guía en mi trabajo han sido fundamentales en cada momento. Gracias por cada consejo, por el tiempo dedicado y la confianza en mis capacidades. Sus orientaciones y formas de ser me han ayudado en mi formación personal tanto mi actitud como la realización de mi trabajo, demostrando cada día que puedo dar más de mí,

Finalmente, quiero agradecer a mis dos grandes amigas, por su amistad en todo este tiempo apoyo fundamental en cada paso que dado y cuando más lo he necesitado. Gracias por su compañía, por las risas, aventuras y cada uno de los recuerdos que creamos en cada trabajo grupal que hemos realizado desde el primer día, por sus consejos y experiencias que me permitieron vivir a su lado. Su gran apoyo me ha brindado la fuerza de convertirme en la profesional que siempre prometimos ser.

Con mucho cariño y amor su “Chispitas”

Resumen

El estudio se realiza en base a inquietudes observadas en los docentes de la Unidad Educativa "San Francisco" de la ciudad de Ibarra en el grado 1ro de Básica, donde los mismos imparten sus clases de forma tradicional y no tienen en cuenta las funciones pedagógicas del juego. El objetivo principal estuvo centrado en el análisis del impacto del juego en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, cognitivas, educativas y fenomenológicas en niños de 5-6 años, De esta forma los métodos utilizados se repiten lo que repercute en una baja calidad de la enseñanza. El estudio fue conducido a través de la técnica de observación estructurada y participante, además, de la aplicación de encuestas y entrevistas, donde se corrobora lo planteado con anterioridad. La investigación fue enmarcada en un diseño mixto al presentar elementos cualitativos y cuantitativos. Los tipos de investigación se basaron en descriptiva y explicativa, más el estudio como fenomenológico, revisiones bibliográficas e investigación acción. Los resultados obtenidos reflejan una manifestación de desconocimiento por parte de los docentes y peor aún, falta de voluntad en mejorar la calidad de sus clases. Además, deficiencias en el desarrollo de habilidades de todo tipo, tan importantes en estas edades. Las distintas técnicas aplicadas reflejan resultados significativos en lo planteado respecto a los métodos y procedimientos de enseñanza. Concluimos con los resultados alcanzados reflejan la importancia que debe dedicarse al conocimiento de los diferentes elementos de la clase, principalmente en los métodos como componente esencial del proceso docente educativo.

Palabras claves: Juego, habilidades socioemocionales, desarrollo cognitivo, métodos de enseñanza, educación inicial, investigación acción.

Abstract

This study was conducted in response to concerns identified among teachers at "San Francisco" Educational Unit in the city of Ibarra, specifically in first grade, where teaching practices tend to follow traditional approaches that do not sufficiently incorporate the pedagogical value of play. The main objective was to analyze the impact of play on the development of socio-emotional cognitive, educational, and phenomenological skills in children aged 5-6 years. The repetitive use of traditional teaching methods may contribute to limitations in the quality of the educational process. The study employed structured and participant observation, as well as surveys and interviews, which helped corroborate the identified issues. A mixed-methods research design was adopted, integrating both qualitative and quantitative approaches. The study incorporated descriptive and explanatory research, complemented by a phenomenological approach, a literature review, and action research. The findings revealed gaps in teachers' knowledge regarding the pedagogical functions of play, as well as limited motivation to modify existing teaching practices and improve the quality of classroom instruction. Furthermore, deficiencies were identified in the development of the various skills that are particularly important during this stage of childhood. The techniques and instruments applied provided relevant evidence regarding the teaching methods and procedures currently used in the classroom. In conclusion, the findings highlight the importance of recognizing and integrating the different components of the teaching-learning process, particularly teaching methods, as a development of children. In this context, play should be regarded not merely as a recreational activity but as an essential pedagogical strategy in early childhood education.

Keywords: Play, socio-emotional, skills, cognitive development, teaching methods, early childhood education, action research.

Índice

Dedicatoria iv

Agradecimiento v

Resumen vi

Abstract vii

Introducción xi

Formulación del Problema 1

Justificación 4

Objetivos 6

Objetivo General 6

Objetivos Específicos 6

Capítulo 1 7

Marco Teórico 7

1.1. La pedagogía y el juego 7

1.1.1. El juego 7

1.1.1.1. Definición de juego 7

1.1.1.2. Importancia del juego 7

1.1.1.3. Teorías del juego 8

1.1.1.4 Tipo de juego en el aula 8

1.1.1.5. El juego como eje central del aprendizaje 9

1.1.2 Estrategias pedagógicas lúdicas 9

1.1.2.1. Concepto de estrategia pedagógica 9

1.1.2.2. Definición de pedagogía en Educación Inicial 10

1.1.2.3. El rol del docente como mediador lúdico 10

2.1. Desarrollo integral infantil 11

2.1.1.¿Qué es el desarrollo Integral? 11
2.1.2. Importancia del desarrollo integral 11
2.1.3. Aspectos del desarrollo integral 11
2.1.4. Dimensiones del desarrollo integral 13
2.1.5. Características del niño de 5-6 años 13
2.1.6. Desarrollo Psicomotriz y salud física 13
2.1.7. La Psicomotricidad y el Movimiento 14
2.1.7.1. Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa y la Coordinación Corporal 14
2.1.7.2. La motricidad fina y el juego preciso 14
2.1.8. Marco legal y contextual 15
2.1.8.1. Constitución de la república del Ecuador 15
2.1.8.2. Ley orgánica de educación intercultural (LOEI) 15
2.1.8.3. Currículo de educación inicial (2014) 16
2.1.8.4. Código de la niñez y adolescencia 16
Materiales y métodos 17
2.1. Tipo de investigación 17
2.2. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación 17
2.2.1. Métodos de investigación 17
2.2.2. Técnicas 18
Observación estructurada y participativa 18
Entrevista 18
Mediciones antropométricas 19
2.2.3. Instrumento 19
Ficha de observación: 19
Guía de entrevista 19

Bascula/Balanza: 19

Ficha de recolección de datos: 19

2.3. Preguntas de investigación 19

2.4. Matriz de Operacionalización de variables de investigación (Anexo 1) 19

2.5. Participantes 20

Muestra 20

3.2. Análisis de la ficha de observación 29

3.3. Análisis de la escala de estimación 32

Discusión de los resultados. 34

Resumiendo 34

Conclusiones 36

Recomendaciones 37

Bibliografía 38

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Importancia del juego en el aula de clase 21

Tabla 2 Aspectos del desarrollo integral que fomenta el estímulo temprano 21

Tabla 3 Influencia del juego en el aprendizaje significativo 22

Tabla 4 Contribución del juego grupal en la resolución de conflictos y la convivencia 23

Tabla 5 Importancia del juego en movimiento en la motricidad gruesa y fina 24

Tabla 6 Frecuencia de aplicación del juego libre como estrategia planificada 25

Tabla 7 Adecuación del espacio y materiales para implementar el juego 26

Tabla 8 Rol docente durante los momentos de juego 26

Tabla 9 Aporte del juego libre al desarrollo de la independecia y la toma de decisiones 27

Tabla 10 Dificultades para enseñar a través del juego 28

Tabla 11 Dimensión Cognitiva. 29

Tabla 12 Dimensión Socioemocional 29

Tabla 13 Dimensión Motriz 30
Tabla 14 Dimensión Identidad 31
Tabla 15 Analisis de la Escala de Estimación 32
Tabla 16 Analisis de Mediciones Antropométricas 33
Tabla 17 Cronograma de actividades 43
Tabla 18 Matriz de operalización de variables 46

INDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 Aplicación de la ficha de observación 49
Ilustración 2 Entrevista aplicada a los docentes 49
Ilustración 3 Encuesta aplicada a los docentes 49
Ilustración 4 Toma de mediciones antropométricas 50
Ilustración 5 Ficha de observación educatica 50
Ilustración 6 Validación de la ficha de observación educativa 52
Ilustración 7 Escala de estimación educativa 54
Ilustración 8 Validación de la Escala de estimación educativa 55
Ilustración 9 Entrevista para los docentes 57
Ilustración 10 Validación de la entrevista para los docentes 58
Ilustración 11 Ficha de recolección de datos de las mediciones antropométricas 60
Ilustración 12Abstract revisado y aprobado por el Centro Académico de Idioma 61
Ilustración 13 Revisión de la Tesis 62

Introducción

Nuestro estudio está enfocado en analizar el impacto del juego (simbólico/reglado) mejorando así la calidad de educación en la Unidad Educativa "San Francisco de Asís", mediante actividades recreativas orientadas al juego que no solo ayuden en la expresión corporal como desarrollo socioemocionales, cognitivas, educativas y fenomenológicas. Esto tendrá un impacto positivo en el crecimiento integral del niño, abarcando tanto su educación como su desarrollo personal, al fortalecer habilidades y destrezas que serán valiosas en su interacción social.

Este método educativo, que utiliza el juego como herramienta de enseñanza, no solo influye en la formación del niño de cinco a seis años, sino que también establece las bases fundamentales para su desarrollo integral, lo que le será útil a lo largo de toda su vida sin complicaciones futuras. También coadyuvará un cambio significativo en la manera de enseñar de los docentes, al analizarse la adecuación de los diferentes tipos de juegos a las edades investigadas.

Problema de investigación

En Ecuador, el juego para niños de 5 a 6 años se establece oficialmente como el enfoque metodológico esencial en el Subnivel Preparatorio de la Educación General Básica, mediante la metodología de Juego-Trabajo que se detalla en el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014). A esta edad, el juego deja de ser únicamente recreativo y se convierte en una herramienta de aprendizaje guiada, orientada a que los niños alcancen las destrezas propias de las áreas curriculares. Este marco curricular nacional se sustenta, entre otros aspectos, en el rescate de la identidad cultural a través de juegos tradicionales y populares, así como en la priorización de determinados tipos de juego dentro del aula.

A nivel provincial, la aplicación del juego en niños de 5-6 años se adapta a las características geográficas, climáticas y culturales de cada región, así como a los recursos económicos disponibles. La flexibilidad que otorga el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014) permite que estas particularidades se reflejen en la práctica docente: en las provincias de la Costa, la Sierra, la Amazonia y en las Galápagos, el juego se

adapta a la identidad y a los recursos propios de cada contexto, siempre dentro de los lineamientos del mismo currículo nacional.

A nivel local, esta contextualización se sustenta igualmente en el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación del Ecuador,2014), en el cual reconoce a la lúdica como el eje fundamental para el desarrollo integral, la identidad cultural y la socialización de los niños. En esta fase, prevalece el juego simbólico y de roles, donde los niños replican situaciones cotidianas, adaptan roles familiares o comunitarios y establecen reglas simples con sus compañeros. Igualmente, se potencian el desarrollo motor y cognitivo a través de actividades que integren la motricidad gruesa y fina, y se fomenta la socialización al aprender a compartir, esperar su turno, respetar normas y expresar emociones en dinámicas grupales, que reconocen el juego como un elemento clave para el desarrollo integral, la identidad cultural y la socialización.

En el ámbito comunitario, diversas instituciones y centros infantiles locales apoyan el rescate de juego tradicionales, como la rayuela, las cebollitas o el pan quemado, con el fin de conectar al niño con las tradiciones y el entorno cultural de su área. No obstante, el uso excesivo de pantallas y dispositivos electrónicos ha desplazado en muchos hogares el juego al aire libre y la interacción comunitaria, lo que restringe la exploración física y disminuye el desarrollo de la empatía y la imaginación compartida. Frente a este panorama, las instituciones educativas locales han adaptado por integrar el aprendizaje lúdico en el nivel inicial, procurando que el niño construye conocimientos de manera activa y vivencial.

Actualmente los educadores tenemos la responsabilidad que los entornos de aprendizaje de los infantes de 5-6 años de preparatoria tengan las fuentes necesarias de motivación, para la estimulación adecuada en ambientes inclusivos. No obstante, al observar la forma de enseñanza de cada docente, se puede evidenciar la falta de valoración del juego como medio de aprendizaje, dedicándolo nomas a ser un pasatiempo y no una herramienta que fortalezca su desarrollo integral.

En los tiempos actuales, un factor que se presenta en la problemática es debido a la falta de actualización de técnicas y herramientas llamativas, que desarrolle el docente, por consiguiente, en lugar de modernizar conservan el tradicionalismo en la forma de enseñar, añadiéndose a esto la escases de recursos y áreas adaptadas a las necesidades de cada uno.

Al detectar estas circunstancias se comienzan a producir diferencias en las directrices curriculares, las cuales destacan el juego como herramienta de aprendizaje, permitiendo que este sea más flexible. La poca perspectiva de una educación creativa y divertida puede ir generando un problema en el desarrollo del alumno, es decir, tendrá dificultades en su identidad, autonomía y la toma de decisiones ante algún conflicto que se le presente.

Como menciona Zambrano et al. (2024) en procesos de educación por medio de juegos los infantes tienen la oportunidad de expresar y experimentar distintos roles que le ayuden en los diferentes aspectos socioemocionales. Es importante que el infante tenga un ambiente complementario que le favorezca en su desarrollo, que le brinde recursos esenciales para su vida. Además, existe poco involucramiento motriz y apoyo del docente que le sirva en su formación de identidad y autonomía, generando limitaciones en sus relaciones o interacciones de forma directa o indirecta, las mismas que en un futuro serán notorias en su interacción escolar y desenvolvimiento en su entorno social.

En la etapa de la primera infancia, como menciona Vela (2025), los ambientes lúdicos disminuyen la tensión y la inquietud emocional en los niños, factores que pueden afectar su proceso de aprendizaje y complicar su adaptación a un nuevo entorno escolar, obstaculizando el desarrollo efectivo de habilidades y su expresión corporal. Las actividades lúdicas son recursos fundamentales para restablecer el equilibrio emocional del niño en situaciones que percibe como estresantes.

Formulación del Problema

¿De qué manera el juego como estrategia pedagógica ayuda al desarrollo integral infantil en niños de 5-6 años en la Unidad Educativa “San Francisco de Asís”?

- **Variable independiente:** ***el juego como estrategia pedagógica (causa).***
- **Variable dependiente:** ***desarrollo integral infantil en niños de 5-6 años (efecto).***

Justificación

Esta investigación se justifica en la necesidad de demostrar como la actividad lúdica funciona como un motor clave para el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los niños, en contraste con los métodos pasivos de la enseñanza tradicional. En la Unidad Educativa "San Francisco de Asís" se evidenció la necesidad de actualizar las estrategias pedagógicas empleadas en el aula, de manera que los espacios de aprendizaje resulten más dinámicos y significativos para los niños de preparatoria dejando atrás el tradicionalismo. En este sentido, el juego constituye la vía natural por la cual los niños transitan del entorno lúdico del hogar hacia la estructura formativa escolar, permitiendo el desarrollo de las destrezas de aprendizaje esencial sin escolarizar el aula de forma prematura (Piaget,1946).

Incorporar actividades lúdicas en los ambientes educativos busca favorecer las distintas dimensiones del crecimiento infantil, cuando el niño participa en actividades recreativas, participativas en su vez dinámicas, va generando su propio aprendizaje y habiendo una transmisión de conocimientos más efectiva del docente hacia el alumno, donde le permite al estudiante explorar su entorno donde le beneficia en la toma de sus propias decisiones pero siempre teniendo de guía y apoyo al docente que intervendrá en los momentos que sean necesarios. Paredes et al. (2025) enfatizan que el juego, en sus diferentes formas, constituye en un recurso pedagógico clave para impulsar el desarrollo social.

El aporte de este estudio es de carácter práctico para el docente, ya que la investigación proveerá herramientas didácticas prácticas y eficaces, las cuales elevarán motivaciones de los niños y disminuirá cualquier tipo de estrés en el aula.

Los beneficiarios directos de la investigación son los niños de cinco a seis años de primero de Básica, al promover su bienestar y desarrollo integral a través de la implementación de juegos recreativos como estrategia didáctica, logrando así formar infantes más creativos, interactivos y seguros de sí mismo, favoreciendo todas las dimensiones del desarrollo. Como beneficiarios indirectos se encuentran los docentes, quienes lograrán una transmisión de conocimientos más exitosa y contextualizada, y fortalecerán el vínculo afectivo con sus estudiantes, generando un ambiente de confianza que facilite la libre expresión del niño en su entorno educativo.

Los padres serían otros de los beneficiarios indirectos, ya que por un carácter transitivo al beneficiarse los hijos se benefician ellos. Al ganar el niño en todas las áreas que brinda el juego, los padres serán portadores de una mayor tranquilidad emocional, de una mejor disposición a través del niño para su crianza.

En el plano teórico, la investigación aporta al conocimiento existente sobre el juego en la primera infancia al articular los planteamientos de Piaget (1946), quien concibe el juego como medio para construir la propia realidad y comprender el mundo, con los de Vygotsky (1933), que lo entienden como un espacio dentro de la Zona de Desarrollo Próximo en el que e niño avanza con el acompañamiento de un adulto.

Este estudio se enmarca en una línea de investigación de la Universidad; de "Gestión, calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas" vigente en la carrera. De igual manera, el estudio fue factible dado que se contó con la autorización de la Unidad Educativa "San Francisco de Asís" para la aplicación de las técnicas e instrumentos, así como el tiempo y los recursos necesarios para el levantamiento y análisis de la información.

Objetivos

Objetivo General

Analizar el impacto del juego (simbólico/reglado) en el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, educativo y fenomenológico en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” del Cantón Ibarra durante el período octubre 2025-julio 2026.

Objetivos Específicos

Determinar la influencia de las actividades lúdicas estructuradas en el desarrollo de las habilidades descritas.

Identificar mediante la observación cualitativa y las situaciones de juegos estructuradas cómo los niños de esta edad negocian reglas y establecen roles cooperativos durante el juego grupal e individual.

Observar a través de tres dimensiones clave: el tipo de juego**,** el lenguaje corporal/verbal **y** la regulación durante la actividad la expresión de emociones en los sujetos investigados.

Evaluar el impacto del juego en el desarrollo de habilidades antes mencionadas, mediante la combinación de la observación directa y la entrevista aplicada a los docentes.

Capítulo 1

Marco Teórico

1.1. La pedagogía y el juego

1.1.1. El juego

1.1.1.1. Definición de juego

El juego constituye en una actividad lúdica que permite al estudiante investigar su entorno y relacionarse con sus compañeros de una forma divertida. Según Párraga-Salvatierra et al., (2021) "El juego es una actividad conjunta y participativa porque incluye a todos los personajes a colaborar e interactuar, además se necesita de coordinación para realizar las fases o tareas que cada participante debe efectuar utilizando su creatividad" (p.910). Las actividades lúdicas son más que actividades de recreación, al contrario, el juego permite que el infante aprenda a convivir, expresar sus ideas junto con sus sentimientos y desarrollar su identidad.

1.1.1.2. Importancia del juego

El juego es el pilar esencial mediante el cual el niño interactúa con su ambiente, aprendiendo a través de la experiencia, comprende y se va apropiando del mundo que le rodea. De igual manera, a través del juego, el niño va cultivando habilidades cognitivas, psicomotoras y lingüísticas. Según García (2018) menciona que:

> Como hemos comprobado el juego tiene un importante papel en el desarrollo de la afectividad e identidad en las etapas iniciales permitiendo la libre expresión de emociones y el uso de la imaginación. Asimismo, no cabe duda tampoco de la importancia de esta actividad para el adecuado desarrollo psicomotor del niño ayudando a la integración sensoriomotora y contribuyendo por ello también al progreso de las estructuras cognitivas. En cuanto al desarrollo de la creatividad y la flexibilidad el juego cobra un protagonismo especial, de igual modo mediante el juego se adquieren pautas de comunicación y socialización. (p.47)

Estamos completamente de acuerdo con el planteamiento de García donde hace énfasis en el rol principal del juego y su importancia en el desarrollo de los infantes. Recalcando la contribución que tiene en el progreso de las estructuras cognitivas y la adquisición de las pautas en la comunicación y socialización.

1.1.1.3. Teorías del juego

Existen diferentes pilares clásicos sobre el juego que explica su evolución cognitiva y social. Piaget (1946) menciona al juego como una forma de relacionarme con los demás donde va construyendo su propia realidad que le ayuda a comprender el mundo junto con las normas, en cambio, Vygotsky (1933) plantea el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) entendida como el margen entre lo que el infante logra hacer solo y lo que puede alcanzar con el acompañamiento de un adulto para impulsarlo a nuevos aprendizajes. Laje et al. (2025) menciona que:

> En este marco, el niño no solamente se expresa, sino que se transforma en una comunicación reestructurada en su pensar, en su decir, y sus emociones. El ámbito de juego no es considerado ocio, sino contextos donde el aprendizaje tiene significado y donde se da como construcción activa del conocimiento. La teoría disponible explica la razón por la cual el juego simbólico es la herramienta ideal para la exploración y enseñanza matemática a esta edad temprana. (p.26)

Vela López (2025) menciona al juego como la fuente que ayuda a regular las emociones del infante, a través de actividades lúdicas el infante puede explorar y descubrir por sí solo o con una guía diferentes sentimientos, desarrollar habilidades sociales y obtener lados significativos con sus pares. Los juegos tanto para el nivel educativo como una forma de relajación para el niño son fundamental en su desenvolvimiento personal, de ahí la importancia de diseñar actividades lúdicas orientadas específicamente a lo socioemocional, pues fortalece su capacidad de manejar sus emociones y resolver desacuerdo con sus compañeros, lo cual resulta beneficioso su éxito a nivel académico y social.

1.1.1.4 Tipo de juego en el aula

En el ambiente escolar hay los juegos dirigidos como los libres dependiendo el propósito que quiere obtener el docente. Minerva (2002) considera que el juego es el entretenimiento que genera conocimientos permitiéndoles también adquirir cualidades morales como la honradez, concentración, seguir reglas, creatividad, entre otras; los juegos seleccionados deben responder a las necesidades básicas del grupo y no a la simple ocupación del tiempo, cada una de las

actividades debe estar adaptadas de acuerdo con la edad, el interés y lo que se quiere enseñar. Asimismo, este tipo de propuestas cotidianas le permite al niño la oportunidad de enfrentar nuevas situaciones y perder el miedo de hacer el ridículo generándole confianza en sí mismo.

Dentro del aula se puede distinguir diferentes modelos de juegos como el simbólico o el reglado, cada una enfocado a estimular el pensamiento abstracto del estudiante. En las aulas la implementación de rincones de aprendizaje permitirá al infante que seleccione lo que quiere jugar y le ayude a desarrollar la toma de decisiones junto con el descubrimiento en un ambiente adaptado para fomentar su creatividad. Desde el enfoque de Cazar et al. (2026) "Un aula organizada en rincones transmite al niño el mensaje de que es capaz de elegir, decidir y regular su propio proceso de aprendizaje, lo que tiene efectos positivos sobre la autonomía, la autoestima y la motivación intrínseca" (p.273).

Estamos totalmente de acuerdo con Cazar y otros autores en la implementar rincones en el aula favorece la identidad del niño, la autonomía y capacidad para enfrentar desafíos en su vida cotidiana, aspectos que influye directamente en su desarrollo personal y social.

1.1.1.5. El juego como eje central del aprendizaje

Desde los primeros años de vida, el juego constituye una herramienta clave para favorecer el desarrollo integral del infante. Durán Chiappe y Pulido (2018) plantea que el juego es esencial para el desarrollo de los niños, permitiéndoles dejar atrás la tensión emocional y ayudándoles en el movimiento corporal, así como en la espontaneidad de sus acciones. A medida que los niños pasan de nivel la forma de enseñar va dejando a un lado las actividades lúdicas para controlarlos y hacerlo seguir instrucciones olvidándose que ellos aprenden mejor a través de juegos y a través de el mismo su aprendizaje es más satisfactorio.

1.1.2 Estrategias pedagógicas lúdicas

1.1.2.1. Concepto de estrategia pedagógica

Se trata del conjunto de recursos y procedimientos que el docente diseña para la adquisición y transmisión del aprendizaje a sus alumnos. Regalado-Cedeño y Sanz-Martínez (2022) plantean las estrategias pedagógicas fundamentales para estimular la creatividad, y

sostienen que en el nivel de preparatoria cada una de las propuestas requieren un carácter dinámico que aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En educación inicial las actividades deben ser flexibles y creativas que despierten el interés por aprender en cada estudiante, donde el docente solo sea guía y el alumno participe de su propio aprendizaje convirtiéndolo en autónomos del conocimiento, por lo tanto, resulta indispensable que el docente mantenga una formación continua, de modo que pueda incorporar nuevas metodologías en el aula y cubrir cada una de las necesidades particulares del grupo.

1.1.2.2. Definición de pedagogía en Educación Inicial

La Pedagogía en la primera infancia transciende en la transmisión de contenidos y asume un papel más amplio: el comprender al niño sus primeros años de viday acompañarlo en su proceso de formación. Valdivia et al. (2021), la pedagogía es la encargada de crear seres humanos capaces de insertarse en la sociedad, asimismo, es la ciencia capas de adaptase a las particularidades del infante, generando ambientes aptos para su crecimiento. De esta forma, el rol del docente debe irse actualizando y viendo cómo llegar a cada uno de sus alumnos para lograr potenciar sus capacidades y obtener un aprendizaje significativo.

1.1.2.3. El rol del docente como mediador lúdico

En tiempos pasados, el rol del docente se limitaba a transmitir la información sin dar espacio a que el infante participara en su propia educación, pero actualmente el docente debe implementar propuestas lúdicas atractivas, capaces de despertar el interés del estudiante y mantenerlo comprometido con su aprendizaje, pero todo esto guiado por el maestro. Según Figueroa et al. (2022) plantean que los docentes son los encargados de promover el juego de una manera activa en las aulas de acuerdo el nivel que se encuentren siempre siguiendo con lo que dice en el currículum, de igual forma, los profesores como mediador lúdico tienen la responsabilidad de solo guiar al alumno a realizarlo por su cuenta y ayudarlo cuando sea necesario y luego retirarse para que el infante siga desarrollando las actividades por sí solo.

2.1. Desarrollo integral infantil

2.1.1.¿Qué es el desarrollo Integral?

El desarrollo integral puede entenderse como el conjunto de cambios que el infante se va desenvolviendo en todas las dimensiones como física, cognitiva, socioemocional, obteniendo de esta forma un desarrollo pleno en el niño. Santi-León (2019), "El desarrollo integral sucede en las personas a lo largo de la vida; potencia sus habilidades y destrezas como resultado de la incidencia que tienen factores ambientales, históricos, sociales y culturales". Por tal manera, el desarrollo integral es la unión de enseñanzas especificas donde todas las dimensiones se relacionan entre sí. En el ámbito educativo los diferentes entornos favorecerán el crecimiento físico del estudiante, de igual forma, su desenvolvimiento y maduración socioemocional.

2.1.2. Importancia del desarrollo integral

Resulta fundamental potenciar el desarrollo integral durante la etapa temprana de la infancia para lograr las conexiones neuronales encargadas de la adquisición del aprendizaje y comportamiento. "El desarrollo infantil integral se alcanza o potencia con un relacionamiento social que permite fortalecer habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales que harán que el individuo esté en condiciones más favorables para desarrollar su vida" (Santi-León, 2019, p.144). Todo este enfoque, incluye deferentes dimensiones como físicas, cognitivo emocional y sociales que son fundamental para el desarrollo de la autoestima y su desenvolvimiento en la sociedad junto con sus pares.

2.1.3. Aspectos del desarrollo integral

De acuerdo con lo establecido en el Currículo de Educación Inicial (2014), existen distintos ámbitos que contribuyen a fortalecer el desarrollo integral en niños que se encuentran entre los 5-6 años.

2.1.3.1. Identidad y autonomía: Constituye la base sobre la cual el niño construye su personalidad, al momento que se reduce la dependencia hacia un adulto, el niño comienza a ser autónomo y aumentar su seguridad en sí mismo, convirtiéndole en un agente activo en el hogar y escolar.

2.1.3.2. Convivencia: Al momento que le infante comienza a relacionarse con sus pares y su entorno familiar, el niño comienza a aprender valores de comportamiento que le ayuden en la

adquisición de su empatía y tolerancia. Al momento que se va relacionando con las demás personas empieza a entender las normas de socialización, haciéndole capaz de actuar más en su entorno de forma respetuosa y responsable desde una edad temprana.

2.1.3.3. Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural: Es la capacidad del infante de interactuar con su entorno, el medio ambiente mediante su curiosidad y descubrimiento. Las relaciones con el medio ambiente le permitirán al niño la tolerancia a las distintas expresiones sociales.

2.1.3.4. Relaciones lógico/matemáticas: Este eje de desarrollo cognitivo se centra en la capacidad del niño para asociar nociones lógicas y matemáticas desde la primera infancia, explorando y comprendiendo las leyes de su entorno haciendo un aprendizaje significativo. A través de la exploración el niño construye nociones sombre el espacio, tiempo, casualidad, el cual le servirá para poder solucionar problemas.

2.1.3.5. Comprensión y expresión oral: Se relaciona con la manera en el que el infante se apropia del lenguaje, lo que le permite expresar su mundo interior y relacionarse con su entorno social, potenciando la creatividad y una mejor organización de su pensamiento, convirtiéndose en un aprendizaje fundamental para la autonomía y su integración a la sociedad.

2.1.3.6. Comprensión y expresión artística: La expresión artística le permite al niño jugar con su creatividad en un espacio libre donde se puede relajar. La implementación de música, teatro, títeres, le sirve al niño como medio para expresar sus emociones y su perspectiva hacia la realidad. A través de la expresión artística el niño comienza a apreciar su entorno, de igual forma, al implementar diferentes materiales para que el infante manipule se desarrolla los sentidos de una forma divertida que él lo disfrute.

2.1.3.7. Expresión corporal: mediante el movimiento físico, el infante juega con la expresión y creatividad a través de la expresión corporal. En este eje se desarrolla la lateralidad, control y dinámica corporal, de esta forma, el niño no solo se desenvuelve físicamente, sino también adquiere orientación espacial y temporal.

2.1.4. Dimensiones del desarrollo integral

Durante los primeros años de vida resulta fundamental estimular cada una de las dimensiones que son cognitivo, socioemocional, físico y lingüístico para que el infante tenga un desarrollo optimo y desenvolvimiento en la sociedad. Cáceres y Benavides (2019) señalan que la dimensión social-personal ocupa un lugar central entre las demás, que a través de ella el niño construye su identidad y autonomía, al tiempo que va aprendiendo a relacionarse con los que le rodean.

El desarrollo integral no solo busca optimizar todas sus habilidades sino también reconocer las particularidades de cada uno como un agente activo en su educación a través de la implementación de actividades lúdicas.

2.1.5. Características del niño de 5-6 años

A esta edad, el niño comienza a pasar por la etapa de volverse más independiente y con ganas de descubrir su alrededor. Cáceres y Benavides (2019) plantean que es en esta etapa cuando comienza a forjar su identidad mientras interactúa con su alrededor, de igual forma, concuerda lo que dice Piaget donde a esta edad el infante se encuentra en la etapa preoperacional donde ira adquiriendo la habilidad de resolución de conflictos.

Los infantes en esta edad comienzan a tener un mejor manejo de su cuerpo tanto en el área motriz fino como grueso, asimismo, en esta edad los infantes comienzan a interesarse su papel en la sociedad donde buscan tener amigos sin medir si son buenos o no con él, de igual forma, su lenguaje se va ampliando su cantidad de palabras y capas de componer oraciones.

2.1.6. Desarrollo Psicomotriz y salud física

Alcanzar un adecuado control corporal, del lenguaje y las relaciones con su entorno social la sociedad depende, en gran medida, de un desarrollo psicomotriz apropiado; una vez logrado, puede considerarse que el infante cuenta con una maduración apta en su sistema nervioso. Cigarroa et al. (2016) sostiene que el desarrollo depende de que el niño se mantenga en constante movimiento para que tenga un desenvolvimiento apto sin complicaciones y eficiente,

pero al momento que el niño tiene una inactividad física le va ocasionando problemas tanto en su salud como en la baja de sus competencias motrices.

Los estudiantes que manejan una mala alimentación y no realiza actividades beneficiarias para su edad comenzar a presentar un desarrollo motriz inferior que los demás niños y presentar complicaciones con la interacción de su sociedad y debido a la poca resistencia física comenzara a ser excluido de distintas actividades lúdicas. Una actividad física adecuada le servirá al infante para evitarse problemas de salud como académicos, un alumno alimentado correctamente con un estado físico apto para su edad tiene un mejor rendimiento y una buena atención como concentración en sus clases.

2.1.7. La Psicomotricidad y el Movimiento

2.1.7.1. Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa y la Coordinación Corporal

La psicomotricidad gruesa hace referencia a la capacidad de movilizar grandes grupos musculares como los de los brazos, las piernas y el tronco para la ejecución de actividades complejas como correr, saltar caminar junto con la coordinación y el equilibrio. Macías et al. (2022), “Favorecer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años es un aspecto primordial, puesto que durante los primeros años de vida adquiere el 90% del desarrollo” (p.136), por este motivo es esencial la implementación de diferentes recursos para que el infante pueda adquirir sus habilidades sin ninguna complicación.

Fortalecer este tipo de motricidad resulta clave para que el infante gane autonomía y mayor seguridad al moverse junto con la interacción con su entorno, por lo cual, el ritmo y el equilibrio juega un rol esencial por lo que potencia las funciones musculares, esqueléticos y neuronales que fortalece el desarrollo motor grueso (Macías et al., 2022).

2.1.7.2. La motricidad fina y el juego preciso

Se trata de la capacidad de realizar movimientos pequeños que exigen mayor precisión y coordinación, en los que intervienen principalmente las manos, los dedos y las muñecas para poder escribir, abotonarse, sostener objetos los cuales van estrechamente relacionados con la coordinación óculo-manual. Ahumada y Castellano (2024) mencionan que esta capacidad es esencial durante la etapa preescolar, momento que el niño comienza a interactuar con actividades

de la vida cotidiana y escolares más complejas, como es el dibujo, la escritura y la manipulación de objetos.

Entre las diferentes estrategias que contribuyen al desarrollo motriz, tanto fino como grueso, existe una variación de actividades que favorecen el desarrollo motriz desde ejercicios que empiecen de una forma brusca para luego sustituirla en otras más delicadas y exactas. “El juego fomenta el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños en su etapa inicial, donde descubren nuevas sensaciones, coordinar los movimientos grandes y pequeños de su cuerpo, exploran sus habilidades sensoriales y motoras” (Ahumada y Castellano, 2024, p.34).

El desarrollo de las motricidades, tanto fina como gruesa tienen su base en los juegos. La obligatoriedad que brindan los juegos hace que se desarrolle toda la motricidad posible, inclusive, corrigiendo hábitos deficientes que acompañan a los diferentes movimientos.

2.1.8. Marco legal y contextual

2.1.8.1. Constitución de la república del Ecuador

Tanto el juego como la educación se reconoce como un derecho que todos los niños tienen junto con la educación. Según la Asamblea Constituyente (2008) menciona que:

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

2.1.8.2. Ley orgánica de educación intercultural (LOEI)

El Ministerio de educación (2011) establece a la Ley Orgánica de Educación Intercultural como el marco normativo encargado de regular el orden del sistema nacional de la educación para que sea todo de forma igualitaria y eficiente. En el Art. 19 hace referencia que la educación debe ser de calidad donde se logre un óptimo desarrollo integral que sea beneficiario para todos los estudiantes. En el caso de los niños de 5 a 6 años, de lo cual su desarrollo abarca lo cognitivo,

lo socioemocional y psicomotriz, el Art. 40 establece que corresponde a la Educación Inicial es hacer el acompañamiento a los niños en su desenvolvimiento integral.

De igual forma, el Art. 2, literal w) de la LOEI, referente al principio de "Calidad y Calidez", considera que la educación que debe ser impartida sea bajo un enfoque cálido que llegue a todo estudiante, mediante metodologías flexibles que se adapten al ritmo de aprendizaje los estudiantes, lo cual hace como actor principal al juego como actividad lúdica para alcanzar destrezas de forma dinámica y con fin académico.

2.1.8.3. Currículo de Educación Inicial (2014)

De acuerdo con el Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014), este documento plantea el Juego-Trabajo como el elemento central del aprendizaje, materializado a través de la organización del aula por rincones. En los 5-6 años la educación de los infantes puede seguir siendo dinámico para que cada alumno siga descubriendo y explorando su entorno a pesar del nivel que se encuentre, a través de distintas actividades lúdicas que vayan acorde con las destrezas de cada ámbito.

Estamos completamente de acuerdo con este planteamiento del Ministerio de Educación, donde hace énfasis en la función juego-trabajo como procedimiento de aprendizaje muy importante para las diferentes edades. Recalcando el dinamismo en la exploración de situaciones nuevos.

2.1.8.4. Código de la Niñez y Adolescencia

De acuerdo con la Asamblea Nacional del Ecuador (2022), el Código de la Niñez y Adolescencia constituye a la ley encargada garantizar el cumplimiento y protección de los derechos de la niñez. En este marco, el Art.48 establece que los niños cuentan con el derecho a la recreación y al descanso, de igual manera a espacios aptos para que puedan jugar sin ningún problema y actividades que incluyan juegos tradicionales esenciales para el desarrollo integral y su condición física.

Capítulo II

Materiales y métodos

2.1. Enfoque de investigación

Este estudio se llevó a cabo bajo un enfoque mixto dado que se busca comprender la realidad educativa vivida por los estudiantes de la Unidad Educativa "San Francisco" del paralelo "A", esta investigación permitió de forma cualitativa entender las percepciones que tienen los docentes entorno al juego entendido como recurso pedagógico, mientras que, de forma cuantitativa se pudo evidenciar en los niveles de control motriz y autonomía en los 37 niños a través de fichas de observación estructuradas.

Al implementar ambos métodos, se pudo identificar las dificultades que presenten los alumnos y el motivo por lo cual aparecen esas carencias desde el ámbito docente. En el método cualitativo se aplicó el tipo investigación-acción, a través de un ciclo en especial conformado por 4 fases que son; planificación, actuación, observación y reflexión lo cual permitió detectar la problemática e intervenir para solucionarlo.

Asimismo, se recurrió al enfoque fenomenológico, centrándose en la experiencia vivida de los estudiantes, mediante la reducción de perjuicios del investigador y el análisis esencial a partir los casos que se evidenció de sobre peso, obesidad y IDC. Es un método cualitativo encargado de comprender como los sujetos perciben e interpretan un fenómeno especifico.

En el método cuantitativo se utilizó el tipo descriptivo donde permitió observar y detallar las características sobre la muestra tal como sucede en la vida práctica.

2.2. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

2.2.1. Métodos de investigación

Método deductivo

Este método se utilizó durante la ejecución de la entrevista, con el propósito de conocer el punto vista del docente respecto al uso del juego como recurso de aprendizaje, y no simplemente como una actividad recreativa. Espinoza-Freire (2023) menciona que "El método deductivo se emplea para relacionar el contenido curricular con el mundo real; es una vía alterna que ayuda organizar los nuevos conceptos, permitiendo un mayor acercamiento a la realidad de los hechos

o fenómenos en estudio" (p.36). Este método implica la reflexión sobre la forma de impartir clases y la manera de transmitir el conocimiento al estudiante sin aplicar la forma tradicionalista.

La función principal del método deductivo en la investigación es probar y verificar cada una de las teorías existentes en cada caso particular. Su procesa va de lo más general hasta lo más específico, de igual manera, tiene dos funciones principales que son poner a prueba la teoría para ayudar a saber si una teoría general funciona de verdad en situaciones reales y la otra función encargada en guiar la observación referente a que datos buscar y como medir los hechos de forma clara.

Método descriptivo

En la investigación empleamos el método descriptivo, el cual nos favoreció en la cuantificación de los datos y con ello, el análisis de los resultados. Guevara et al. (2020) considera que "El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas" (p.171). Gracias a este enfoque, fue posible tener un panorama más nítido de los elementos claves presentes en la muestra estudiada.

La función principal del método descriptivo en la investigación es observar, definir, detallar cada una de las características de una población tal como existe en la realidad, sin alterar las variables. Responde a 4 preguntas claves como qué, cómo, cuándo y dónde.

2.2.2. Técnicas

***Observación estructurada y participativa*:** Se implementó esta técnica mediante una guía que detalló las diferentes actividades de los niños. (Anexo N.º 3)

***Entrevista*:** Se elaboró una guía compuesta por preguntas de tipo abiertas, dirigida a los docentes, con la finalidad de indagar su percepción en torno al juego y la incidencia que este tiene en el desarrollo académico como personal de cada niño. (Anexo N.º 4)

***Encuesta*:** Técnica dirigida mediante una guía estructurada, aplicada a los docentes con el fin de obtener datos relacionados con el empleo del juego como herramienta pedagógica en las horas de clase. (Anexo N.º 5)

***Mediciones antropométricas*:** Técnica utilizada para la medición del cuerpo humano, que permitió evaluar la relación corporal con su Índice correspondiente, comparándose los resultados con las tablas de la OMS, determinando el estado de salud de cada niño. (Anexo N.º 6)

2.2.3. Instrumento

Ficha de observación: Se anotaron los comportamientos de cada uno de los infantes ante las actividades realizadas. (Anexo N.º 7)

***Guía de entrevista*:** Se aplicó a los docentes en función de los temas planteados como objetivos. (Anexo N.º 8)

Escala de Likert: Se les aplicó una encuesta de percepción a los docentes donde se les solicitó que seleccionen del uno al cinco según su perspectiva si están de acuerdo o no sobre el aprovechamiento del juego en su desarrollo cognitivo, socioemocional, motriz. (Anexo N.º 9)

Bascula/Balanza: Se desarrolló de forma practica la toma de mediciones tanto de peso como talla calculándose la relación IMC (Índice de Masa Corporal) de cada grupo participante.

Ficha de recolección de datos: Se realizó el registro y posterior análisis del IMC correspondiente a cada integrante, junto con el análisis de las curvas de OMS que ayudará a la comprobación del estado que se encuentran los niños. (Anexo N.º 10)

2.3. Preguntas de investigación

¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas estructuradas en el desarrollo de las habilidades socioemocionales y cognitivas de los niños de 5 a 6 años?

¿Cómo negocian reglas y establecen roles cooperativos los niños de 5 a 6 años durante el juego grupal e individual?

¿Cuál es el impacto del juego en el desarrollo de dichas habilidades socioemocionales, cognitivas y motrices de los niños investigados?

2.4. Matriz de Operacionalización de variables de investigación (Anexo 2)

Tabla 2

Matriz de operacionalización

2.5. Participantes

Muestra: El estudio contó con la participación de 37 estudiantes del paralelo "A" de educación básica, perteneciente a la Unidad Educativa "San Francisco", localizada en la ciudad de Ibarra. No fue necesario utilizar fórmulas de reducción de la población por ser esta pequeña y adaptarse perfectamente a los objetivos de la investigación. Por lo tanto, se trabajó con 37 niños.

El muestreo fue de tipo probabilístico y aleatorio simple, es decir, todos los integrantes del grupo contaron con n las mismas probabilidades de integrar la investigación. La representatividad estuvo dada por la validez ecológica y validez externa, es decir, las mismas técnicas pudieron ser aplicadas en otro medio y sus resultados serían muy similares. Por lo que resumimos que: validez ecológica = validez externa y por tanto es representativa.

2.6. Procedimientos y plan de análisis de datos

El desarrollo del trabajo estuvo basado en las fases generales de investigación, que incluyeron las siguientes etapas: el planteamiento del problema, la planificación, la ejecución y la presentación.

La validación de los instrumentos utilizados tanto en la ficha de observación como las guías de observación y entrevista, así como el cálculo del peso y la talla para obtener el IMC, fueron validados a medida que fueron aplicados, y sus resultados estuvieron dentro de los rangos permisibles para los objetivos trazados.

Capítulo III

RESULTADO Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados de la entrevista aplicada a docentes

Se aplicó la guía de entrevista al conjunto de docentes vinculado al grupo de estudiantes investigados, obteniéndose los siguientes resultados:

Pregunta 1: ¿Qué tan importante considera que es el juego en el aula de clase?

Tabla 1
Importancia del juego en el aula de clase

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	"El juego es importante porque permite que los estudiantes aprendan de una manera más divertida y participativa."	Considera que el juego facilita un aprendizaje más ameno y participativo
Docente 2	"El juego ayuda a motivar a los estudiantes y facilita la comprensión de los contenidos."	Destaca el juego como motivador y facilitador de la comprensión.
Docente 3	"Es una estrategia que permite que los estudiantes participen, interactúen y aprendan mientras se divierten."	Lo concibe como una estrategia que integra participación, interacción y aprendizaje.
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en que el juego es una estrategia importante dentro del proceso educativo, debido a que favorece la motivación, la participación, la interacción y facilita el aprendizaje de los estudiantes.	

Pregunta 2: ¿Qué aspectos del desarrollo integral del niño considera usted que fomenta el estímulo temprano?

Tabla 2
Aspectos del desarrollo integral que fomenta el estímulo temprano

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	"Estimular ciertas áreas del conocimiento del niño porque en base a las actividades que ellos realizan se van desarrollando ciertas habilidades cognitivas, sociales, emocionales."	Vincula el estimula temprano con el desarrollo simultaneo de lo cognitivo, social y emocional.
Docente 2	"El estímulo temprano incide sobre todo en el aspecto emocional del niño, favoreciendo su seguridad y su forma de relacionarse con los demás."	Resalta el componente emocional como el más beneficiado por el estímulo temprano.
Docente 3	"Señalo que el estímulo temprano también fortalece el aspecto social ya que las actividades cotidianas de aula ayudan a que los niños interactúen y aprendan a relacionarse entre sí."	Enfatiza el componente social del estímulo temprano.
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en que el estímulo temprano potencia principalmente los aspectos emocional y social del desarrollo integral, sin dejar de lado lo cognitivo, ya que las actividades del aula estimulan estas habilidades de forma simultánea.	

Pregunta 3: ¿De qué manera considera usted que el juego influye en el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades en los niños de preparatoria?

Tabla 3
Influencia del juego en el aprendizaje significativo

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	"Influye de manera positiva ya que desarrolla habilidades socioemocionales que fomenta su creatividad como su interés por aprender."	El juego influye positivamente al desarrollo de habilidades socioemocionales, creatividad e interés por aprender.

Docente 2	"El juego tiene una influencia positiva, ya que motiva a los niños a participar con mayor entusiasmo en las actividades de clase."	Destaca el efecto motivador del juego sobre la participación del niño.
Docente 3	"El juego es una actividad bastante fundamental, imprescindible a esta edad, ya que con esta actividad los niños exploran muchas de las acciones que ellos pueden cumplir a esta edad y sobre todo también van desarrollando diferentes habilidades en el transcurso de esta edad."	Resalta que el juego es fundamental e imprescindible, pues permite explorar y desarrollar distintas habilidades.
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en que el juego influye de manera positiva en el aprendizaje significativo, al estimular habilidades socioemocionales, la motivación y la exploración de los niños en esta etapa.	

Pregunta 4: Según su observación, ¿cómo contribuye el juego grupal en la resolución de conflictos y la convivencia entre pares?

Tabla 4

Contribución del juego grupal en la resolución de conflictos y convivencia

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	"Ayuda a que los niños fomenten los valores de respeto y cooperación y así ayuden a desarrollar la habilidad y la resolución de los conflictos y al convivir con el juego se van conociendo mejor."	El juego grupal fomenta el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos entre pares.
Docente 2	"El juego grupal ayuda a que los niños aprendan a compartir y a ponerse de acuerdo entre ellos, lo que reduce las discusiones dentro del aula."	Vincula el juego grupal con el aprendizaje de compartir y llegara acuerdos.
Docente 3	"En la actualidad es importante y fundamental realizar actividades grupales ya sean juegos o sean ejercicios, los chicos	Resalta que las actividades grupales fortalecen la convivencia y ayuda a resolver

	desarrollan habilidades que les puede a ellos ayudar a mejorar aspectos de carácter social que les ayuden también a mejorar los conflictos que pueden darse a cierta edad. Conflictos que son menores pero que se deben tratar también de manera adecuada.”	conflictos menores propios de la edad.
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en que el juego grupal contribuye a la convivencia entre pares, favoreciendo el respeto, la cooperación y los acuerdos entre los niños, y constituye una vía adecuada para resolver los conflictos propios a esta edad.	

Pregunta 5: ¿Qué importancia le atribuye al juego movimiento dentro del aula para el fortalecimiento de la motricidad gruesa y fina?

Tabla 5

Importancia del juego de movimiento en la motricidad gruesa y fina

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	“Es una de las actividades que más se aplican en el desarrollo de los niños, ya que con el juego ellos aprenden de todas las maneras posibles y en todos los ámbitos. El juego sigue siendo una actividad eficaz para el aprendizaje significativo del niño.”	El juego – movimiento es de las actividades mas aplicadas y una vía eficaz de aprendizaje.
Docente 2	“El juego de movimiento le da al niño la posibilidad de fortalecer su coordinación y equilibrio, aspectos que considera esenciales antes de iniciar tareas más complejas de motricidad fina.”	Vincula el juego de movimiento con el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio.
Docente 3	“Estas actividades, además de fortalecer el cuerpo, ayudan a que el niño gane	Asocia el juego de movimiento con la confianza y la seguridad del niño en su propio cuerpo.

	confianza en sí mismo al lograr nuevos movimientos.”
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en atribuir gran importancia al juego de movimiento, señalando que fortalece la motricidad gruesa y fina, la coordinación y la confianza del niño, constituyendo una actividad eficaz para el aprendizaje significativo.

Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia integra el juego libre como una estrategia planificada dentro de su jornada pedagógica y no solo como una actividad de recreo?

Tabla 6

Frecuencia de aplicación en el juego libre como estrategia planificada

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	“La implementación del juego libre se realiza cada viernes de cada semana incentivando el aprendizaje sea más significativo y divertido.”	Integra el juego libre una vez por semana (viernes) como estrategia planificada.
Docente 2	“la implementación del juego libre se realiza los viernes, donde es el momento de la semana que genera mayor entusiasmo en los niños.”	Reserva también el viernes para el juego libre, destacando el entusiasmo que genera.
Docente 3	“La actividad del juego planificado se realiza durante todas las sesiones de clase, ya que en este tiempo que se les asigna, no como un recreo, sino más bien para que ellos puedan desarrollar lo aprendido en clase.”	Integra el juego planificado en todas las sesiones de clase, con fin pedagógico y no solo recreativo.
Síntesis General	Se evidencia una diferencia en la frecuencia de aplicación: dos docentes destinan un día especifico a la semana (los viernes), mientras que el tercero lo integra de manera cotidiana en todas sus clases.	

Pregunta 7: ¿Considera que los espacios y materiales disponibles en la institución son adecuados para implementar el juego como eje central del aprendizaje?

Tabla 7

Adecuación de espacios y materiales para implementar el juego

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	"Los espacios y materiales que existen son demasiados buenos para implementar los juegos lúdicos."	Considera adecuados los espacios y materiales disponibles.
Docente 2	"la institución cuenta con buenos espacios, aunque sugiero que podrían renovarse algunos materiales con el paso del tiempo."	Considera adecuados los espacios, aunque reconoce margen de mejora en los materiales.
Docente 3	"En la realidad, no. Los niños siempre necesitan la mayor cantidad de espacio disponible, adecuados para el desarrollo de ellos. Disponemos de espacios bastante limitados en cuanto a infraestructura e implementación."	Señala limitaciones de infraestructura y espacio en la institución.
Síntesis General	Las respuestas evidencian una discrepancia: dos docentes consideran suficientes los espacios y materiales, mientras que un tercero señala limitaciones de infraestructura.	

Pregunta 8: ¿Cuál es su rol principal durante los momentos de juego: observador pasivo, mediador o participante activo?

Tabla 8

Rol del docente durante los momentos de juego

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis

Docente 1	"El rol principal de los profes es siempre de mediador ya que se hace un acompañamiento y guía a los niños en el juego, ya que los niños son los actores principales de su aprendizaje."	Se identifica como mediador, acompañando y guiando a los niños.
Docente 2	"Me considero mediadora, agregando que solo intervengo de forma directa cuando surge algún conflicto entre los niños."	Se idéntica también como mediadora, interviniendo directamente solo ante conflictos.
Docente 3	"Se puede decir que en diversas acciones uno participa de manera pasiva. En otras actividades trabajo de manera activa también, siendo siempre un mediador en las acciones que pasen, como accidentes menores o cumplimiento de las reglas de juego."	Su rol varía según la actividad: pasivo, activo y mediador.
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en identificar la mediación como su rol principal, aunque uno matiza que este rol se alterna con momentos de observación pasiva y participación.	

Pregunta 9: ¿Cómo observa que el juego libre ayuda a que el niño desarrolle su independencia y toma de decisiones?

Tabla 9

Aporte del juego libre al desarrollo de la independencia y la toma de decisiones

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	"El juego libre permite que los niños puedan ser independientes y experimentan sus habilidades, desarrollando así su autonomía."	Considera que el juego libre favorece la independencia y la autonomía.
Docente 2	"Durante el juego libre, los niños suelen resolver por sí mismos pequeños desacuerdos	Asocia el juego libre con la capacidad de resolver

	sobre las reglas, lo que evidencia una mayor capacidad de decisión.”	desacuerdos de forma autónoma.
Docente 3	“El juego libre le permite al niño elegir con quién y a qué jugar, lo cual fortalece su seguridad al momento de tomar decisiones.”	Vincula el juego libre con la seguridad del niño al tomar sus propias decisiones.
Síntesis General	Los tres docentes coinciden en que el juego libre contribuye a la independencia y a la toma de decisiones en los niños, resaltando su valor como aporta al desarrollo integral durante la jornada escolar.	

Pregunta 10: ¿Cuáles son las mayores dificultades que enfrenta al intentar enseñar a través del juego (tiempo, currículo, número de niños)?

Tabla 10

Dificultades para enseñar a través del juego

Docente	Respuesta Obtenida	Síntesis
Docente 1	“Mi mayor obstáculo es el número de niños que hay en el aula.”	El numero de niños dificulta la implementación del juego.
Docente 2	“enfrento las tres dificultades principales: el tiempo asignado, que no es adecuado para desarrollar las actividades con eficiencia; el currículo, que solo contempla 5 ejes temáticos y podría extenderse un poco más; y la cantidad de niños en el aula, que influye significativamente al momento de organizar las actividades.”	Identifica el tiempo, el currículo y el numero de niños como las principales dificultades.
Docente 3	“El número de niños y el tiempo limitado son los obstáculos más frecuentes, añadiendo que contar con mayor apoyo por parte de la institución para gestionar grupos numerosos facilitaría la aplicación del juego dentro del aula.”	Concuerda en las mismas limitantes y resalta la necesidad de mayor apoyo institucional.

Síntesis General	Los tres docentes coinciden en señalar el número de niños en el aula como la dificultad más común para la implementar el juego, a lo que se suma el tiempo asignado y la amplitud del currículo; asimismo, se identifica la necesidad de mayor respaldo institucional para superar estas limitantes.

3.2. Análisis de la ficha de observación

Tabla 11.

Datos recogidos a través de la ficha de observación correspondiente a la dimensión cognitiva, aplicada al número de la muestra

Dimensión Cognitiva						
Indicadores de observación	**Escala valorativa**					
	Siempre	**%**	**A veces**	**%**	**Nunca**	**%**
Mantiene la atención en actividades lúdicas estructuradas	3	8,11%	17	45,95%	17	45,95%
Demuestra planificación al organizar sus juegos	4	10,81%	13	35,14%	20	54,05%

Los resultados obtenidos muestran un alto porcentaje en sus procesos de atención y planificación. Al analizar la atención del niño, se pudo evidenciar que solo el 8,11 % de los estudiantes pueden tener una concentración en las actividades lúdicas, de igual manera, de la muestra investigada solo el 10,81% realiza una organización de sus juguetes, el resto de los estudiantes presentan complicaciones en su atención y organización de sus juegos.

Tabla 12

Resultados de la ficha de observación de la dimensión socioemocional aplicada al número de la muestra

Dimensión Socioemocional						
Indicadores de observación	**Escala valorativa**					
	Siempre	**%**	**A veces**	**%**	**Nunca**	**%**
Negocia reglas y roles cooperativos en juegos grupales	4	10,81%	10	35,14%	23	54,05%
Resuelven conflictos interpersonales durante el juego simbólico	2	5,41%	8	21,62%	27	72,97%
Demuestra conductas prosociales (empatía, compartir turnos).	2	5,41%	25	67,57%	10	27,03%
Maneja la frustración ante desafíos o perdidas en el juego.	5	13,51%	9	24,32%	23	62,16%

Al analizar la convivencia de los niños, se pudo observar que el 54,05% tienen dificultades para negociar reglas al momento de jugar con sus pares, por otro lado, se logró evidenciar que el 72,97% de los alumnos no pueden resolver conflictos en las actividades lúdica y que dependen constantemente de la docente. En las actividades de recreación como en la materia de cultura física se observó que el 67,57% en ciertas ocasiones comparten, respetan turnos y son empáticos pero el 62,165% no tienen un buen manejo de la frustración.

Tabla 13

Datos obtenidos mediante la ficha en relación con la observación de la dimensión motriz aplicada al número de la muestra

Dimensión Motriz						
Indicadores de observación	**Escala valorativa**					
	Siempre	**%**	**A veces**	**%**	**Nunca**	**%**
Coordina movimientos gruesos (correr, saltar, equilibrio).	2	5,41%	18	48,65%	17	45,95%
Realiza actividades de motricidad fina (pinza digital, precisión).	2	5,41%	15	40,54%	20	54,05%

Contar con un adecuado desarrollo motriz resulta clave en el proceso de crecimiento personal del niño, ya que le permite expresarse de forma corporal, pero durante el periodo de prácticas se evidencio que solo el 5,41% tienen un gran dominio en coordinación de movimientos gruesos como en la realización de motricidad fina.

Tabla 14

Resultados de la ficha de observación de la dimensión identidad aplicada al número de la muestra

Dimensión Identidad						
Indicadores de observación	**Escala valorativa**					
	Siempre	**%**	**A veces**	**%**	**Nunca**	**%**
Muestra autonomía en la toma de decisiones durante el juego libre	2	5,41%	19	51,35%	16	43,24%

Al realizar el análisis de la dimensión referente a la identidad del infante dio como resultados que el 43,24% dependen demasiadamente de la docente para la elección de los juegos y con quien jugar.

3.3. Análisis de la escala de estimación

Tabla 15

Resultados obtenidos a través de la escala de estimación de la variable de juego y desarrollo integral aplicada a los docentes

Enunciados Pedagógicos								
Criterio de evaluación	**Escala de Likert**							
	Siempre	**%**	**Casi siempre**	**%**	**A veces**	**%**	**Casi nunca**	**%**
Considera que el juego es la estrategia principal para el aprendizaje en mi aula	3	100%						
Diseños ambientes de aprendizajes lúdicos que invitan a la exploración autónoma	2	66.66%	1	33,33%				
Utilizo juegos tradicionales para fortalecer los vínculos sociales entre los niños.	3	100%						
Evaluó el progreso de los niños mediante la observación de su desempeño en el juego.	3	100%						
En el tiempo destinado al juego libre es respetado sin interrupciones administrativas.	2	66,66%	1	33,33%				

Al realizar el análisis sobre el juego y la implementación en la hora de clases, se pudo evidenciar que el 100% consideran al juego como un recurso central para el proceso de enseñanza, sin embargo, solo 66,66 % realiza ambientes de aprendizaje lúdicos que invite al estudiante a la exploración. Por otro lado, el 100% de los docentes implementan a su jornada laboral juegos tradicionales que favorezca el vínculo entre pares, no obstante, el 33,33% no respeta el tiempo destinado del juego libre.

3.4. análisis de las mediciones antropométricas

Tabla 16

Datos recolectados mediante la ficha correspondiente a las mediciones antropométricas aplicadas al grupo de estudiantes.

Mediciones Antropométricas

IMC	Noviembre 2025	%	Abril 2026	%	Tendencias en el aula
Riesgo de desnutrición	1	2,70%	1	2,70%	Bajo el peso ideal
Normal	19	51,35%	20	54,05%	+1 un niño de riesgo de sobre peso logo entrar en peso normal
Riesgo de sobre peso	9	24,32%	8	21,62%	-1 disminuyo en caso de zona
Sobre peso	4	10,81%	4	10,81%	Se mantiene (alerta estática)
Obesidad	4	10,81%	4	10,81%	Se mantiene (alerta estática y severa).
Total	37	100%	37	100%	

La obesidad y el sobrepeso repercuten de forma considerable en el desarrollo integral como en el rendimiento escolar estudiantil. Los alumnos que tienen IDC, sobrepeso y obesidad tienen bajo rendimiento académico, problemas en la atención y concentración, también presentan memoria de corto plazo. En la primera intervención se encontró solamente 19 niños dentro del rango de normalidad para su edad correspondiente, en el mes de abril se logró que un alumno entre en el peso adecuado, pero lo más alarmante es que 17 estudiantes estén dentro de sobre peso y obesidad.

Discusión de los resultados.

Autores como Preciado et al. (2025), en su publicación titulado "Desarrollo socioemocional a través del juego", encontraron que el juego funciona como catalizador activo del desarrollo socioemocional, permitiendo que los niños puedan identificar sus propias emociones y afrontar situaciones cotidianas en su entorno escolar. Asimismo, Lapo-Fernández et al. (2025), en su investigación "El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social", concluyen que las propuestas lúdicas actúan como una herramienta capas de incidir en la sociedad al reconocer la individualidad del niño, fortaleciendo su identidad, su aprendizaje y sus lazos sociales. Asimismo, Solórzano-Palacios et al. (2023) en su estudio "Juego de dado didáctico para el desarrollo de la motricidad fina" registraron avances en la motricidad fina de los niños participantes al emplear la ficha de observación como técnica de recolección de datos en campo, un instrumento similar al utilizado en este estudio,

Respecto a la escala de estimación, Cancino-Santizo et al. (2023), en su artículo científico "Escala de Estimación Socioformativa (EES): validez de contenido y constructo para valorar ensayos académicos en Educación Normal" reportan que su instrumento alcanzó niveles adecuados de validez de contenido (V de Aiken ≥0,75), reflejando un buen nivel de comprensión, pertinencia y satisfacción entre los evaluadores durante su aplicación piloto, lo que respalda su uso dentro del aula.

Finalmente, respecto a las medidas antropométricas, un estudio publicado en Scielo México por Falero-Gallego et al. (2022) señala que evaluar el crecimiento constituye un aspecto esencial dentro de la práctica pediátrica, siendo el peso y la talla las variables antropométricas más empleadas para dicha valoración. Sin embargo, el Manual de Antropometría obtuvo como resultados que el infatómetro/ tallímetro es el instrumento utilizado para tomar la longitud y talla en los niños menores a cinco años, lo cual refuerza la idea de que ambos hallazgos se complementan entre sí para dar seguimiento adecuado al desarrollo integral infantil.

Resumiendo:

En síntesis, los resultados evidencian que los niños de primero de básica presentan dificultades en sus relaciones con sus pares y en el desarrollo de su autonomía, generando una mayor dependencia hacia la docencia; asimismo, se observaron complicaciones en su desarrollo

físico y motor, relacionadas con un peso y una talla no acordes a los rangos esperados para su edad. Los instrumentos aplicados evidenciaron además dificultades en la expresión socioemocional de los niños, lo cual se relaciona con la limitada implementación de actividades lúdicas dentro del aula. En conjunto, estos hallazgos permiten evidenciar la relación entre el juego y el desarrollo integral de los niños investigados: una mayor presencia de estrategias lúdicas en el aula favorecería el fortalecimiento de la autonomía, la socialización, la expresión emocional y la creatividad de los estudiantes.

Conclusiones

Se determinó que las actividades lúdicas estructuradas influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales y cognitivas de los niños de 5 a 6 años, evidenciándose una mejora en participación y motivación durante las sesiones de juego observadas.

Se identificó que los niños de 5 a 6 años presentan dificultades para negociar reglas al momento de participar en actividades lúdicas, lo cual genera complicaciones en el establecimiento de roles cooperativos en su capacidad para resolver conflictos durante el juego grupal e individual.

Al observar el tipo de juego, el lenguaje corporal/verbal y la expresión de emociones de los niños investigados, se evidenció que la mayoría del grupo presenta dificultades para expresar sus emociones y para compartir turnos, mostrando además un limitado nivel de empatía hacia sus pares durante la actividad lúdica.

A través de la combinación de la observación directa y la entrevista aplicada a los docentes, se evaluó el impacto del juego en el desarrollo integral de los niños, constatándose que, si bien los docentes reconocen su importancia pedagógica, la frecuencia e intensidad con que se aplica actualmente en el aula no es suficiente para fortalecer plenamente las habilidades socioemocionales, cognitivas y motrices de los estudiantes.

Recomendaciones

Se recomienda que el personal docente de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” incorpore actividades lúdicas estructuradas de manera sistemática dentro de su planificación diaria, como un recurso pedagógico propiamente dicho y no únicamente como un espacio de recreación, con el fin de fortalecer el desarrollo socioemocional y cognitivo de los estudiantes.

Se sugiere implementar juegos grupales que impliquen la negociación de reglas y la asignación de roles, acompañados siempre de la mediación docente, con el propósito de fortalecer en los niños la autonomía y la capacidad de resolver conflictos entre pares.

Se recomienda diseñar estrategias didácticas que favorezcan la expresión de emociones y fortalecimiento de la empatía, dentro de espacios que promuevan la exploración y la creatividad de forma lúdica, incentivando al niño a aprender a través de la experimentación de su entorno.

Se recomienda que la institución promueva espacios de capacitación docente sobre el uso pedagógico del juego, de manera que la frecuencia e intensidad de su aplicación en el aula responda de forma mas consistente a las necesidades de desarrollo integral identificadas en los niños.

Bibliografía

Ahumada, J. R., & Castellanos, A. M. (2024). *El Juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación preescolar del colegio real de la costa en Valledupar- Cesar* [[Object Object], Universidad Mariana]. https://repositorio.umariana.edu.co/server/api/core/bitstreams/b35f6c51-620e-4929-a181-bf4b28b5da47/content

Abreu-Valdivia, Omar, Pla-López, Ramón, Naranjo-Toro, Miguel, & Rhea-González, Soraya. (2021). La pedagogía como ciencia: su objeto de estudio, categorías, leyes y principios. *Información tecnológica*, *32*(3), 131-140. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642021000300131

Asamblea Nacional del Ecuador. (2022). *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. http://biblioteca.defensoria.gob.ec/handle/37000/3365

Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Chiappe, Sandra Marcela Durán, González Jenny Maritza Pulido . Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. *Pedagogía y Saberes* [en linea]. 2018, (49), 225-233. ISSN: 0121-2494.

Cigarroa, Igor, Sarqui, Carla, & Zapata-Lamana, Rafael. (2016). Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana. *Universidad y Salud*, *18*(1), 156-169. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-71072016000100015&lng=en&tlng=es.

Cazar Guerra, L. I., Lata Rivera, S. I., & Haro Salazar, R. del C. 2026). La metodología de rincones de aprendizaje y su impacto en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 a 5 años. DISCE. Revista Científica Educativa Y Social, 3(1), 245-262. https://revistadisce.com/index.php/DISCE/article/view/97

Cancino-Santizo, J. P., Vázquez Antonio, J. M., & Chávez Herting, D. . (2023). Escala de Estimación Socioformativa (EES): validez de contenido y constructo para valorar ensayos académicos en Educación Normal. *Revista Fuentes*, *25*(1), 1–11. https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.21776

Esparza Paredes, E. A., Suárez Haro, S. A., Páez Cacuango, V. A., & Suárez Jácome, R. E. (2025). El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo social de los infantes. *Arandu UTIC*, *12*(3), 3633–3651. https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1584

Espinoza-Freire, E. E. (2023). La enseñanza de las ciencias sociales mediante el método deductivo. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa, 2(2), 34-41.*

Figueroa-Céspedes, I., Universidad Diego Portales, Lambiasi Pérez, R., Cáceres Zapata, P., Universidad Diego Portales, & Universidad Diego Portales. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de estudios y experiencias en educación*, *21*(47), 371–386. https://doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020

Falero-Gallego, M. Piedad, Redondo-González, Olga, González-González, Abel, Muñoz-Serrano, Ana, Arias-Arias, Ángel, & Moreno-Manzanaro-Fernández-Montes, Irene M.. (2022). Valoración antropométrica de escolares del área de salud de La Mancha-Centro. Comparación con el Estudio Transversal Español de Crecimiento 2010. *Gaceta médica de México*, *158*(5), 281-292. Epub 18 de noviembre de 2022.https://doi.org/10.24875/gmm.22000071

García, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, *4*(7), 44–51.

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, *4*(3), 163–173. https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

Laje Guillen, L. F., Trujillo Zurita, J. G., & Loor Zárate, M, C. (2025) El juego simbólico como mediador en el desarrollo del pensamiento numérico en estudiantes de educación básica.

DISCE. Revista Científica Educativa Y Social, 2(2), 24-40. https://doi.org/10.69821/DISCE.v2i1.20

Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M., y Suárez, M., (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol*, 4(7), pp. 1007-1030. https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030

Macías Merizalde, A. M., García Álvarez, I., & Bernal Cerza, R. (2022). Ritmo y equilibrio aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 134-143.

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *EDUCERE*, *6*(19), 289–296. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Ministerio de Educación. (2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417, 31 de marzo de 2011. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Piaget, Jean. (1946). *La formación del Símbolo en el niño*. En: *La formación del símbolo en el niño*, Editorial Fondo de Cultura económica, México: 1982. (El documento es un extracto de las páginas 7 a la 13 y de la 20 a la 38).

Párraga, N. del C., Vera, F. O., Bazurto, N. A., Mendoza, A. M., & Barcia, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *REVISTA CIENTIFICA DOMINIO DE LAS CIENCIAS*, *7*(1), 903–919. https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747

Preciado Preciado, M. Y., Olavio Chila, J. D., Laínez Tomalá, E. E., Quimi Estrada, A. G., Chilán Ortega, F. M., & Peñafiel Villarreal, R. E. (2025). Desarrollo socioemocional a

través del juego. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 4(3), 40-52. https://doi.org/10.69516/szxdhm77

Regalado-Cedeño, A. M., & Sanz-Martínez, O. (2022). ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SUBNIVEL PREPARATORIO. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, *6*(11), 35–53. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=685872167003

Rimascca Rodríguez, Ivonne Karin, Jara Velarde, Gloria María, & Contreras Almanza, Carmen Amelia. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista InveCom*, *5*(4), e504108. Epub June 25, 2025.https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433

Suárez, Y. C., & Perera, Z. B. (2019). La evaluación del desarrollo integral de las niñas y niños de la primera infancia, desde lo social personal. *VARONA*, *69*. https://www.redalyc.org/journal/3606/360671311004/

Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, *12*(30), 143–159. https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p

SolórzanoPalaciosL., Mera-Caballero J. ., & Franco-LópezJ. . (2023). Juego de dado didáctico para el desarrollo de la motricidad fina. *593 Digital Publisher CEIT*, *8*(3), 804-816. https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1715

Vygotsky, L. (1933). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psicolog%202%20Vigotsky%20-%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20niño%20capítulo%207.pdf

Vela López, V. E. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y del aprendizaje en los estudiantes: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista De*

Investigación En Ciencias De La Educación, *9*(39), 3179–3193. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1111

Villamizar Cañas, M. D. L. Á. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, *45*(2), 9. https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861

Zambrano Chávez, V. L., Chica Chica, L. F., & Zambrano Acosta, J. M. (2024). Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de preescolar. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 9(3). https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i3.68

Anexos

Anexo 1

Tabla 17

Cronograma de actividades

Nº	Actividad	Plan de trabajo de integración curricular (7mo . Sem)					Plan de integración curricular (8vo . Sem)					
		OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
1	Análisis de las líneas de investigación de la Universidad y de La Carrera.	X										
2	Elección y definición del tema.	X										
3	Estructura del anteproyecto. Plan de investigación del Trabajo de Titulación I		X									

4	**El problema científico; definición. Delimitación. Formulación. Justificación.**		**X**				**Impacto**					
5	**Objetivos: relación con el tema y problema.**		**X**				**Revisar**					
6	**Cronograma de trabajo.**		**X**									
	Capitulo I. MARCO TEORICO					**Primera aproximación**	**Segunda aproximación**	**X**			**X Final**	
	Capitulo II. METODOLOGIA											
7	**Diseño de investigación**		**X**				**X**		**X**			
8	**Técnicas e instrumentos de investigación**						**X**					
9	**Interrogantes de investigación**						**X**	**X**				
10	**Preguntas de investigación y/o hipótesis**						**X**					

11	**Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnostica**						**X**						
12	**Participantes (población y muestra)**						**X**						
13	**Procedimiento y plan de análisis**							**X**					
	Capitulo III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN												
14	**Tablas y resultados**							**X**	**X**				
15	**Comparación con otras investigaciones similares**								**X**				
	Capitulo IV. PROPUESTA									**Si es que lleva**			
16	**Si corresponde al tipo de investigación**												
	CONCLUSIONES									**X**			
17	**Debe dar respuesta a los objetivos específicos.**												
	RECOMENDACIONES									**X**			
18	**En relación directa con las conclusiones**												

	Informe final del Trabajo de Titulación modalidad Presencial										**X**	

Anexo 2

Tabla 18

Matriz de operacionalización de variables

Variable	**objetivos**	**dimensiones**	**indicadores**	**Técnicas**	**Fuentes de información**	**Ítems**
V.I. EL JUEGO	Establecer de qué manera incide el juego, entendido como recurso pedagógico, dentro del desarrollo integral de los niños y niñas de 5 a 6 años.	Las dimensiones del juego se dividen en cuatro áreas principales que abarcan el desarrollo integral de la persona: **Motriz** (física), **Cognitiva** (mental), **Afectiva** (emocional) y **Social** (interacción).	-En el Desarrollo Infantil (Psicología y Educación): **-Motricidad:** Cómo dominan sus movimientos, saltan, corren o manipulan objetos. **- Socialización** Su capacidad para compartir, cooperar y resolver	-Técnicas de observación sistemática. -Lista de cotejos, -Escalas de estimación, -Rúbricas. -Registros anecdóticos y diarios del docente	www.rededuca.net	**Dimensión: Diseño y Estructura** *Ítems:* Claridad de las reglas, nivel de dificultad, sistema de recompensas, interactividad. **Dimensión: Tipología del Juego** *Ítems:* Cooperativo vs. competitivo, juego libre vs. juego dirigido, uso de tecnología

			conflictos con otros niños. **Creatividad e imaginación:** Cómo inventan historias, roles o dan nuevos usos a los juguetes. **Regulación emocional:** La tolerancia a la frustración cuando pierden o las cosas no salen como quieren			(videojuegos) vs. juegos tradicionales. **Dimensión: Motivación Intrínseca** *Ítems:* Nivel de desafío, grado de libertad del jugador, estética y narrativa.
V.D. DESARROLLO INTEGRAL	Concepción amplia del crecimiento humano, orientada al bienestar y a la plena realización de la persona, que articula la formación equilibrada sus distintas dimensiones	**Física o Biológica:** Enfoque en el cuidado del cuerpo, la salud, la nutrición y el desarrollo motriz. **Cognitiva o Intelectual:** Proceso mediante el cual el niño va incorporando nuevos saberes, fortaleciendo sus capacidades de	**Vinculación emocional y social:** Evalúa la capacidad del niño para vincularse con quienes le rodean, dar a conocer lo que siente y desarrollar autonomía. **Exploración del cuerpo y motricidad:** Valora el nivel de	-La Observación. -Listas de cotejo: -Escalas de estimación. -Registros anecdóticos. Escala Likert	www.rededuca.net Scielocuba Repositorio digital UCE Repositorio Repositorio institucional UTPL	1. ¿Logra mantener el equilibrio y la fluidez en sus movimientos al saltar o correr? 2. ¿Utiliza correctamente herramientas de trazo o manipula objetos pequeños con precisión? 3. ¿Demuestra creatividad al buscar soluciones

	física, cognitiva, emocional, social y cultural, con miras a asegurar una vida digna y el pleno despliegue de sus capacidades.	razonamiento y ejercitando la memoria. **Emocional o Afectiva:** Capacidad para gestionar las propias emociones, el autoconocimiento, la autoestima y la resiliencia. **Social o Relacional:** Habilidad para interactuar con el entorno, construir redes de apoyo, fomentar la empatía y convivir en comunidad. **Espiritual o Ética:** Búsqueda del sentido de la vida, los valores, la moralidad y la conexión con uno mismo o con el entorno	desarrollo alcanzado en las las habilidades motrices gruesas (caminar, correr) y finas (agarrar objetos pequeños, dibujar). **Descubrimiento del medio natural y cultural:** Valora el tipo de vinculo que el niño establece con su entorno físico y social que lo rodea, fomentando su curiosidad y aprendizaje. **Lenguaje verbal:** Incluye la comprensión, expresión oral, comunicación y el uso de gestos o palabras para interactuar.			frente a un reto o dificultad lógica? 4. ¿Logra estructurar ideas, comunicarse con claridad y entender instrucciones? 5. ¿Expresa sus frustraciones y alegrías de manera asertiva y respetuosa? ¿Participa activamente, respeta turnos y coopera con sus compañeros?

Anexo 3

Ilustración 1

Aplicación de la ficha de observación a los estudiantes de 1ro de Básica



Anexo 4

Ilustración 2

Entrevista a la docente encargada del grupo de la muestra



Anexo 5

Ilustración 3

Encuesta realizada a la docente encargada del grupo asignado



Anexo 6

Ilustración 4

Toma de mediciones antropométricas a los estudiantes de 1ro de Básica "A"



Anexo 7

Ilustración 5

Ficha de observación educativa

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Ficha de observación para los estudiantes de Primer Año de Educación General Básica Preparatoria de la Unidad Educativa "San Francisco" del cantón Ibarra

Estudiante:		Sexo:	F( ) M( )	Edad:	
Tema:	El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral infantil en la Unidad Educativa 'San Francisco"				

Dimensiones y Criterios de evaluación		Escala Valorativa		
		A	B	C
Dimensiones	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
Cognitiva	1. Mantiene la atención en actividades lúdicas estructuradas.			
	2. Demuestra planificación al organizar sus juegos.			
Socioemocional	3. Negocia reglas y roles cooperativos en juegos grupales.			
	4. Resuelve conflictos interpersonales durante el juego simbólico.			
	5. Demuestra conductas prosociales (empatía, compartir turnos).			
	6. Maneja la frustración ante desafíos o pérdidas en el juego.			
Motriz	7. Coordina movimientos gruesos (correr, saltar, equilibrio).			
	8. Realiza actividades de motricidad fina (pinza digital, precisión).			
Identidad	9. Muestra autonomía en la toma de decisiones durante el juego libre.			

Anexo 8

Ilustración 6

Validación de la ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Inicial

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

.....

.....

Datos del Validador
Nombre: Adriana Arcos
Cédula de Identidad: 1716779663
Especialidad: Doctora en Educación

Firma

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Inicial

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales

Items Nº	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

.....

.....

Datos del Validador
Nombre: Jorge Elías Zambrano
Cédula de Identidad: 1705621088-2
Especialidad: Medico Homeopata, Cirujano Estético

Firma

Anexo 9

Ilustración 7

Escala de estimación educativa

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Escala De Estimación Para Los Docentes De Primer Año De Educación General Básica Preparatoria De La Unidad Educativa "San Francisco" Del Cantón Ibarra

Docente:		**Sexo:**	F( ) M( )	**Edad:**	
Disciplina de la que fue formado:					
Tema:	El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral infantil en la Unidad Educativa "San Francisco"				

Criterios de evaluación		**Escala de Likert**				
		5	4	3	2	1
N.°	Enunciados Pedagógicos	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	Considero que el juego es la estrategia principal para el aprendizaje en mi aula.					
2	Diseño ambientes de aprendizaje lúdicos que invitan a la exploración autónoma.					
3	Utilizo juegos tradicionales para fortalecer los vínculos sociales entre los niños.					
4	Evalúo el progreso de los niños mediante la observación de su desempeño en el juego.					
5	El tiempo destinado al juego libre es respetado sin interrupciones administrativas.					

Anexo 10

Ilustración 8

validación de la escala de estimación educativa

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Inicial

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

.....

.....

Datos del Validador

Nombre: Adriana Aroca

Cédula de Identidad: 1714774663

Especialidad: Doctora en Educación

Firma

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Inicial

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales

Items Nº	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

.....

.....

Datos del Validador

Nombre: [illegible]

Cédula de Identidad: [illegible]

Especialidad: [illegible]

Firma

Anexo 11

Ilustración 9

Entrevista para los docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

ENTREVISTA

Tiempo de servicio en la institución:		**Sexo:**	F( ) M( )	**Edad:**	
Tema:	El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo integral infantil en la Unidad Educativa "San Francisco"				
Disciplina de la que fue formado:					
¿Está de acuerdo usted en participar en la siguiente entrevista? Si ( ) No ( )					

EN CUANTO AL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA

Justifique sus respuestas

1. ¿Qué tan importante considera que es el juego en el aula de clase para el desarrollo integral del niño?
2. ¿Qué aspectos del desarrollo integral del niño considera usted que fomenta el estímulo temprano?
3. ¿De qué manera considera usted que el juego influye en el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades en los niños de preparatoria?
4. Según su observación, ¿cómo contribuye el juego grupal en la resolución de conflictos y la convivencia entre pares?
5. ¿Qué importancia le atribuye al juego movimiento dentro del aula para el fortalecimiento de la motricidad gruesa y fina?
6. ¿Con qué frecuencia integra el juego libre como una estrategia planificada dentro de su jornada pedagógica y no solo como una actividad de recreo?
7. ¿Considera que los espacios y materiales disponibles en la institución son adecuados para implementar el juego como eje central del aprendizaje?
8. ¿Cuál es su rol principal durante los momentos de juego: observador pasivo, mediador o participante activo?
9. ¿Cómo observa que el juego libre ayuda a que el niño desarrolle su independencia y toma de decisiones?
10. ¿Cuáles son las mayores dificultades que enfrenta al intentar enseñar a través del juego (tiempo, currículo, número de niños)?

Anexo 12

Ilustración 10

Validación de la entrevista para los docentes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Inicial

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Items Nº	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

.....

Datos del Validador

Nombre: Adriana Arcos

Cédula de Identidad: 1716779663

Especialidad: Doctora en Educación

Firma

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Inicial

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

.....

Datos del Validador

Nombre: Lcdo. Elías Rodríguez

Cédula de Identidad: 1705621087

Especialidad: Medicina Crítica y Terapia Intensiva. Docente Universitario

Firma

Anexo 12

Ilustración 11

Ficha de recolección de datos de las mediciones antropométricas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD EDUCACIÓN, CIENCIAS Y TECNOLOGÍA FECYT

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

SEGUIMIENTO NOMINAL UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO"

	DATOS PERSONALES				PRIMERA					SEGUNDA				
N°	NOMBRE	CEDULA	SEXO	FECHA DE NACIMIENTO	FECHA DE ATENCIÓN	EDAD (AÑOS Y MESES)	PESO	TALLA	IMC	FECHA DE ATENCIÓN	EDAD (AÑOS Y MESES)	PESO	TALLA	IMC
1	Anrango Erazo Benjamin Alexander	1050983975	Hombre	7/8/2020	21/11/2025	5 años y 3 meses	16,09	1,07	14,05	17/4/2026	5 años y 8 meses	19	1,1	15,7
2	Arcos Perez Lian Isaac	1050961513	Hombre	22/3/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	37	1,16	27,5	17/4/2026	6 años y 0 meses	37	1,19	26,13
3	Arevalo Guayanay Damian Alejandro	1050977485	Hombre	23/6/2020	21/11/2025	5 años y 4 meses	13,2	94,09	14,91	17/4/2026	5 años y 9 meses	14	0,97	14,88
4	Bastidas Espinosa Martin Santiago	1050972437	Hombre	28/5/2020	21/11/2025	5 años y 5 meses	20,7	1,06	18,42	17/4/2026	5 años y 10 meses	25	1,09	21,04
5	Benavides Andrade Daniel Israel	1050984449	Hombre	15/9/2020	21/11/2025	5 años y 2 meses	18,9	1,04	17,47	17/4/2026	5 años y 7 meses	21	1,06	18,69
6	Caballero Chicaiza Isabella Alejandra	1051009080	Mujer	25/11/2020	21/11/2025	4 años y 11 meses	32,6	1,16	24,23	17/4/2026	5 años y 4 meses	36	1,19	25,42
7	Cadena Cabrera Juan Salvador	1050962438	Hombre	28/3/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	25,9	1,17	18,92	17/4/2026	6 años y 0 meses	28	1,2	19,44
8	Carrillo Salazar Thyago Martín	1050997178	Hombre	29/9/2020	21/11/2025	5 años y 1 meses	29,3	1,11	23,78	17/4/2026	5 años y 6 meses	34	1,14	26,16
9	Cuasatar Martínez Helen Arleth	1050963852	Mujer	19/4/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	20,5	1,1	16,94	17/4/2026	5 años y 11 meses	21	1,13	16,45
10	Duchi Paredes Emilia Mayte	1050953239	Mujer	13/2/2020	21/11/2025	5 años y 9 meses	23	1,13	18,01	17/4/2026	6 años y 2 meses	25	1,15	18,90
11	Enriquez Avila Samuel Alejandro	1050991577	Hombre	2/9/2020	21/11/2025	5 años y 2 meses	15,7	1,06	13,97	17/4/2026	5 años y 7 meses	17	1,08	14,57
12	Farinango Toapanta Tamia Selene	1051001699	Mujer	22/10/2020	21/11/2025	5 años y 0 meses	15,7	1,02	15,09	17/4/2026	5 años y 5 meses	17	1,04	15,72
13	Gaibor Casanova Santiago José	1050981131	Hombre	6/4/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	19,4	1,11	15,75	17/4/2026	6 años y 0 meses	20	1,14	15,39
14	Grijalva Fraga Carlos Azrael	1050933635	Hombre	14/2/2020	21/11/2025	5 años y 9 meses	33,1	1,19	23,37	17/4/2026	6 años y 2 meses	36	1,22	24,19
15	Hernández Guerrón Ismael Andres	1050963675	Hombre	5/4/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	22	1,1	18,18	17/4/2026	6 años y 0 meses	24	1,13	18,8
16	Hurtado Salcedo Samara Cristina	1050973336	Mujer	1/6/2020	21/11/2025	5 años y 5 meses	19,2	1,08	16,46	17/4/2026	5 años y 10 meses	20	1,11	16,23
17	Jácome Paredes Luis Eduardo	1050967841	Hombre	2/5/2020	21/11/2025	5 años y 6 meses	25,1	1,09	21,13	1/5/2026	5 años y 11 meses	26	1,11	21,1
18	Lara Cardenas Jade Carolina	1050969458	Mujer	11/5/2020	21/11/2025	5 años y 6 meses	17	1,01	16,67	17/4/2026	5 años y 11 meses	18	1,03	16,97
19	Lovato Flores Dominick Alejandra	1050963357	Mujer	16/4/2020		120 años y 3 meses				17/4/2026	6 años y 0 meses			
20	Lozada Marcillo Basttien Ronaldo	1051014098	Hombre	23/12/2020	21/11/2025	4 años y 10 meses	17,4	1,08	14,92	17/4/2026	5 años y 3 meses	19	1,11	15,42
21	Mafla Pozo Xavi Damian	1051003059	Hombre	29/10/2020	21/11/2025	5 años y 0 meses	15,7	1,04	14,52	17/4/2026	5 años y 5 meses	17	1,07	14,85
22	Martinez Chicaiza Zabdiel Fernando	1050978426	Hombre	29/6/2020	21/11/2025	5 años y 4 meses	20,6	1,1	17,02	17/4/2026	5 años y 9 meses	24	1,14	18,47
23	Mejia Barrezueta Izael Ivan	1353493024	Hombre	17/10/2020	21/11/2025	5 años y 1 meses	18,6	1,09	15,66	17/4/2026	5 años y 6 meses	20	1,11	16,23
24	Mina Yacelga Axel Denis	1050987955	Hombre	18/8/2020	21/11/2025	5 años y 3 meses	19,8	1,13	15,51	17/4/2026	5 años y 7 meses	21	1,16	15,61
25	Montesdeoca Guajàn Analeah Emiliana	1050970498	Mujer	17/5/2020	21/11/2025	5 años y 6 meses	19,3	1,13	15,11	17/4/2026	5 años y 11 meses	22	1,16	16,35
26	Morales Alvarez Tyson Alejandro	1050963873	Hombre	7/4/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	21,1	1,16	15,68	17/4/2026	6 años y 0 meses	23	1,19	16,24
27	Ñacato Campues Sara Catalina	1050971728	Mujer	24/5/2020		120 años y 4 meses				17/4/2026	5 años y 10 meses	27	1,15	20,42
28	Olmedo Rosero Martin Alejandro	1050947926	Hombre	18/1/2020	21/11/2025	5 años y 10 meses	21,1	1,11	17,13	17/4/2026	6 años y 2 meses	21	1,14	16,16
29	Ordinola Ramos Aitana Alejandra	1050967056	Mujer	28/4/2020	21/11/2025	5 años y 6 meses	18,2	1,08	15,6	17/4/2026	5 años y 11 meses	20	1,11	16,23
30	Pozo Chuquirima Daniel Sebastian	1050945797	Hombre	7/1/2020	21/11/2025	5 años y 10 meses	19,2	1,13	15,04	17/4/2026	6 años y 3 meses	21	1,15	15,88
31	Quinga Hurtado Cristofer Said	1050997160	Hombre	29/9/2020	21/11/2025	5 años y 1 meses	18,5	1,07	16,16	17/4/2026	5 años y 6 meses	19	1,09	15,99
32	Sanipatin Cano Sofia Emilia	1050965894	Mujer	18/4/2020	21/11/2025	5 años y 7 meses	19,4	1,08	16,63	17/4/2026	5 años y 11 meses	21	1,11	17,04
33	Simbaña Benalcazar Victoria Rafaela	1050953130	Mujer	12/2/2020	21/11/2025	5 años y 9 meses	22	1,08	18,86	17/4/2026	6 años y 2 meses	24	1,11	19,48
34	Tobar Venegas Camila Victoria	1050959087	Mujer	9/3/2020	21/11/2025	5 años y 8 meses	19,8	1,14	15,24	17/4/2026	6 años y 1 meses	21	1,17	15,34
35	Villalba Murillo Victoria Julieth	1050988755	Mujer	20/8/2020	21/11/2025	5 años y 3 meses	21,4	1,12	17,06	17/4/2026	5 años y 7 meses	23	1,15	17,39
36	Villarreal Freire Joaquin Alejandro	1050939105	Hombre	2/12/2019	21/11/2025	5 años y 11 meses	20,2	1,13	15,82	17/4/2026	6 años y 4 meses	22	1,16	16,35
37	Villarreal Haro Ariana Victoria	1050984903	Mujer	2/8/2020	21/11/2025	5 años y 3 meses	18,6	1,04	17,2	17/4/2026	5 años y 8 meses	20	1,07	17,47

Anexo 13

Ilustración 12

Abstract revisado y aprobado por el Centro Académico de Idiomas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."



ABSTRACT

This study was conducted in response to concerns identified among teachers at "San Francisco de Asís" Educational Unit in the city of Ibarra, specifically in first grade, where teaching practices tend to follow traditional approaches that do not sufficiently incorporate the pedagogical value of play. The main objective was to analyze the impact of play on the development of socio-emotional, cognitive, educational, and phenomenological skills in children aged 5–6 years. The repetitive use of traditional teaching methods may contribute to limitations in the quality of the educational process. The study employed structured and participant observation, as well as surveys and interviews, which helped corroborate the identified issues. A mixed-methods research design was adopted, integrating both qualitative and quantitative approaches. The study incorporated descriptive and explanatory research, complemented by a phenomenological approach, a literature review, and action research. The findings revealed gaps in teachers' knowledge regarding the pedagogical functions of play, as well as limited motivation to modify existing teaching practices and improve the quality of classroom instruction. Furthermore, deficiencies were identified in the development of the various skills that are particularly important during this stage of childhood. The techniques and instruments applied provided relevant evidence regarding the teaching methods and procedures currently used in the classroom. In conclusion, the findings highlight the importance of recognizing and integrating the different components of the teaching–learning process, particularly teaching methods, as a fundamental element in promoting meaningful learning and the comprehensive development of children. In this context, play should be regarded not merely as a recreational activity but as an essential pedagogical strategy in early childhood education.

Keywords: Play, socio-emotional skills, cognitive development, teaching methods, early childhood education, action research.

Reviewed by:
MSc. Luis Paspuezán Soto
CAPACITADOR-CAI
August 27, 2026

Anexo 14

Ilustración 13

Revisión de la tesis a través del Compilatio

