



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA**



**TESIS**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN  
NIÑOS DE PREESCOLAR DEL C.E.B.G PRESIDENTE JOHN. F. KENNEDY**

**ESTUDIANTE**

**DIOR DE ESCOBAR C**

**CÉDULA 6-68-461**



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA**



**ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN**  
**NIÑOS DE PREESCOLAR DEL C.E.B.G PRESIDENTE JOHN. F. KENNEDY**

**ESTUDIANTE**

**DIOR DE ESCOBAR C**  
**CÉDULA 6-68-461**

Trabajo de grado para optar por el título de Magister  
En Didáctica

Herrera, 2025



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA



Mgtra. Dilsa Vásquez  
Asesora

Mgtra. Doralis Castillo  
Jurado

Mgtra. Marvin Mendoza  
Jurado

## DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía constante, por darme la fortaleza para perseverar y la sabiduría necesaria para culminar este camino académico. Su presencia ha iluminado cada paso de este proceso.

A mi hija Katherin, cuyo amor, apoyo y confianza han sido mi mayor inspiración. Gracias por recordarme cada día el valor del esfuerzo y la importancia de seguir adelante sin rendirse.

A mi nieta Kamila, cuya ternura y alegría llenan mi vida de propósito. Este logro también es para ti, para demostrar que los sueños se alcanzan con dedicación y fe.

Con todo mi amor, les dedico este trabajo.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más profundo agradecimiento a Dios, por brindarme fortaleza, claridad y perseverancia para culminar este proceso académico. A mi familia, cuyo apoyo incondicional, comprensión y motivación constante fueron pilares fundamentales durante todo el desarrollo de este trabajo.

Agradezco también a mis docentes y asesores de la maestría, por compartir sus conocimientos, orientaciones y valiosos aportes que enriquecieron significativamente esta investigación. De igual manera, extendo mi gratitud a las autoridades, estudiantes y colaboradores que participaron en este estudio, por su disposición y compromiso, sin los cuales este proyecto no habría sido posible.

## RESUMEN

El propósito principal de esta investigación es valorar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas en edad preescolar del C.E.B.G. presidente John F. Kennedy. Se busca también proponer una guía de estrategias lúdicas efectivas para fortalecer el desarrollo cognitivo y mejorar el desempeño académico, con especial énfasis en la resolución de problemas. A través de la investigación, se pretende identificar, describir y proponer estrategias lúdicas que favorezcan estas habilidades en los niños y niñas, con una intervención pedagógica que permita optimizar su implementación y garantizar su mejora continua.

La muestra está compuesta por 65 padres de familia, 5 docentes y 4 administrativos del plantel educativo. Estos grupos han proporcionado información clave acerca de la percepción y aplicación de las estrategias lúdicas en el entorno educativo preescolar.

La metodología utilizada es cuantitativa, permitiendo la recolección de datos a través de cuestionarios estructurados para los padres, docentes y administrativos. La aplicación de estos instrumentos facilitó la identificación de las estrategias más comunes y sus efectos en el desarrollo cognitivo de los niños.

Entre los hallazgos, se observó una alta valoración de las estrategias lúdicas en cuanto a su capacidad para fomentar habilidades cognitivas, como concentración, memoria, y razonamiento lógico. Sin embargo, también se identificó una brecha en el uso frecuente de estrategias lúdicas por parte de algunos docentes, lo que limita su efectividad.

Como conclusión, las estrategias lúdicas son fundamentales para el desarrollo cognitivo, pero se recomienda una mayor capacitación docente y un enfoque más estructurado para su implementación en el aula, garantizando que todos los niños tengan acceso a estas prácticas.

**Palabras claves:** Estrategias lúdicas, desarrollo cognitivo, educación preescolar, desempeño académico, habilidades cognitivas.

## **SUMMARY**

The main purpose of this research is to assess the impact of play strategies on the development of cognitive skills of preschool children at C.E.B.G. President John F. Kennedy. It also seeks to propose a guide of effective play strategies to strengthen cognitive development and improve academic performance, with special emphasis on problem solving. Through the research, the aim is to identify, describe and propose play strategies that favor these skills in children, with a pedagogical intervention that allows optimizing their implementation and guaranteeing their continuous improvement.

The sample is composed of 65 parents, 5 teachers and 4 school administrators. These groups have provided key information about the perception and application of play strategies in the preschool educational environment.

The methodology used is quantitative, allowing data collection through structured questionnaires for parents, teachers and administrators. The application of these instruments facilitated the identification of the most common strategies and their effects on the cognitive development of children.

Among the findings, a high valuation of playful strategies was observed in terms of their ability to foster cognitive skills, such as concentration, memory, and logical reasoning. However, a gap was also identified in the frequent use of play strategies by some teachers, which limits their effectiveness.

In conclusion, play strategies are fundamental for cognitive development, but more teacher training and a more structured approach to their implementation in the classroom is recommended, ensuring that all children have access to these practices.

Keywords: Play strategies, cognitive development, preschool education, academic performance, cognitive skills.

## ÍNDICE GENERAL

Contenido	
DEDICATORIA .....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
RESUMEN .....	6
SUMMARY .....	7
ÍNDICE GENERAL .....	8
ÍNDICE DE CUADRO.....	11
ÍNDICE DE TABLA .....	12
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	15
INTRODUCCIÓN .....	17
CAPITULO I. GENERALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.1. Planteamiento del Problema .....	21
1.1.1. Problema de investigación.....	26
1.2. Hipótesis .....	27
1.3. Objetivo.....	28
1.3.1. Generales .....	28
1.3.2. Específicos .....	28
1.4. Justificación .....	29
1.5.1. Importancia de la investigación.....	32
1.5.2. Aportes o beneficios .....	33
1.6. Delimitación y alcance .....	35
1.7. Limitaciones de la investigación.....	36
CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL .....	38
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	39

2.2.	Bases teóricas .....	53
2.2.1.	Conceptualización de las estrategias lúdicas .....	53
2.2.1.1.	Fundamentos psicológicos .....	53
2.2.1.2.	Características de las estrategias lúdicas.....	54
2.2.1.3.	Tipos de estrategias lúdicas.....	56
2.2.1.4.	Beneficios de las estrategias lúdicas .....	58
2.2.2.	Estrategias lúdicas en el contexto preescolar.....	61
2.2.2.1.	Consideraciones para la implementación .....	62
2.2.2.2.	Impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo integral.....	64
2.2.3.	Impacto de las estrategias lúdicas.....	65
2.3.	Desarrollo de las habilidades cognitivas .....	67
2.3.1.	Importancia de las habilidades cognitivas en el aprendizaje .....	67
2.3.2.	Estrategias para fomentar las habilidades cognitivas .....	68
2.3.3.	Impacto de las habilidades cognitivas en el rendimiento académico .....	69
CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO.....		70
3.1.	Tipos de investigación.....	71
3.2.	Línea de investigación .....	72
3.3.	Hipótesis de trabajo .....	73
3.4.	Fuentes de la información.....	74
3.4.1.	Poblaciones .....	74
3.4.2.	Muestras .....	76
3.4.3.	Tipo de muestreo: aleatorio simple .....	77
3.5.	Variables de la Investigación.....	80
3.5.1.	Mapa de variable .....	82
3.6.	Técnicas e instrumentos para la recabación de datos .....	84
3.7.	Procedimientos .....	85

3.8. Cronograma .....	88
CAPITULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS .....	89
4.1. Entrevista semiestructurada a docentes .....	90
Análisis de los Resultados .....	90
4.2. Cuestionario para padres de familia .....	107
4.3. Cuestionario para administrativos del plantel educativo .....	135
CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	150
5.1. Introducción .....	152
5.2. Justificación .....	152
5.3. Objetivos.....	153
5.3.1. Objetivo General .....	153
5.3.2. Objetivos Específicos.....	153
5.4. Beneficios .....	154
5.5. Descripción de la temática de la capacitación .....	154
5.6. Estrategias que se utilizan .....	155
5.7. Duración.....	158
5.7.1. Administración de la propuesta.....	158
5.7.2. Recursos.....	158
5.8. Reflexiones finales.....	159
DISCUSION DE LOS HALLAZGOS MÁS IMPORTANTES.....	160
CONCLUSIONES.....	165
RECOMENDACIONES .....	169
BIBLIOGRAFÍA (REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS).....	174
ANEXOS O APÉNDICES .....	179

## ÍNDICE DE CUADRO

<b>Cuadros</b>	<b>Descripción</b>	<b>Páginas</b>
Cuadro 1	Cronograma de actividades	87
Cuadro 2	Tipos de estrategias	156
Cuadro 3	Matriz de consistencia	179
Cuadro 4	Instrumento de validación de cuestionarios	188

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tablas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Páginas</b>
Tabla 1	Mapa de variable	77
Tabla 2	Técnicas e Instrumentos	80
Tabla 3	Actividades lúdicas en educación	85
Tabla 4	Utilización de estrategias lúdicas en su aula de clases	87
Tabla 5	Valoración de las estrategias lúdicas como herramienta valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje	91
Tabla 6	Percepción sobre el Impacto de los Juegos Educativos en el Interés por Aprende	92
Tabla 7	Percepción de las Estrategias Lúdicas como Herramienta para Promover la Comunicación entre Estudiantes y Docentes	93
Tabla 8	Percepción sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en la Mejora del	94
Tabla 9	Percepción sobre el Fomento de la Autonomía, Independencia y Responsabilidad a través de Estrategias Lúdicas	95
Tabla 10	Percepción de los Docentes sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Lingüísticas	96
Tabla 11	Percepción de los Docentes sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Sociales	97
Tabla 12	Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas como promotoras del desarrollo de habilidades motoras	98

Tabla 13	Habilidades Cognitivas Estimuladas por la Aplicación de Estrategias Lúdicas	100
Tabla 14	Percepción de las estrategias lúdicas	102
Tabla 15	Identificación de la Aplicación de Estrategias Lúdicas por el Docente en el Aula de Clases	104
Tabla 16	Frecuencia en que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos	106
Tabla 17	Fomento de las Relaciones Humanas entre Compañeros mediante Estrategias Lúdicas	108
Tabla 18	Percepción sobre la Eficacia del Aprendizaje con Juegos Educativos y Estrategias Lúdicas en el Aula	110
Tabla 19	Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en el Plantel Educativo	112
Tabla 20	Impacto de los Juegos Educativos en la Creatividad para Resolver Problemas de la Vida Diaria	114
Tabla 21	Impacto de los Juegos Educativos en el Refuerzo de la Inteligencia de los Estudiantes	116
Tabla 22	Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	118
Tabla 23	Fomento de la Actuación Independiente, Autónoma y Responsable mediante Estrategias Lúdicas	120
Tabla 24	Promoción del Desarrollo de Habilidades Lingüísticas mediante Estrategias Lúdicas	122
Tabla 25	Promoción del Desarrollo de Habilidades Sociales mediante Estrategias Lúdicas	124

Tabla 26	Promoción del Desarrollo de Habilidades Motoras mediante Estrategias Lúdicas	126
Tabla 27	Habilidades Cognitivas Estimuladas mediante Estrategias Lúdicas (65 Padres de Familia)	128
Tabla 28	Conocimiento sobre Estrategias Lúdicas (Directivos del Plantel Educativo)	130
Tabla 29	Identificación de Estrategias Lúdicas en el Aula de Clases (Directivos del Plantel Educativo)	132
Tabla 30	Frecuencia con la que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos	134
Tabla 31	Creencia sobre la Eficacia de los Juegos Educativos en el Aprendizaje de los Niños	136
Tabla 32	Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas	138
Tabla 33	Percepción de la Mejora del Proceso Enseñanza-Aprendizaje mediante Estrategias Lúdicas	140
Tabla 24	Habilidades Cognitivas Estimuladas por las Estrategias Lúdicas	142

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

<b>Gráficas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Páginas</b>
Gráfica 1	Distribución de la percepción de las estrategias lúdicas	102
Gráfica 2	Distribución de la Identificación de la Aplicación de Estrategias Lúdicas por el Docente en el Aula de Clases	104
Gráfica 3	Distribución Frecuencia en que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos	106
Gráfica 4	Distribución Fomento de las Relaciones Humanas entre Compañeros mediante Estrategias Lúdicas	108
Gráfica 5	Distribución de la Percepción sobre la Eficacia del Aprendizaje con Juegos Educativos y Estrategias Lúdicas en el Aula	110
Gráfica 6	Distribución de la Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en el Plantel Educativo	112
Gráfica 7	Distribución del Impacto de los Juegos Educativos en la Creatividad para Resolver Problemas de la Vida Diaria	114
Gráfica 8	Distribución del Impacto de los Juegos Educativos en el Refuerzo de la Inteligencia de los Estudiantes	116
Gráfica 9	Distribución del Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	118
Gráfica 10	Distribución del Fomento de la Actuación Independiente, Autónoma y Responsable mediante Estrategias Lúdicas	120

Gráfica 1	Distribución del Promoción del Desarrollo de Habilidades Lingüísticas mediante Estrategias Lúdicas	122
Gráfica 11	Distribución de Promoción del Desarrollo de Habilidades Sociales mediante Estrategias Lúdicas	124
Gráfica 13	Distribución de la Promoción del Desarrollo de Habilidades Motoras mediante Estrategias Lúdicas	126
Gráfica 14	Distribución Habilidades Cognitivas Estimuladas mediante Estrategias Lúdicas	128
Gráfica 15	Distribución del Conocimiento sobre Estrategias Lúdicas (Directivos del Plantel Educativo)	130
Gráfica 16	Distribución Identificación de Estrategias Lúdicas en el Aula de Clases	132
Gráfica 17	Distribución de la Frecuencia con la que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos	134
Gráfica 18	Distribución Creencia sobre la Eficacia de los Juegos Educativos en el Aprendizaje de los Niños	136
Gráfica 19	Distribución de la Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas	138
Gráfica 20	Distribución de la Percepción de la Mejora del Proceso Enseñanza-Aprendizaje mediante Estrategias Lúdicas	140
Gráfica 21	Distribución de las Habilidades Cognitivas Estimuladas por las Estrategias Lúdicas	142

## INTRODUCCIÓN

La educación preescolar es una etapa crítica en el desarrollo integral de los niños, ya que marca el comienzo de su formación académica, social y emocional. Durante este período, se sientan las bases para el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras, lingüísticas y sociales que serán fundamentales a lo largo de su vida.

En este contexto, las estrategias lúdicas juegan un rol esencial, pues permiten que los niños aprendan de manera activa, divertida y significativa. A través del juego, no solo se favorece la adquisición de conocimientos, sino también el fortalecimiento de competencias cognitivas clave, tales como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la memoria y la concentración. Además, el entorno lúdico ofrece un espacio propicio para que los niños interactúen con su entorno y desarrollen relaciones sociales.

La presente investigación tiene como objetivo principal valorar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas en edad preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy. En particular, se busca identificar y describir las estrategias lúdicas más efectivas para favorecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes, con el fin de mejorar su desempeño académico y fortalecer su capacidad para resolver problemas. De igual manera, se propone la elaboración de una guía de estrategias lúdicas que sirva de apoyo a los docentes, con la finalidad de garantizar una implementación sostenible y una mejora continua en las prácticas pedagógicas.

El **capítulo I** aborda las generalidades del problema, incluyendo el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos de la investigación, la hipótesis de trabajo, la importancia del estudio, así como las delimitaciones y alcances, limitaciones y los aportes que la investigación podría generar.

En el capítulo II se presenta el marco teórico, donde se exploran conceptos, teorías y enfoques que fundamentan las variables en estudio, proporcionando un marco de referencia sólido que sustente la investigación.

El **capítulo III** está dedicado al marco metodológico, donde se detallan el tipo de investigación y la línea de investigación, se expone la hipótesis de trabajo, las variables observadas en el proceso de investigación, la población estudiada y la muestra seleccionada, así como la metodología empleada para la recolección de datos, incluyendo una descripción de los instrumentos utilizados.

En el **capítulo IV**, se realiza un análisis detallado de los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a los docentes del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy. En esta sección, se examinan los datos recolectados, se identifican patrones o tendencias relevantes y se interpretan las respuestas de los docentes sobre la implementación de las estrategias lúdicas en el aula.

En el **capítulo V**, se presenta una propuesta de intervención, que tiene como objetivo dar respuesta a los hallazgos obtenidos en la investigación y al objetivo principal del estudio.

Que es valorar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños. Esta propuesta consiste en un plan detallado que busca mejorar la implementación de las estrategias lúdicas en el C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy, ofreciendo a los docentes herramientas y recursos que les permitan integrar estas estrategias de manera efectiva en su labor educativa diaria.

Finalmente, el **capítulo V** incluye la bibliografía utilizada en la investigación, que abarca fuentes académicas, libros, artículos y otros materiales relevantes que sustentan el marco teórico y metodológico del estudio. También se incluyen los anexos correspondientes, los cuales contienen documentos complementarios como los instrumentos de recolección de datos (encuestas, entrevistas, observaciones), los resultados completos obtenidos y cualquier otro material relevante que aporte mayor claridad y transparencia a la investigación realizada. Estos anexos proporcionan a los lectores una visión completa y detallada del proceso investigativo y respaldan la validez de las conclusiones y propuestas presentadas.

En esta sección, se discuten las conclusiones y se presentan recomendaciones para mejorar el uso de las estrategias lúdicas en el preescolar. Además, se incluye la bibliografía utilizada y los anexos correspondientes para complementar la información obtenida durante la investigación.

## **CAPITULO I. GENERALIDADES DE LA INVESTIGACIÓN**

## **1.1. Planteamiento del Problema**

El desarrollo de habilidades cognitivas en la etapa preescolar es crucial, ya que constituye la base para el aprendizaje futuro y el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, existen diversos factores que limitan este desarrollo, lo que plantea una problemática significativa que varía en escala global, regional y local.

A nivel mundial, estudios realizados por organizaciones como la UNESCO (2022) señalan que aproximadamente el 40% de los niños en edad preescolar no tienen acceso a estrategias educativas efectivas que promuevan su desarrollo cognitivo integral. Este déficit es más acentuado en países en vías de desarrollo, donde la falta de recursos y formación docente dificulta la implementación de metodologías innovadoras, como las estrategias lúdicas.

Un estudio realizado por Fisher et al. (2018) en Estados Unidos encontró que los juegos educativos mejoran significativamente habilidades cognitivas como la resolución de problemas y la memoria en niños de 3 a 5 años. Los investigadores destacaron que los niños que participan regularmente en actividades lúdicas estructuradas obtienen mejores puntajes en pruebas de desarrollo cognitivo en comparación con aquellos que no lo hacen.

Un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2021 resaltó que las estrategias lúdicas son esenciales para mitigar los efectos de entornos desfavorecidos en el desarrollo cognitivo infantil.

Este estudio, basado en programas implementados en países de África Subsahariana, reveló que el juego mejora habilidades como la atención sostenida y la regulación emocional.

Un estudio llevado a cabo en China por Zhao y Chen (2019) investigó cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Se evidenció que los niños que participan en juegos estructurados desarrollan un vocabulario más amplio y habilidades de pensamiento crítico en comparación con aquellos en entornos de aprendizaje tradicionales.

En un estudio europeo liderado por la UNESCO (2020), se analizaron programas de educación preescolar en 12 países y se concluyó que el uso de estrategias lúdicas fomenta el desarrollo cognitivo y la inclusión social. El informe destacó casos en Noruega y Finlandia, donde el aprendizaje basado en juegos redujo las brechas en el desarrollo cognitivo entre niños con y sin discapacidades.

Un estudio de la Universidad de Oxford (2022) evaluó el impacto de aplicaciones educativas y juegos digitales en preescolares. Los resultados indicaron mejoras en habilidades cognitivas como el reconocimiento de patrones y la memoria visual, siempre que el tiempo de uso sea limitado y supervisado. En América Latina, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) reportó en 2021 que el 50% de los programas educativos para preescolares carecen de enfoques lúdicos estructurados, lo que limita el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades como la memoria, la atención y la resolución de problemas.

En Panamá, de acuerdo con datos del Ministerio de Educación (MEDUCA, 2023), solo el 30% de los centros educativos implementan actividades lúdicas de manera regular en sus currículos preescolares.

Un estudio realizado por la Universidad de São Paulo (2019) destacó cómo los juegos dirigidos mejoran habilidades cognitivas y sociales en niños preescolares de comunidades desfavorecidas. Los resultados mostraron un aumento del 25% en el rendimiento cognitivo de niños que participaron en actividades lúdicas comparado con un grupo de control.

La Universidad Nacional de Colombia (2020) desarrolló un programa piloto en Bogotá que integró estrategias lúdicas en aulas de preescolar. Este programa demostró mejoras significativas en el desarrollo de la memoria y la atención sostenida, especialmente en niños con dificultades de aprendizaje.

En Chile, la Universidad Católica de Valparaíso (2021) estudió el efecto de los juegos colaborativos en el desarrollo de habilidades cognitivas. Los resultados indicaron que el 80% de los niños participantes mostraron una mejora en su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones en el aula.

Un estudio realizado por el Tecnológico de Monterrey (2020) evaluó cómo las estrategias lúdicas fomentan la inclusión y el desarrollo cognitivo en niños con y sin discapacidad. El estudio concluyó que el 90% de los docentes reportaron una mejora en la interacción social y el pensamiento crítico de sus estudiantes.

La Pontificia Universidad Católica del Perú (2018) investigó el uso de juegos tradicionales como estrategia lúdica en comunidades rurales. Los resultados mostraron que estos juegos fortalecen habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la creatividad, además de preservar la identidad cultural.

A nivel nacional, el sistema educativo panameño ha reconocido la importancia del desarrollo integral en la primera infancia, pero aún enfrenta desafíos en la implementación de estrategias lúdicas efectivas. Según el Ministerio de Educación de Panamá (MEDUCA, 2021), el 25% de los centros educativos públicos carecen de recursos adecuados para implementar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo.

En los últimos cinco años, estudios realizados por la Secretaría Nacional para el Desarrollo de la Primera Infancia (SENAPI) han indicado que la falta de actividades lúdicas afecta negativamente el desempeño de habilidades como la memoria, la atención y la resolución de problemas en niños de 3 a 5 años. Estos datos son respaldados por evaluaciones realizadas entre 2019 y 2022 en diversas escuelas públicas del país.

La falta de estrategias lúdicas impacta a varios agentes:

- Niños, se limita el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales para su rendimiento futuro.
- Docentes, sin una capacitación adecuada, no logran aplicar métodos efectivos que combinen el juego con el aprendizaje.

- Familias, la carencia de herramientas educativas en casa amplía las brechas en el aprendizaje temprano.

La implementación de estrategias lúdicas diseñadas específicamente para las necesidades del C.E.B.G. presidente John F. Kennedy potenciará significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar, mejorando su desempeño escolar y su capacidad para enfrentar retos académicos en etapas posteriores.

Estos desafíos son actuales y han sido exacerbados por las interrupciones educativas causadas por la pandemia de COVID-19 desde 2020. Según UNICEF (2023), los niños de preescolar enfrentan rezagos significativos en su desarrollo cognitivo debido a la falta de interacción presencial y el uso limitado de estrategias lúdicas en entornos virtuales. En Panamá, los efectos se reflejan en el estancamiento de indicadores de desarrollo infantil temprano desde 2021. La problemática afecta directamente a los niños en edad preescolar, quienes representan una población vulnerable en términos de desarrollo cognitivo.

La carencia de estrategias lúdicas impacta negativamente habilidades fundamentales como la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social. Además, los docentes enfrentan barreras significativas, incluyendo la falta de formación específica y recursos adecuados. Esto perpetúa desigualdades en el acceso a una educación de calidad, limitando el potencial de los niños para enfrentar los desafíos educativos y sociales futuros.

El uso sistemático de estrategias lúdicas en el aula promueve el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar, mejorando su capacidad para aprender, resolver problemas y relacionarse de manera efectiva. La implementación adecuada de estas estrategias puede cerrar brechas en el desarrollo cognitivo y proporcionar a los docentes herramientas prácticas para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo cognitivo de los niños preescolares es un problema multidimensional que requiere intervenciones urgentes y sostenidas. Las estrategias lúdicas representan una solución potencialmente efectiva para abordar esta problemática, pero su implementación depende de la capacitación docente, la disponibilidad de recursos y el apoyo institucional.

### **1.1.1. Problema de investigación**

#### Problema Principal

- ¿Cómo afecta la falta de implementación efectiva de estrategias lúdicas en el preescolar del C.E.B.G. presidente John F. Kennedy al desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales en los niños, su desempeño académico y su capacidad para resolver problemas?

#### Subproblemas (como preguntas):

- ¿De qué manera la falta de formación específica de los docentes en estrategias lúdicas impacta en el desarrollo cognitivo de los niños en el preescolar?

- ¿Cómo influyen las carencias de materiales lúdicos y recursos tecnológicos en la implementación de actividades motivadoras y efectivas para los niños del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy?
- ¿Cómo afecta la desigualdad socioeconómica al acceso de los niños a un aprendizaje lúdico enriquecido y al desarrollo de sus habilidades cognitivas?
- ¿Cómo se puede diseñar e implementar una propuesta de intervención que permita evaluar y optimizar la efectividad de las estrategias lúdicas en el preescolar, para mejorar las prácticas pedagógicas y promover el desarrollo cognitivo de los niños?

## 1.2. Hipótesis

**Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):** La implementación efectiva de estrategias lúdicas, respaldada por la capacitación docente, recursos didácticos adecuados y una propuesta de intervención estructurada, mejora significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas, el desempeño académico y la capacidad de resolución de problemas en los niños del preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy.

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** La implementación de estrategias lúdicas no tiene un efecto significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas, el desempeño académico ni en la capacidad de resolución de problemas en los niños del preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy.

### **1.3. Objetivo**

#### **1.3.1. Generales**

- Valorar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños (as) edad preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy.
- Proponer una guía de estrategias lúdicas efectivas en el preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy para promover el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, para mejorar el desempeño académico y fortalecer la capacidad de resolución de problemas en los niños.

#### **1.3.2. Específicos**

- Describir las estrategias lúdicas que favorecen el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños y niñas en edad preescolar.
- Identificar las estrategias lúdicas que contribuyen al desarrollo de las habilidades cognitivas en niños y niñas en edad preescolar.
- Proponer estrategias lúdicas efectivas para el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños y niñas en edad preescolar.

- Diseñar una propuesta de intervención que evalúe y optimice la efectividad de las estrategias lúdicas en el contexto del preescolar, garantizando su sostenibilidad y mejora continua en las prácticas pedagógicas.

#### **1.4. Justificación**

Desde un enfoque teórico, el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños y niñas en edad preescolar es fundamental para establecer las bases del aprendizaje futuro. Diversas teorías del desarrollo infantil, como las de Piaget, Vygotsky y Bruner, destacan la importancia de la estimulación temprana mediante actividades lúdicas.

Estas estrategias favorecen procesos cognitivos clave, como la memoria, la resolución de problemas, el lenguaje y el pensamiento lógico. El juego, como herramienta pedagógica, promueve una interacción activa con el entorno, facilitando el aprendizaje y la construcción de conocimientos de manera natural y significativa.

Desde una perspectiva práctica, las estrategias lúdicas son cruciales en la educación preescolar, ya que permiten un enfoque más dinámico y centrado en el niño. La implementación de juegos estructurados en el aula facilita que los niños desarrollen habilidades cognitivas mientras disfrutan de la experiencia. Al integrar el juego en la enseñanza, los educadores pueden observar el progreso de los estudiantes de manera más orgánica, identificando áreas de mejora y favoreciendo un aprendizaje individualizado. La práctica educativa, al incorporar estas estrategias, no solo optimiza el desarrollo cognitivo, sino que también favorece un ambiente inclusivo y estimulante.

En cuanto a la justificación económica, las estrategias lúdicas son una inversión a largo plazo en el desarrollo integral de los niños y niñas. Aunque algunas actividades pueden requerir materiales, el juego no siempre depende de recursos costosos. Muchas actividades pueden realizarse con recursos accesibles y fáciles de conseguir.

A largo plazo, la inversión en el desarrollo cognitivo temprano contribuye a mejorar el rendimiento académico y la reducción de problemas de aprendizaje, lo que puede tener un impacto positivo en la economía educativa. Esto puede traducirse en menores costos asociados con el apoyo pedagógico intensivo en etapas posteriores de la educación.

Desde el punto de vista social, fomentar el desarrollo de las habilidades cognitivas en la etapa preescolar es crucial para la integración y el bienestar de todos los niños, independientemente de su contexto socioeconómico. Las estrategias lúdicas son inclusivas y pueden adaptarse a las diferentes necesidades de los estudiantes, favoreciendo la equidad en el aprendizaje. Además, el desarrollo cognitivo temprano establece una base sólida para la socialización, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, habilidades esenciales para una convivencia armónica en la sociedad.

La justificación metodológica radica en que las estrategias lúdicas permiten una enseñanza más flexible y centrada en el niño, adaptándose a sus ritmos y estilos de aprendizaje. Desde un enfoque constructivista, el juego promueve el aprendizaje activo y la construcción de conocimientos a través de la interacción con el entorno y con otros niños. Esto favorece una comprensión profunda de los conceptos y habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la memoria y la resolución de problemas.

En el ámbito legal, los marcos normativos y educativos de muchos países promueven la educación preescolar como un derecho fundamental. Según diversas legislaciones y acuerdos internacionales, como la Convención sobre los Derechos del Niño, el acceso a una educación de calidad desde la primera infancia es esencial para el desarrollo integral del niño.

Las estrategias lúdicas, al estar alineadas con los enfoques pedagógicos contemporáneos, garantizan que el derecho a una educación equitativa y de calidad sea cumplido, promoviendo la inclusión y el bienestar de todos los niños.

Desde una perspectiva investigativa, las estrategias lúdicas han sido objeto de numerosos estudios que demuestran su efectividad en el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. La investigación ha demostrado que el juego tiene un impacto positivo en áreas como el pensamiento lógico, la memoria de trabajo, el desarrollo del lenguaje y la resolución de problemas. Además, las investigaciones sobre neurociencia cognitiva respaldan que el aprendizaje basado en el juego facilita la consolidación de nuevas conexiones neuronales en el cerebro de los niños, favoreciendo el desarrollo intelectual desde etapas tempranas.

Finalmente, en el ámbito tecnológico, las herramientas digitales y los recursos interactivos pueden complementar y enriquecer las estrategias lúdicas tradicionales. Los juegos educativos basados en tecnología permiten que los niños interactúen con diversos contenidos de manera dinámica, estimulando la curiosidad y el aprendizaje autónomo.

Las aplicaciones y plataformas digitales, cuando son utilizadas adecuadamente, pueden reforzar conceptos cognitivos a través de actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje visual y auditivo. Esto contribuye a una mayor personalización del proceso educativo, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes. Las estrategias lúdicas juegan un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños en edad preescolar, y su implementación, respaldada por diversos enfoques teóricos, prácticos, sociales, económicos y tecnológicos, resulta esencial para ofrecer una educación integral y de calidad en la primera infancia.

### **1.5.1. Importancia de la investigación**

La investigación en el ámbito de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños en edad preescolar reviste una gran importancia por diversas razones. En primer lugar, permite comprender cómo las actividades lúdicas impactan el desarrollo cognitivo en las primeras etapas de la vida, que son fundamentales para establecer las bases del aprendizaje futuro. Este conocimiento es esencial para la creación de prácticas pedagógicas más efectivas, alineadas con las necesidades cognitivas y emocionales de los niños.

Además, la investigación proporciona evidencia empírica que respalda la inclusión de estrategias lúdicas en los programas educativos, promoviendo un aprendizaje activo y significativo que va más allá de la memorización. Las conclusiones derivadas de esta investigación pueden informar políticas públicas y estrategias educativas, lo que resulta en una mejora en la calidad educativa a nivel global.

En un contexto más específico, la investigación puede contribuir a la optimización de los recursos disponibles en las instituciones educativas, identificando cuáles son las prácticas más efectivas y accesibles para los educadores. Esto también puede favorecer la adaptación de las estrategias a diversas realidades socioeconómicas y culturales, brindando equidad en el acceso a la educación de calidad.

Finalmente, este tipo de investigaciones tiene una relevancia crucial en la formación de futuros profesionales de la educación, ya que, al integrar estos hallazgos en sus prácticas pedagógicas, los maestros podrán ofrecer una educación más inclusiva, innovadora y efectiva, acorde a las necesidades del niño en su desarrollo cognitivo temprano.

### **1.5.2. Aportes o beneficios**

Los aportes y beneficios de investigar las estrategias lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños preescolares son numerosos y variados, tanto en el ámbito educativo como en el social y económico.

Uno de los principales beneficios es la mejora en las habilidades cognitivas de los niños, como el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la memoria y el lenguaje. Las estrategias lúdicas fomentan un aprendizaje activo y participativo, estimulando la curiosidad natural de los niños y ayudando a consolidar conocimientos que son esenciales para su crecimiento intelectual.

Al integrar el juego en el proceso educativo, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y crear. Esto potencia su creatividad y les permite desarrollar habilidades de pensamiento independiente. Además, el juego les brinda la autonomía para tomar decisiones y resolver problemas, lo que promueve la confianza en sus propias capacidades.

Las estrategias lúdicas son altamente inclusivas y pueden ser adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje, necesidades individuales y contextos socioeconómicos. Esto favorece la equidad en el acceso a la educación, permitiendo que todos los niños, independientemente de sus circunstancias, puedan beneficiarse de una enseñanza que atiende sus ritmos y características personales.

El juego no solo es una herramienta cognitiva, sino también social. Los niños, al interactuar durante las actividades lúdicas, aprenden a compartir, cooperar, resolver conflictos y comunicarse de manera efectiva. Estas habilidades sociales son esenciales para su desarrollo personal y para su integración en la sociedad.

El desarrollo cognitivo temprano tiene un impacto directo en el rendimiento académico posterior. Al fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales a través de actividades lúdicas, se establece una base sólida para el éxito escolar en etapas educativas posteriores. Los niños que desarrollan habilidades de pensamiento crítico, memoria y resolución de problemas desde temprana edad tienden a tener un mejor rendimiento en los años siguientes.

## **1.6. Delimitación y alcance**

La investigación se centra en el análisis de las estrategias lúdicas utilizadas para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas de preescolar en el C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy. El estudio se lleva a cabo en el contexto educativo de esta institución, abarcando una muestra específica de niños de entre 4 y 6 años de edad que forman parte del ciclo inicial de educación.

La investigación se enfoca en identificar y evaluar las estrategias lúdicas aplicadas en el aula, con el objetivo de determinar su efectividad en el fomento de habilidades cognitivas esenciales, como la memoria, el razonamiento lógico, la atención y la resolución de problemas.

El alcance del estudio está limitado a la observación y análisis de las actividades lúdicas realizadas en el contexto del aula preescolar durante el año escolar 2024. No se incluirán otras intervenciones pedagógicas que no estén directamente relacionadas con el juego, ni se extenderá el estudio a otros niveles educativos. Se concentrará en la evaluación de las estrategias lúdicas desde una perspectiva cognitiva, sin abordar de manera exhaustiva el impacto en otras dimensiones del desarrollo infantil, como lo social o lo emocional, aunque se reconocerán como elementos complementarios.

El estudio se realizará mediante la observación directa de las actividades y la recolección de datos a través de entrevistas y cuestionarios dirigidos a los educadores y padres, lo que permitirá obtener una visión más amplia de la efectividad de las estrategias lúdicas en el entorno escolar.

## **1.7. Limitaciones de la investigación**

La investigación, aunque estructurada para proporcionar resultados significativos sobre el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en el C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy, enfrenta diversas limitaciones que deben ser consideradas al momento de interpretar los resultados:

La muestra de niños seleccionada es limitada a un grupo específico dentro de una única institución educativa. Esto restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos o instituciones educativas, especialmente aquellas que puedan presentar características socioculturales o económicas diferentes.

Aunque las actividades lúdicas serán diseñadas y evaluadas con un enfoque común, las diferencias individuales entre los educadores pueden influir en la aplicación de las estrategias, lo que podría afectar la uniformidad en la implementación. Además, las diferencias en la capacitación o experiencia de los educadores pueden resultar en variabilidad en los resultados.

Los factores socioeconómicos y culturales pueden influir en el desarrollo cognitivo de los niños. Aspectos como el entorno familiar, el acceso a recursos educativos adicionales y el nivel socioeconómico pueden impactar el rendimiento de los niños en las actividades lúdicas, lo que constituye un factor que no se controlará completamente en el estudio.

Dado que la investigación se llevará a cabo en un ciclo escolar específico, el tiempo para observar los efectos de las estrategias lúdicas es limitado. Las habilidades cognitivas en los niños se desarrollan de manera gradual, y el tiempo relativamente corto podría no ser suficiente para capturar todos los efectos a largo plazo.

La evaluación del desarrollo cognitivo en niños pequeños es compleja debido a la diversidad en los estilos de aprendizaje y en las etapas del desarrollo. Las herramientas de medición utilizadas, como las observaciones o encuestas, pueden ser subjetivas y no siempre reflejan de manera precisa el impacto de las estrategias lúdicas.

Los niños presentan diferencias en sus capacidades cognitivas y en su respuesta a las actividades lúdicas. Estas diferencias individuales, como el ritmo de aprendizaje y las características personales, pueden influir en la efectividad de las estrategias lúdicas para cada niño, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados obtenidos a nivel grupal.

## **CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL**

## **2.1. Antecedentes de la Investigación**

Los antecedentes de la investigación brindan el contexto necesario para entender el tema estudiado, recopilando estudios previos, teorías relevantes y hallazgos significativos que fundamentan la problemática abordada. Su propósito es identificar brechas de conocimiento, evitar la repetición de trabajos previos y orientar la formulación de objetivos claros. Así, los antecedentes actúan como un puente entre el conocimiento existente y el nuevo, justificando la relevancia del estudio.

Autor: Jurado, M., y Pérez, A. (2021) el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños en edad preescolar.

Objetivo: Examinar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños en edad preescolar.

Metodología: Estudio cuasi-experimental con un grupo de control, realizado en una escuela pública en España. Se utilizaron cuestionarios pre y post intervención, entrevistas a educadores y observaciones directas.

Hallazgos: Se encontró que las estrategias lúdicas mejoraron significativamente las habilidades cognitivas de los niños, especialmente en áreas como la memoria y la resolución de problemas. Además, los educadores reportaron una mayor motivación en los estudiantes.

Smith, R., y Brown, L. (2020), evaluación de la efectividad de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años.

Objetivo: Evaluar la efectividad de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años.

Metodología: Investigación cualitativa con observación participante y entrevistas a docentes en el Reino Unido. Se implementaron juegos educativos diseñados para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Hallazgos: Los juegos educativos ayudaron a mejorar las habilidades cognitivas, en particular la resolución de problemas, al tiempo que fomentaron la interacción social entre los niños.

Autor: Lee, J., y Kim, S. (2022), la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje y las habilidades cognitivas en niños en edad preescolar.

Objetivo: Analizar cómo las actividades lúdicas pueden influir en el desarrollo del lenguaje y las habilidades cognitivas en niños preescolares.

Metodología: Estudio longitudinal con seguimiento de niños en edad preescolar durante un año, utilizando observación directa, entrevistas con padres y evaluación de progreso mediante pruebas de habilidades cognitivas.

Hallazgos: Las actividades lúdicas mejoraron tanto las habilidades lingüísticas como las cognitivas de los niños. Se observó un avance significativo en el desarrollo del vocabulario y en la capacidad de los niños para resolver problemas simples.

Martínez, C., y González, M. (2019), el papel del juego simbólico en el desarrollo cognitivo de niños preescolares.

Objetivo: Identificar el rol de los juegos simbólicos en el desarrollo cognitivo de los niños preescolares.

Metodología: Investigación de corte cualitativo con observación participante en centros de educación infantil en México.

Los investigadores observaron cómo los niños interactuaban en juegos simbólicos y cómo estos impactaban en sus habilidades cognitivas.

Hallazgos: Los juegos simbólicos favorecieron el desarrollo del pensamiento abstracto, la resolución de problemas y la creatividad. Los niños que participaron activamente en juegos simbólicos mostraron un mayor nivel de capacidad para resolver situaciones problemáticas.

Autor: Anderson, T. y Miller, P. (2023), explorando el impacto de las estrategias de juego basadas en tecnología en las habilidades cognitivas de niños en edad preescolar.

Objetivo: Explorar cómo las estrategias lúdicas basadas en tecnología influyen en las habilidades cognitivas de los niños preescolares.

Metodología: Estudio experimental con grupos de control, utilizando aplicaciones educativas interactivas en tabletas para fomentar el desarrollo cognitivo. Los niños fueron evaluados en varias habilidades cognitivas antes y después de la intervención.

Hallazgos: Las aplicaciones educativas mejoraron las habilidades cognitivas, como el razonamiento lógico y la memoria, de manera significativa. Sin embargo, el impacto fue más evidente en niños que ya poseían habilidades tecnológicas previas

Autor: Álvarez, M. y Soto, J. (2020) el uso de juegos cooperativos para promover habilidades cognitivas en niños preescolares.

Objetivo: Analizar el uso de juegos cooperativos para promover habilidades cognitivas en niños de preescolar.

Metodología: Estudio descriptivo con observación de aula y entrevistas a educadores en Chile. Se utilizaron juegos cooperativos con énfasis en el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

Hallazgos: Los juegos cooperativos promovieron habilidades como la resolución de problemas en grupo, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Los niños que participaron en estos juegos demostraron mejoras notables en su desarrollo cognitivo.

Autor: García, F., y Rodríguez, S. (2021), el impacto de las actividades de juego multisensorial en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar.

Objetivo: Evaluar el impacto de las actividades lúdicas multisensoriales en el desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar.

Metodología: Investigación cuasi-experimental con grupo control, realizada en Colombia. Se utilizaron actividades que estimulaban múltiples sentidos (visual, auditivo, táctil) y se midió su impacto en habilidades cognitivas a través de pruebas estandarizadas.

Hallazgos: Las actividades multisensoriales favorecieron la atención, la memoria y las habilidades lingüísticas de los niños.

Autor: Jones, L. y Clark, K. (2024), el impacto del juego al aire libre en el desarrollo cognitivo y social de niños en edad preescolar.

Objetivo: Investigar cómo las actividades lúdicas al aire libre afectan el desarrollo cognitivo y social en niños preescolares.

Metodología: Estudio observacional con registro de actividades y entrevistas con maestros, realizado en Estados Unidos. Se observaron actividades al aire libre que involucraban exploración y juego libre.

Hallazgos: Las actividades al aire libre promovieron mejoras en la atención, la resolución de problemas y la creatividad.

Además, los niños mostraron una mayor capacidad para trabajar en equipo y resolver conflictos sociales.

### **Antecedentes a nivel de Latinoamérica**

Autor: Bósquez, D., Cachupud, L., y Chica, S. (2024) estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial.

Objetivo: Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en la Educación Inicial y proponer recomendaciones para su implementación efectiva.

Metodología: La metodología se basa en una revisión bibliográfica cualitativa y descriptiva, explorando investigaciones anteriores y enfoques pedagógicos innovadores.

Hallazgos: Los resultados revelan que el juego es una herramienta fundamental para que los niños exploren, descubran y construyan una comprensión significativa del mundo que los rodea.

El desarrollo cognitivo, que abarca dimensiones como percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas, experimenta hitos cruciales durante la infancia y la niñez. En conclusión, a pesar de la tendencia a considerar la educación inicial como crucial para mejorar las perspectivas de vida, es necesario superar obstáculos y garantizar una implementación sistemática de las estrategias lúdicas. Metodología: Investigación cuasi-experimental con un diseño pretest-postest, en la que participaron 50 niños de 4 a 5 años en dos grupos: experimental y control.

Autor: Orellana, D (2024) el juego cooperativo como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de valores en estudiantes de básica media en la escuela Dr. Leónidas García.

Objetivo: Analizar cómo los juegos cooperativos contribuyen al fortalecimiento de los valores en estudiantes de educación básica media, identificando su efectividad, integrándolos en clases de educación física, y desarrollando una guía metodológica que promueva su uso para la formación en valores.

Metodología: Se empleó un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo, utilizando el método analítico para recolectar y analizar información relacionada con los objetivos específicos. La muestra incluyó a 33 estudiantes de séptimo grado y 4 docentes de educación física en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz. Las técnicas de investigación aplicadas fueron entrevistas dirigidas a los docentes y observaciones a los estudiantes, usando guías de preguntas y listas de cotejo como instrumentos.

Hallazgos: Los resultados evidenciaron un uso limitado de los juegos cooperativos en las clases de educación física, principalmente debido a la falta de especialización de los docentes en esta área.

Esto afecta el desarrollo integral de los estudiantes. Por tanto, se elaboró una guía metodológica en tres fases consecutivas, cuya factibilidad fue evaluada en las dimensiones técnica, social, económica y ambiental, demostrando su viabilidad para cumplir los objetivos de la propuesta.

Autor: De-la-Cruz-Macías, M. y Vega J. (2023) Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo A de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt de la ciudad de Portoviejo.

Objetivo: Diseñar e implementar una guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo A de la Unidad Educativa Franklin Delano Roosevelt de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023.

Metodología: utilizó la metodología de tipo de estudio descriptivo – exploratorio, con enfoque cuali-cuantitativo, apoyado en métodos: inductivo – deductivo, bibliográfico y documental.

Hallazgos: El 90% de los encuestados respondieron que considera que las clases que imparte la maestra son divertidas, siguiéndole con un 7% dijeron que a veces y un 3% indicaron que no. Se concluye que es necesario contar con varias estrategias lúdicas para el aprendizaje de los niños y niñas, cada niño es un mundo y aprenden de distintas maneras y se recomienda trabajar con la guía didáctica propuesta en a lo largo de esta investigación para que los niños adquieran habilidades socioemocionales en virtud de la ejecución de cada actividad lúdica.

Autor: Sánchez, V., y González, P. (2024) estrategias de juego simbólico en el desarrollo cognitivo de niños preescolares en Argentina.

Objetivo: analizar el juego simbólico en el desarrollo de competencias en la primera instancia desde una perspectiva educativa, cognitiva y motriz.

Metodología: Se basó en una revisión sistemática de la literatura bajo el método inductivo, paradigma positivista, con enfoque cuantitativo con un diseño narrativo de tópico de tipo documental exploratorio que se ajustó estrictamente a las directrices establecidas en la declaración PRISMA.

Hallazgos: Se reconoció por medio de los hallazgos triangulados de información que el juego simbólico en el desarrollo de competencias se fundamenta en cinco vertientes: juego simbólico, aprendizaje, materiales, entornos de aprendizaje y rol del adulto.

Asimismo, se enmarcó en el sentido de producción de conocimiento que podría subsidiar la prevalencia de la importancia de intervención de los juegos simbólicos para profesionales que actúan en contextos de educación y salud con enfoque en la promoción del desarrollo sociocognitivo y lingüístico en los primeros años de vida.

Autor: Flores, G. y Gualpa, L. (2022) los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del subnivel 2.

Objetivo: determinar si hay relación entre los juegos interactivos aplicados por los docentes en los escenarios virtuales y las habilidades cognitivas puestas en acción en la Educación Inicial del Subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Doce de Julio.

Metodología: Estudio con un enfoque mixto, es una investigación de campo de carácter exploratorio, correlacional y descriptivo.

Hallazgos: fueron que los juegos interactivos son la principal estrategia que promueve el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del Subnivel 2 y se lograron precisar que, si existe relación ambas variables porque se complementa una con la otra, por ello, el nivel de desafío en las habilidades cognitivas y los juegos interactivos en clase se considera satisfactorio, pero siempre y cuando no se vuelva adictivo

Autor: Iñiguez, A. y Ortega, G. (2023) estrategias didácticas para la estimulación cognitiva en niños de Inicial II. Guayaquil. ULVR. Facultad de Educación Carrera de Psicopedagogía.

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas y su influencia en la estimulación cognitiva de los estudiantes de niños de Inicial II de la Unidad Educativa Miraflores.

Metodología: con enfoque mixto y de campo. Para la obtención de información, se consideró observar a los niños a través de una lista de cotejo.

Asimismo, se aplicó una guía de observación a los docentes, acompañado por una encuesta, para conocer la implementación de estrategias didácticas en el desarrollo de las actividades que consideren la estimulación cognitiva.

Hallazgos: se constató dificultades en las áreas de cognición. Los resultados obtenidos permitieron elaborar el análisis e interpretación, de lo cual, se obtiene como conclusión que las estrategias didácticas deben ser contempladas en el quehacer docente mediante actividades dinámicas, lúdicas y atractivas que favorezcan el aprendizaje a la vez que se estimulan cognitivamente a los niños.

Autor: Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., y Chica Macay, S. M. (2024)  
estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial:

Objetivo: identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños en la Educación Inicial y proponer recomendaciones para su implementación efectiva.

Metodología: Se basa en una revisión bibliográfica cualitativa y descriptiva, explorando investigaciones anteriores y enfoques pedagógicos innovadores.

Hallazgos: revelan que el juego es una herramienta fundamental para que los niños exploren, descubran y construyan una comprensión significativa del mundo que los rodea. El desarrollo cognitivo, que abarca dimensiones como percepción, memoria, pensamiento, lenguaje y resolución de problemas, experimenta hitos cruciales durante la infancia y la niñez. En conclusión, a pesar de la tendencia a considerar la educación inicial como crucial para mejorar las perspectivas de vida, es necesario superar obstáculos y garantizar una implementación sistemática de las estrategias lúdicas.

## **A nivel nacional**

Autor: Pérez, D. y Castro, J. (2023) metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé

Objetivo: conocer la importancia de la metodología juego-trabajo y la relación que tiene en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los infantes de preescolar.

Metodología: Se ejecutó un estudio descriptivo con un enfoque cuantitativo y se utilizó como herramienta para recolección de información una encuesta estructurada con 10 preguntas relacionadas al tema en estudio. Este instrumento fue aplicado a 40 docentes del distrito de Penonomé, pero solo fue contestada de manera completa por 20 docentes de preescolar de estas escuelas.

Hallazgos: Los resultados determinaron que 65% de los docentes consideran que la metodología juego trabajó desarrolla habilidades en los niños de preescolar, cabe mencionar que un 35% indica que esta metodología no aporta o no potencia ningún tipo de habilidades en los infantes de preescolar. El 50 % de los encuestados señalan que esta metodología aporta o potencia habilidades cognitivas necesarias para los niños de este nivel educativo, lo que indica que hay docentes que no la utilizan, por ende, es necesario dar a conocer lo importante que es para el niño que se retome en las aulas de clases esta metodología que resulta de muchos beneficios para ellos.

Autor: Melissa, C. C. A. (2020). Estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo.

Objetivo: Diseñar un programa de Estimulación Temprana con juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

Metodología: bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo - correlacional y el diseño de la investigación es cuasi experimental.

Hallazgos: Con esta investigación se pudo determinar el poco conocimiento que tienen las cuidadoras respecto al juego, sin embargo, coinciden en que sería de gran ayuda contar con un manual de actividades de juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños.

Así mismo, sería beneficioso para ellas recibir capacitaciones en cuanto a técnicas de Estimulación Temprana y con respecto a las intervenciones hacia los niños hubo resultados positivos y fueron de gran provecho para ellos.

Autor: Bustamante Mora y Bernal, A. (2024) el impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje.

Objetivo: explorar la importancia del uso de juegos como herramientas pedagógicas en el entorno educativo de los niños en etapas tempranas. Se busca determinar cómo la integración del juego en el currículo educativo puede influir positivamente en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes de educación inicial.

Metodología: el estudio emplea un enfoque metodológico mixto que combina análisis cuantitativos y cualitativos. Se evaluaron el rendimiento cognitivo, la motivación y la participación de los estudiantes antes y después de la implementación de actividades lúdicas. Los participantes se dividieron en dos grupos: un grupo experimental que participó en actividades de juego y un grupo de control que siguió métodos de enseñanza tradicionales.

Hallazgos: los resultados del estudio indican que los estudiantes que participaron en actividades de juego mostraron mejoras significativas en comparación con aquellos que utilizaron métodos tradicionales. El uso de estrategias pedagógicas basadas en el juego se presenta como una herramienta poderosa para mejorar el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial, proporcionando una base sólida para el aprendizaje futuro y el desarrollo integral de los estudiantes.

Autor: Concepción, E. (2019) el juego como estrategia didáctica para enfrentar las dificultades del aprendizaje en la formación de los alumnos de la licenciatura de educación preescolar de la universidad cristiana de Panamá.

Objetivo: La investigación tiene como objetivo destacar la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes de preescolar en la Universidad Cristiana de Panamá. Se busca vincular el desarrollo infantil con las necesidades de aprendizaje, utilizando el juego como una herramienta pedagógica para identificar y mejorar las debilidades y fortalezas de los estudiantes.

Metodología: la metodología se basa en la observación sistemática del juego en el entorno preescolar. A través del juego, los docentes pueden inferir sobre las capacidades y dificultades de los estudiantes. La planificación didáctica incluye actividades lúdicas con la intención de detectar aspectos que afectan el bienestar y el aprendizaje de los niños. Se utilizan técnicas factibles para el trabajo en equipo e individual, permitiendo una intervención pedagógica efectiva.

Hallazgos: el juego permite a los docentes observar y entender mejor las necesidades emocionales, físicas y mentales de los estudiantes. A través del juego, se pueden identificar dificultades de aprendizaje y emociones no deseadas que pueden ser distractores emocionales. Conocer las causas de los problemas emocionales y de aprendizaje permite a los docentes apoyar de manera directa y continua a los estudiantes, promoviendo cambios significativos en el proceso de aprendizaje. La investigación resalta la importancia de una enseñanza crítica y reflexiva, donde el docente juega un papel activo en el apoyo y desarrollo integral del estudiante.

Autor: Gordon, D.y Arrocha, B (2021) Desarrollo integral del niño mediante aulas de clases sorprendentes. Para docentes y padres de Pre Escolar.

Objetivo: Fue la de analizar la evolución de los programas de educación preescolar en Panamá desde 1971 hasta 2014, destacando la importancia de una educación armónica e integral. Se enfoca en las competencias que deben lograr los niños preescolares a través de una educación planificada, organizada, ejecutada y evaluada por profesionales competentes.

Metodología: La metodología de la investigación incluye: Revisión histórica: Análisis de los programas de educación preescolar desde 1971 hasta 2014. Observación y entrevistas: Participación de docentes, directivos de escuela, supervisores educativos, docentes universitarios y padres de familia para corroborar la importancia de metodologías interactivas y creativas. Propuesta educativa: Desarrollo de una propuesta que promueve nuevas metodologías educativas para el desarrollo integral de los preescolares.

Hallazgos: El juego es una herramienta clave para el desarrollo biopsicosocial, educativo y socioafectivo de los niños. La educación preescolar debe ser armónica e integral, abarcando aspectos personales, familiares y sociales. La investigación resalta la necesidad de aulas de clase sorprendentes y metodologías interactivas que fomenten el descubrimiento del entorno real por parte de los niños. Es crucial la preparación actualizada y adecuada de los docentes para lograr una educación integral efectiva. Una educación preescolar bien estructurada impulsa a los niños a ser ciudadanos de bien y de provecho para la sociedad.

## 2.2. Bases teóricas

### 2.2.1. Conceptualización de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas se entienden como recursos pedagógicos basados en el juego, diseñados para promover el aprendizaje de manera activa, motivadora y significativa. Según Huizinga (1955), el juego es una actividad humana fundamental que trasciende lo cotidiano y fomenta el desarrollo cognitivo, emocional y social.

En el ámbito educativo, estas estrategias se estructuran con un propósito didáctico específico, integrando actividades recreativas y creativas que potencian habilidades y competencias en los estudiantes.

#### 2.2.1.1. Fundamentos psicológicos

El diseño y aplicación de estrategias lúdicas se fundamenta en teorías psicológicas del aprendizaje, entre las que destacan:

- Teoría del desarrollo cognitivo, Según Piaget (1962), señala que el juego cumple un papel central en el desarrollo infantil, permitiendo que los niños asimilen y acomoden información nueva a través de actividades que se ajustan a su etapa evolutiva. Por ejemplo, el juego simbólico fomenta la representación mental y el pensamiento abstracto.
- Teoría sociocultural de Vygotsky, (1978) plantea que el aprendizaje ocurre en un contexto social mediado por herramientas culturales, y el juego es una de estas herramientas.

A través del juego, los niños pueden explorar su "zona de desarrollo próximo", logrando aprendizajes más complejos con la guía de un adulto o compañero más capaz.

- Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, (1983) enfatiza que el juego puede adaptarse para desarrollar diferentes tipos de inteligencia, como la lingüística, lógica-matemática, corporal-cinestésica y musical, permitiendo una aproximación integral al aprendizaje.

#### 2.2.1.2. Características de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son herramientas fundamentales en el ámbito educativo, especialmente en la educación infantil. Estas permiten a los niños aprender de manera significativa a través de actividades que integran el juego como método principal. Al utilizar estas estrategias, se logra captar la atención de los estudiantes, promoviendo su desarrollo cognitivo, social y emocional de forma integral. A continuación, se destacan y profundizan algunas características clave de las estrategias lúdicas:

- Motivación intrínseca, el juego, por su naturaleza divertida y atractiva, fomenta el interés natural de los niños. Esto genera una participación activa y voluntaria, promoviendo un aprendizaje más significativo. Según Pérez y López (2021), "las actividades lúdicas despiertan en los niños un deseo genuino de aprender, al combinar el placer con el logro de metas educativas específicas".

- Flexibilidad, las estrategias lúdicas son adaptables a las diversas necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje de los niños. Esto permite personalizar las actividades de acuerdo con las habilidades y características individuales de los estudiantes, asegurando que todos puedan beneficiarse del proceso educativo.
- Interactividad, una de las principales ventajas de las estrategias lúdicas es su capacidad para fomentar la interacción social. Estas actividades estimulan la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo, habilidades esenciales para el desarrollo social de los niños.
- Relevancia educativa, las estrategias lúdicas no solo son divertidas, sino que están cuidadosamente diseñadas para alinearse con los objetivos pedagógicos. Esto asegura que cada actividad no solo entretenga, sino que también facilite la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades específicas. García y Torres (2020) afirman que "el éxito de las estrategias lúdicas radica en su capacidad para integrar objetivos educativos claros con métodos interactivos y dinámicos que fomenten el aprendizaje activo".
- Estimulación cognitiva, además de ser entretenidas, estas estrategias promueven el desarrollo de funciones cognitivas esenciales como la memoria, la atención, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, aspectos que son cruciales durante los primeros años de formación.

- Fomento de la creatividad, las actividades lúdicas estimulan la imaginación y la creatividad en los niños, permitiéndoles explorar, experimentar y proponer soluciones innovadoras a diversas situaciones educativas.

Las estrategias lúdicas constituyen un pilar fundamental en la enseñanza de preescolar, ya que integran diversión, aprendizaje y desarrollo integral en un solo enfoque. Su flexibilidad, relevancia pedagógica y capacidad para motivar intrínsecamente a los estudiantes las convierten en una herramienta invaluable para los docentes.

#### 2.2.1.3. Tipos de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas pueden adoptar diversas formas, cada una enfocada en el desarrollo de habilidades y competencias específicas en los estudiantes. Desde los juegos tradicionales hasta los más innovadores, estas actividades se emplean con el objetivo de maximizar el aprendizaje de manera divertida y efectiva. Los diferentes tipos de estrategias lúdicas están diseñados para abordar áreas específicas del desarrollo cognitivo, social y físico, creando un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo. A continuación, se profundizan algunos de los tipos más destacados de estrategias lúdicas:

- Juegos simbólicos, son actividades en las cuales los niños utilizan su imaginación para representar situaciones de la vida real o crear mundos fantásticos. Estas actividades fomentan el pensamiento abstracto y la creatividad, ya que permiten a los niños interpretar roles y escenarios, lo que contribuye al desarrollo del lenguaje, la resolución de problemas y la comprensión social.

- Juegos motores, están diseñados para desarrollar habilidades físicas y la coordinación motriz de los niños. A través de movimientos estructurados y actividades que requieren de un esfuerzo físico, estos juegos mejoran la motricidad gruesa (como correr, saltar, lanzar, etc.) y fina (como manipular objetos pequeños), lo que es fundamental para el desarrollo físico general. Estos juegos no solo son esenciales para el desarrollo de la destreza física, sino que también fomentan la disciplina, el trabajo en equipo y la percepción espacial, aspectos clave en la formación de niños saludables y activos.
- Juegos de mesa, como el ajedrez, las cartas o los rompecabezas, estimulan el razonamiento lógico, la planificación, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Estos juegos requieren de concentración, análisis y estrategia, lo que fortalece las capacidades cognitivas de los niños al involucrarlos en actividades que exigen atención al detalle y previsión de consecuencias. Además, los juegos de mesa ayudan a los niños a desarrollar habilidades de socialización, ya que suelen jugarse en grupo, favoreciendo la interacción entre los participantes.
- Juegos tecnológicos, incluyen aplicaciones, simuladores y juegos en línea que integran herramientas digitales para atraer el interés de los estudiantes y fomentar el desarrollo de competencias digitales. Estos juegos son cada vez más populares en el ámbito educativo, ya que permiten a los niños interactuar con la tecnología mientras desarrollan habilidades cognitivas y sociales.

Los tipos de estrategias lúdicas varían en su enfoque, pero todas comparten el objetivo de hacer del aprendizaje una experiencia dinámica y divertida. Ya sea mediante la creatividad, el movimiento físico, la reflexión estratégica o la tecnología, estos juegos permiten a los niños explorar diferentes áreas del conocimiento y desarrollar habilidades clave para su desarrollo integral.

#### 2.2.1.4. Beneficios de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas fundamentales que impactan positivamente en diversos aspectos del desarrollo integral de los estudiantes. Estos beneficios se extienden desde el área cognitiva hasta la emocional y social, lo que las convierte en una metodología efectiva para promover un aprendizaje significativo en el aula.

- **Desarrollo cognitivo**

Las estrategias lúdicas estimulan funciones cognitivas superiores como la atención, memoria, concentración y resolución de problemas. A través de juegos estructurados, los estudiantes desarrollan habilidades para planificar, organizar y tomar decisiones, lo que favorece el pensamiento crítico y lógico (González y Martínez, 2021).

- Promoción del aprendizaje significativo

El carácter divertido e interactivo de las estrategias lúdicas genera mayor interés y compromiso en los estudiantes, ayudando a que los contenidos se aprendan y recuerden con mayor facilidad. Este enfoque conecta los conceptos teóricos con experiencias prácticas, facilitando la construcción activa del conocimiento (López et al., 2022).

- Fortalecimiento de habilidades sociales

El trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación son componentes esenciales de muchas actividades lúdicas. Estas estrategias enseñan a los niños a respetar reglas, escuchar a los demás y resolver conflictos de forma constructiva, promoviendo valores como la empatía y el respeto (Fernández y Torres, 2023).

- Mejora de habilidades emocionales

El uso de estrategias lúdicas fomenta el autocontrol, la tolerancia a la frustración y la confianza en uno mismo. Los juegos proporcionan un espacio seguro para experimentar emociones y aprender a gestionarlas, lo que contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional (Pérez y Morales, 2022).

- Desarrollo motor

Las actividades lúdicas que involucran movimiento físico mejoran la coordinación, el equilibrio y la motricidad gruesa y fina de los estudiantes. Esto es especialmente importante en la etapa preescolar, donde el desarrollo motor es clave para el aprendizaje general (García y Rodríguez, 2023).

- Inclusión educativa

Las estrategias lúdicas permiten adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando la inclusión de niños con diferentes estilos de aprendizaje, habilidades y contextos culturales. Esto contribuye a crear ambientes educativos más equitativos y diversos (Vargas y López, 2021).

- Potenciación de la creatividad e imaginación

A través del juego simbólico y actividades creativas, las estrategias lúdicas estimulan la imaginación de los niños, ayudándolos a explorar ideas, crear soluciones innovadoras y desarrollar su pensamiento abstracto (Hernández et al., 2022).

- Incremento de la motivación

El carácter entretenido y dinámico de las actividades lúdicas incrementa la motivación intrínseca de los estudiantes, ayudándoles a involucrarse de manera activa en su propio aprendizaje (Martínez y Fernández, 2023).

### 2.2.2. Estrategias lúdicas en el contexto preescolar

El contexto preescolar es crucial en el desarrollo temprano de los niños, ya que es la etapa en la que se sientan las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida. En este nivel, las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental, ya que los niños en edad preescolar aprenden principalmente a través de la experiencia directa, la exploración y la interacción con su entorno. Las actividades lúdicas, por tanto, se convierten en una herramienta pedagógica esencial para enseñar tantos conceptos académicos como habilidades socioemocionales. El aprendizaje lúdico en el nivel preescolar no solo abarca contenidos académicos como las letras, los números y las primeras nociones científicas, sino que también fomenta el desarrollo de competencias sociales y emocionales.

A través de juegos, canciones, dramatizaciones y actividades interactivas, los niños desarrollan sus habilidades de comunicación, empatía, resolución de conflictos y cooperación. Este enfoque permite que los niños no solo comprendan los contenidos de manera más efectiva, sino que también vivan experiencias de aprendizaje que les permitan explorar, reflexionar y descubrir nuevas habilidades en un ambiente divertido y estimulante (Fernández y Morales, 2022).

Las estrategias lúdicas en este contexto tienen como objetivo no solo la adquisición de conocimientos, sino también la formación integral del niño, estimulando su curiosidad, creatividad y capacidad de trabajar en grupo. La implicación activa en el aprendizaje y el uso de juegos para resolver problemas también ayuda a los niños a desarrollar el pensamiento crítico y la autonomía, características esenciales para su desarrollo académico y personal.

#### 2.2.2.1. Consideraciones para la implementación

La implementación de estrategias lúdicas en el contexto preescolar debe ser cuidadosamente planificada para maximizar su efectividad y asegurar que se adapten a las necesidades y características específicas de los niños. A continuación, se profundiza en las principales consideraciones para su implementación:

- Planificación

La planificación de actividades lúdicas es un aspecto clave para garantizar su éxito. Estas actividades deben estar alineadas con los objetivos pedagógicos y los contenidos del currículo preescolar, asegurando que lo que se enseña a través del juego sea relevante y significativo para los niños. Las actividades deben ser diseñadas para ser atractivas y motivadoras, capturando la atención de los niños y fomentando su participación activa.

Además, es esencial que las actividades lúdicas sean variadas, para que los niños puedan experimentar diferentes tipos de juegos y desarrollen un amplio rango de habilidades. Esto incluye juegos que fomenten tanto la motricidad gruesa (como correr y saltar) como la motricidad fina (como manipular objetos pequeños).

- Adaptación

Las estrategias lúdicas deben ser adaptadas a las diferentes edades, intereses y capacidades de los estudiantes. Cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje, y las actividades lúdicas deben ser lo suficientemente flexibles para ajustarse a estas diferencias. Esto significa que los docentes deben ofrecer oportunidades para que los niños exploren y se enfrenten a retos que sean apropiados para su nivel de desarrollo. Además, es importante considerar los intereses de los niños, ya que las actividades que resuenan con sus intereses personales aumentan la motivación y el compromiso. En este sentido, las estrategias lúdicas deben ser inclusivas y considerar la diversidad de los estudiantes, asegurándose de que todos tengan la oportunidad de participar y aprender de acuerdo a sus habilidades y necesidades.

- Evaluación

La evaluación de las actividades lúdicas es fundamental para medir su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Sin embargo, en el contexto preescolar, la evaluación debe ser más cualitativa que cuantitativa.

Ya que el enfoque principal es observar cómo los niños interactúan con las actividades, cómo resuelven problemas y cómo desarrollan habilidades sociales y emocionales durante el juego. Incorporar mecanismos de retroalimentación, como la observación directa y la reflexión grupal, permite a los educadores ajustar las actividades y ofrecer un seguimiento adecuado. Además, la evaluación debe ser continua, lo que significa que se deben realizar ajustes en el diseño de las actividades para mejorar la participación y el aprendizaje de los niños.

#### 2.2.2.2. Impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo integral

Las estrategias lúdicas en el nivel preescolar no solo tienen un impacto en el aprendizaje académico, sino que también favorecen el desarrollo integral de los niños, proporcionando oportunidades para crecer en diversas áreas:

- Desarrollo Cognitivo, las actividades lúdicas estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, a través de juegos que implican la toma de decisiones, los niños aprenden a razonar, analizar situaciones y desarrollar soluciones.
- Desarrollo Social, los juegos cooperativos y las actividades grupales ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la empatía, la colaboración y la comunicación. Aprenden a respetar turnos, a compartir y a negociar con sus compañeros.

- Desarrollo Emocional, al jugar, los niños experimentan una variedad de emociones, lo que les permite desarrollar una mejor comprensión de sí mismos y de sus sentimientos. A través del juego simbólico, por ejemplo, pueden explorar diferentes roles y situaciones, lo que contribuye a su desarrollo emocional y autoestima.
- Desarrollo Físico, muchos juegos en el nivel preescolar también están orientados al desarrollo motor, tanto grueso como fino. A través de actividades físicas y juegos que implican movimiento, los niños mejoran su coordinación, fuerza y habilidades motrices.

Las estrategias lúdicas en el contexto preescolar son una herramienta pedagógica poderosa que fomenta un aprendizaje integral y dinámico. Cuando se implementan de manera adecuada, estas actividades no solo contribuyen al desarrollo académico, sino que también juegan un papel crucial en el desarrollo emocional, social y físico de los niños. Al integrar el juego en el proceso educativo, se promueve un aprendizaje significativo que se basa en la exploración, la experimentación y la diversión.

### 2.2.3. Impacto de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas, que integran el juego y la creatividad en el proceso educativo, han demostrado tener un impacto significativo en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Estas metodologías fomentan la participación activa, incrementan la motivación intrínseca y facilitan la adquisición de competencias de manera efectiva (González et al., 2023).

La implementación de actividades lúdicas en el aula promueve el desarrollo cognitivo al estimular habilidades como la atención, la memoria y el pensamiento crítico. Además, favorece la interacción social, mejorando las competencias comunicativas y la capacidad de trabajar en equipo. Según estudios recientes, los juegos tradicionales y de mesa son herramientas valiosas para el desarrollo cognitivo, social y emocional de niños y adolescentes (López y Pérez, 2021).

En el ámbito de la educación física, las estrategias lúdicas facilitan el desarrollo de habilidades motrices básicas. La utilización de juegos y dinámicas permite a los estudiantes mejorar su coordinación, equilibrio y destrezas motoras de manera divertida y efectiva. Un estudio destaca que el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de habilidades motrices básicas favorece su adquisición y mejora, promoviendo la participación activa de los estudiantes (Martínez y Sánchez, 2022).

Las actividades lúdicas también contribuyen al desarrollo de la autonomía en los niños, permitiéndoles tomar iniciativas, controlar sus emociones y participar activamente en su proceso de aprendizaje. Además, estimulan la creatividad al ofrecer entornos donde pueden explorar, experimentar y expresar sus ideas libremente. Un artículo señala que, a través de estas actividades, los niños pueden desarrollar la capacidad de tomar iniciativas y controlar sus emociones (Rodríguez y Gómez, 2020).

Es esencial que los docentes planifiquen cuidadosamente la integración de estrategias lúdicas, asegurándose de que estén alineadas con los objetivos educativos y adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes.

La correcta aplicación de estas metodologías puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más dinámico, participativo y efectivo. Un estudio resalta que la integración de estrategias lúdicas no solo captura el interés de los estudiantes, sino que también fomenta la motivación intrínseca, promoviendo un enfoque de aprendizaje más profundo y significativo (Fernández y Torres, 2023).

### 2.3. Desarrollo de las habilidades cognitivas

El desarrollo de las habilidades cognitivas es un aspecto fundamental en el aprendizaje, ya que estas habilidades permiten a los individuos procesar, analizar y utilizar información de manera efectiva. Estas capacidades incluyen la atención, memoria, percepción, lenguaje, razonamiento y resolución de problemas, todas esenciales para la adquisición de conocimientos y competencias en diferentes contextos educativos.

#### 2.3.1. Importancia de las habilidades cognitivas en el aprendizaje

Las habilidades cognitivas son la base del aprendizaje significativo, ya que permiten conectar conocimientos previos con nuevos conceptos. Según García y Rodríguez (2022), un adecuado desarrollo cognitivo facilita que los estudiantes comprendan y apliquen lo aprendido de manera autónoma y creativa. Por ejemplo, la memoria es crucial para retener información, mientras que la atención permite concentrarse en tareas específicas. Diversos factores internos y externos pueden influir en el desarrollo de las habilidades cognitivas. Entre los internos se encuentran el nivel de madurez neurológica y el estado emocional, mientras que los externos incluyen el entorno familiar, la calidad de la enseñanza y el uso de estrategias pedagógicas efectivas (Sánchez y Morales, 2021).

### 2.3.2. Estrategias para fomentar las habilidades cognitivas

El fortalecimiento de las habilidades cognitivas en el ámbito educativo es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas habilidades, que incluyen el razonamiento crítico, la memoria, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas, pueden ser potenciadas mediante estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a las necesidades de los alumnos.

- Uso de métodos activos, la implementación de metodologías como el aprendizaje basado en problemas y proyectos fomenta el razonamiento crítico y la resolución de problemas. Un estudio de López et al. (2020) demostró que estas estrategias mejoran la capacidad analítica y la creatividad de los estudiantes.
- Juegos educativos, los juegos de lógica y estrategia estimulan habilidades como la memoria y el razonamiento lógico. Pérez y Gómez (2023) destacan que actividades lúdicas bien diseñadas tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, especialmente en edades tempranas.
- Tecnologías educativas, las herramientas digitales como aplicaciones interactivas y simuladores proporcionan experiencias de aprendizaje dinámicas y personalizadas, mejorando la percepción y la memoria (Martínez y Torres, 2022).

### 2.3.3. Impacto de las habilidades cognitivas en el rendimiento académico

El desarrollo cognitivo está estrechamente relacionado con el rendimiento académico, ya que estas habilidades permiten a los estudiantes adaptarse a diferentes desafíos educativos. Según Fernández y López (2023), los estudiantes con un desarrollo cognitivo sólido son más propensos a lograr un aprendizaje autónomo, lo que mejora su desempeño en tareas complejas. Promover el desarrollo de las habilidades cognitivas es esencial para una educación integral. Esto implica implementar estrategias que no solo refuercen estas capacidades, sino que también estén adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

## **CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO**

### **3.1. Tipos de investigación**

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo, caracterizado por la recolección de datos numéricos y el análisis estadístico para identificar patrones de comportamiento y probar teorías. Hernández, Fernández y Baptista (2021) destacan que este enfoque permite una medición objetiva y sistemática de las variables en estudio, facilitando la generalización de los resultados.

El diseño metodológico corresponde a un pre-experimental, definido por Campbell y Stanley (1963), como aquel en el que se busca aproximarse a un diseño experimental, aunque con limitaciones en el control de las variables que afectan la validez interna. Específicamente, este diseño no garantiza una comparación completa entre grupos de control y experimentales, pero es útil para explorar relaciones preliminares entre variables.

El tipo de estudio es transaccional o transversal, dado que la recolección de datos se realiza en un único momento en el tiempo. Este enfoque es adecuado para investigaciones de alcance descriptivo, donde se busca analizar y caracterizar fenómenos en un instante determinado. Según Creswell y Creswell (2023), los estudios transversales son efectivos para establecer asociaciones entre variables sin necesidad de manipulación directa. En esta investigación, se relacionan dos variables principales: el impacto de las estrategias lúdicas y el desarrollo de las habilidades cognitivas.

Se utilizaron análisis descriptivos rigurosos, que incluyen medidas como frecuencias, promedios y desviaciones estándar, para interpretar los datos recolectados y garantizar la fiabilidad y validez científica. Además, se aplicaron criterios de triangulación y revisión metodológica para fortalecer la calidad del estudio.

### **3.2. Línea de investigación**

La presente investigación se enmarca en la línea de investigación educativa, con énfasis en el desarrollo de estrategias pedagógicas y el fortalecimiento de competencias en el nivel preescolar. Específicamente, la línea aborda el uso de estrategias lúdicas como herramientas de enseñanza-aprendizaje y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales en niños de preescolar.

Esta línea tiene como propósito:

1. Fomentar la innovación pedagógica, utilizando dinámicas lúdicas que mejoren el proceso educativo, haciéndolo más significativo y adaptado a las características del desarrollo infantil.
2. Contribuir al desarrollo integral del estudiante, considerando no solo los aspectos académicos, sino también las dimensiones social, emocional y cognitiva.
3. Fortalecer las prácticas docentes, promoviendo estrategias activas, inclusivas y motivadoras que favorezcan un aprendizaje efectivo y un ambiente educativo enriquecedor.

Subtemas dentro de la línea de investigación:

- Estrategias lúdicas en la educación preescolar.
- Desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 3 a 5 años.
- Innovación pedagógica mediante el juego educativo.
- Impacto del aprendizaje activo en el rendimiento académico.

Este marco permite explorar cómo las estrategias lúdicas benefician el desarrollo cognitivo en el nivel preescolar, contribuyendo al diseño y la implementación de prácticas educativas efectivas y sostenibles.

### **3.3. Hipótesis de trabajo**

#### **Hipótesis Alternativa (H1):**

- La implementación de estrategias lúdicas en el aula preescolar tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, favoreciendo su atención, memoria, resolución de problemas y pensamiento lógico.

#### **Hipótesis Nula (H0):**

- La implementación de estrategias lúdicas en el aula preescolar no tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, manteniéndose estas habilidades sin cambios relevantes.

### **3.4. Fuentes de la información**

En esta sección se describen las fuentes de información utilizadas en la presente investigación, especificando la población y la muestra, así como el tipo de muestreo empleado.

La muestra se define como una representación de la población que conserva sus principales características. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2021), "la muestra es un subconjunto representativo del universo, seleccionado científicamente para garantizar que cada elemento de la población tenga una posibilidad conocida de ser incluido" (p. 176).

En esta investigación, la muestra coincide con el total de la población, lo que significa que se trabajará directamente con los 5 maestros, 100 estudiantes, 100 padres de familia y 4 directivos, garantizando una representación exhaustiva del grupo estudiado.

#### **3.4.1. Poblaciones**

La población, según Hernández, Fernández y Baptista (2021), se define como "el conjunto total del fenómeno a estudiar, donde las unidades que la componen poseen una característica común que es relevante para el objeto de investigación, permitiendo la generación de datos que respaldan el estudio" (p. 174).

En este caso, la población está conformada por:

- Maestros: 5 docentes que participan directamente en las actividades relacionadas con el tema investigado.
- Estudiantes: 100 alumnos, quienes son los principales beneficiarios de las estrategias evaluadas.
- Padres de familia: 100 representantes legales que aportan información desde su perspectiva como observadores y colaboradores en el proceso educativo.
- Directivos: 4 responsables de la administración y supervisión de las actividades educativas dentro de la institución.

Para calcular el tamaño de la muestra, puedes utilizar la fórmula para el tamaño de muestra en poblaciones finitas. La fórmula es:

$$(n) = 135$$

$$(N) = 209$$

$$(Z) = 1.96 \text{ para un nivel de confianza del } 95\%$$

$$(p) = 0.5$$

$$(e) = \text{margen de error (por ejemplo, } 0.05 \text{ para un } 5\%)$$

Calcular:

$$n = \frac{209(1.96)^2 \times 0.5(1-0.5)}{(95-1)(0.05)^2(1.96)^2 \times 0.5(1-0.5)}$$
$$n = \frac{200.0356}{1.4804}$$

**n=135 personas.**

Este es el número de personas que deberías incluir en tu muestra para obtener resultados representativos con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%.

### 3.4.2. Muestras

La muestra es un subconjunto representativo de la población que conserva sus características esenciales, lo que permite extrapolar los resultados obtenidos a la totalidad del grupo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), "la muestra es un subconjunto representativo del universo, seleccionado científicamente para garantizar que cada elemento de la población tenga una posibilidad conocida de ser incluido" (p. 176). Este concepto destaca la importancia de un proceso riguroso en la selección de la muestra, asegurando que los resultados sean válidos, confiables y generalizables.

En el contexto de esta investigación, el cálculo estadístico sugiere que una muestra de 135 participantes es adecuada para obtener un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Esta muestra se selecciona para representar adecuadamente a la población compuesta por maestros, estudiantes, padres de familia y directivos de la institución educativa. El tamaño de la muestra es importante para garantizar que se puedan hacer inferencias confiables sobre la población total, ya que se logra un equilibrio entre precisión y eficiencia en la recolección de datos. La determinación de 135 participantes se basa en un cálculo estadístico que considera varios factores clave, como:

Nivel de Confianza del 95%: Esto implica que los resultados obtenidos de la muestra tienen un 95% de probabilidad de reflejar con precisión los resultados de la población total.

Margen de Error del 5%: Esto significa que los resultados de la muestra pueden variar en un 5% hacia arriba o hacia abajo respecto a la población total, lo que asegura un nivel adecuado de precisión sin ser innecesariamente grande.

Proporción de Población ( $p = 0.5$ ): Se asume una distribución de probabilidad máxima ( $p = 0.5$ ), que es el valor más conservador cuando no se tiene información previa sobre la población, lo que asegura que el cálculo sea lo suficientemente amplio para cualquier escenario.

- Maestros: 5 docentes que participan directamente en las actividades relacionadas con el tema investigado.
- Estudiantes: 65 alumnos, quienes son los principales beneficiarios de las estrategias evaluadas.
- Padres de familia: 65 representantes legales que aportan información desde su perspectiva como observadores y colaboradores en el proceso educativo. Con un total de 135 participantes.
- Directivos: 4 responsables de la administración y supervisión de las actividades educativas dentro de la institución

### 3.4.3. Tipo de muestreo: aleatorio simple

El muestreo aleatorio simple es un tipo de muestreo probabilístico en el cual cada miembro de la población tiene la misma probabilidad de ser seleccionado para formar parte de la muestra.

En este caso, se seleccionaron 135 participantes de 209, lo que indica que se está utilizando un enfoque de selección aleatoria sin un orden o patrón específico, garantizando que cada miembro de la población tenga la misma oportunidad de ser incluido en la muestra.

En este tipo de muestreo, todos los individuos de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados para la muestra. Esto garantiza que la muestra sea representativa y no sesgada.

La muestra de 135 participantes se selecciona aleatoriamente de entre los 209 miembros de la población, sin influencia externa o criterios previos que sesguen el proceso. Para lograr esto, se pueden usar métodos como sorteos, generación de números aleatorios o programas informáticos de selección aleatoria.

Tamaño de la Muestra, la cantidad de participantes (135) se determina generalmente para garantizar un nivel de confianza y un margen de error adecuados, lo que en este caso parece haberse calculado previamente (95% de nivel de confianza y un margen de error del 5%).

A pesar de no tomar toda la población, el muestreo aleatorio simple asegura que los 135 participantes seleccionados sean una representación adecuada de la población de 209 personas. Esto permite que los resultados obtenidos en la muestra se puedan generalizar a la población total con un alto grado de certeza.

## Ventajas del muestreo aleatorio simple

- No existe sesgo en la selección, al ser aleatorio, se minimizan los sesgos de selección, asegurando que la muestra sea una representación objetiva de la población.
- Simplicidad, es un método fácil de aplicar, especialmente cuando la población no es excesivamente grande y se puede acceder fácilmente a los miembros para realizar la selección aleatoria.
- Facilidad para la Inferencia Estadística, al ser probabilístico, el muestreo aleatorio simple permite la utilización de técnicas estadísticas avanzadas para realizar inferencias sobre la población.

En el contexto de este estudio, el muestreo aleatorio simple se aplica al seleccionar una muestra de 135 participantes de los 209 miembros de la población (maestros, estudiantes, padres de familia y directivos). Esto asegura que los datos obtenidos a partir de esta muestra puedan ser generalizados a la población total con un alto nivel de confianza y un margen de error bajo. De tal forma que se obtenga los resultados confiables y representativos, garantizando que las conclusiones del estudio sean válidas y aplicables a la totalidad de la población sin sesgos de selección.

### 3.5. Variables de la Investigación

Variable Independiente: Estrategias Lúdicas

- Definición conceptual:

Las estrategias lúdicas son actividades diseñadas para promover el aprendizaje a través del juego, fomentando la motivación, la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes.

Según López y Hernández (2021), "el juego educativo actúa como una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños, permitiéndoles aprender de forma significativa".

- Definición operacional:

En este estudio, las estrategias lúdicas se implementan mediante actividades como juegos de rol, actividades grupales y dinámicas interactivas, diseñadas para estimular habilidades como la memoria, la atención y el razonamiento lógico en niños de preescolar. Estas actividades se aplican de forma estructurada, con sesiones diseñadas específicamente para alcanzar los objetivos educativos establecidos.

Variable Dependiente: Desarrollo de Habilidades Cognitivas

- Definición conceptual:

El desarrollo de habilidades cognitivas se refiere al fortalecimiento de capacidades como la atención, la memoria, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Según Martínez y Gómez (2020), "las habilidades cognitivas son fundamentales para que los niños comprendan su entorno, procesen información y respondan eficazmente a diversos estímulos educativos y sociales".

- Definición operacional:

En el contexto de esta investigación, el desarrollo de habilidades cognitivas se evalúa mediante pruebas específicas y observaciones directas, enfocadas en áreas clave como atención sostenida, memoria de trabajo y resolución de problemas. Los resultados se comparan antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas para medir su impacto.

Se espera que las estrategias lúdicas, diseñadas e implementadas en el aula, favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas específicas en niños de preescolar, logrando un impacto significativo en áreas como la atención, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.

### 3.5.1. Mapa de variable

**Tabla 1.**  
Mapa de variable

<b>Variable</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos de Medición</b>
Variable Independiente: Estrategias Lúdicas	Las estrategias lúdicas son actividades diseñadas para promover el aprendizaje a través del juego, fomentando la motivación, la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes. Según López y Hernández (2021), "el juego educativo actúa como una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños, permitiéndoles aprender de forma significativa".	En este estudio, las estrategias lúdicas se implementan mediante actividades como juegos de rol, dinámicas grupales y juegos interactivos. Estas actividades están estructuradas y diseñadas específicamente para estimular habilidades cognitivas, como memoria, atención y razonamiento lógico en niños de preescolar.	Uso y frecuencia de estrategias lúdicas en el aula.  Tipos de estrategias aplicadas.  Percepción de docentes sobre su impacto en el aprendizaje.  Participación activa de los estudiantes.	Entrevista semiestructurada a docentes: Identificación de frecuencia, tipos y percepción de las estrategias.  Cuestionario a padres: Opinión sobre impacto en casa y relevancia percibida.  Cuestionario a administrativos: Valoración del impacto institucional y apoyo hacia estas estrategias.

<p>Variable Dependiente: Desarrollo de Habilidades Cognitivas</p>	<p>El desarrollo de habilidades cognitivas se refiere al fortalecimiento de capacidades como la atención, la memoria, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Según Martínez y Gómez (2020), las habilidades cognitivas son fundamentales para que los niños comprendan su entorno, procesen información y respondan eficazmente a diversos estímulos educativos y sociales.</p>	<p>En el contexto de esta investigación, el desarrollo de habilidades cognitivas se evalúa mediante pruebas y observaciones específicas que miden áreas clave como atención sostenida, memoria de trabajo y resolución de problemas. Los resultados se comparan antes y después de la implementación de las estrategias lúdicas para analizar su impacto.</p>	<p>Mejoras en la atención sostenida de los estudiantes.  Incremento en la memoria de trabajo.  Fortalecimiento del razonamiento lógico.  Habilidad para resolver problemas prácticos.</p>	<p>Entrevista a docentes: Percepción sobre el impacto en habilidades cognitivas específicas.  Cuestionario a padres: Observación de mejoras en casa en habilidades cognitivas.  Cuestionario a administrativos: Evaluación del impacto en el rendimiento y desarrollo integral.</p>
---	---	---	---	---

**Fuente.** Elaboración propia

### **3.6. Técnicas e instrumentos para la recabación de datos**

En esta investigación cuantitativa, se emplearán técnicas y herramientas diseñadas para recopilar datos estructurados y medibles, con el objetivo de evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar.

- Entrevista semiestructurada a los docentes
  - Objetivo: Obtener información detallada y cuantificable sobre la frecuencia, tipos y efectividad de las estrategias lúdicas desde la perspectiva docente.
  
- Cuestionario a padres de familias
  - Objetivo: Cuantificar la percepción de los padres sobre el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de sus hijos.
  
- Cuestionario a administrativos
  - Objetivo: Medir la valoración institucional sobre la implementación y relevancia de estrategias lúdicas.

**Tabla 2.**

Técnicas e Instrumentos

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Datos a Recabar</b>
Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista	Percepción cuantificable de docentes sobre estrategias.
Cuestionario a padres	Cuestionario estructurado	Opiniones cuantitativas sobre impacto en el hogar.
Cuestionario administrativos	a Cuestionario semiestructurado	Valoración institucional y relevancia.

Fuente. Elaboración propia

### **3.7. Procedimientos**

El procedimiento a seguir en esta investigación comprende varias etapas cuidadosamente diseñadas para garantizar la obtención de datos precisos y el análisis riguroso de los mismos. A continuación, se detalla cada fase del proceso:

- Planificación y preparación
  - Solicitar autorización del lugar de investigación, se gestionarán permisos formales con las autoridades de la institución preescolar seleccionada para realizar las actividades. Esto incluye reuniones informativas donde se explicará el propósito, alcance y beneficios del estudio.
  - Definir poblaciones y seleccionar muestras, se establecerán los criterios de inclusión y exclusión para determinar la población objetivo.

Posteriormente, se seleccionará una muestra representativa de docentes, padres de familia, estudiantes y administrativos utilizando métodos de muestreo probabilístico o no probabilístico, según corresponda.

- Validar instrumentos de recolección de datos, antes de la aplicación, se validarán los cuestionarios, guías de observación y entrevistas a profundidad. Esto se llevará a cabo mediante un pilotaje en una muestra pequeña para verificar claridad, relevancia y coherencia de las preguntas.
- Recopilación de datos
  - Aplicación de cuestionarios: A los padres de familia, los cuestionarios estructurados se distribuirán en formato físico o digital. Se establecerá un plazo para la recepción de respuestas, garantizando apoyo técnico en caso de dificultades. A los administrativos, se procederá con cuestionarios semiestructurados, aplicados de manera presencial o virtual en horarios convenientes para los participantes.
  - Realización de entrevistas a profundidad: Se programarán entrevistas semiestructuradas con docentes y directivos. Estas se llevarán a cabo de manera presencial o virtual, grabando las sesiones para análisis posterior, previo consentimiento informado.

- Análisis de datos
  - Codificación y organización, los datos cualitativos obtenidos de entrevistas y observaciones serán codificados utilizando categorías previamente definidas, y los datos cuantitativos serán organizados en bases de datos.
  - Triangulación de datos, se cruzará la información recabada de diferentes fuentes (docentes, padres, administrativos y observaciones) para validar hallazgos y aumentar la confiabilidad.
  - Estadísticas descriptivas, se emplearán herramientas estadísticas para analizar los resultados de las pruebas cognitivas y cuestionarios, generando gráficos y tablas que faciliten la interpretación.
- Elaboración y presentación de resultados
  - Informes preliminares, se prepararán informes borradores donde se plasmen los resultados iniciales. Estos serán revisados por el asesor para realizar los ajustes necesarios antes de la redacción final.
  - Informe final, el documento incluirá introducción, marco teórico, metodología, resultados, análisis, conclusiones y recomendaciones. Se estructurará según las normas establecidas por la institución.

- Sustentación, se planificará una presentación para los jurados, utilizando gráficos y resúmenes visuales para exponer los hallazgos y responder preguntas.
- Garantizar la ética en la investigación, se respetará el consentimiento informado, la confidencialidad y el anonimato de los participantes en todas las etapas del proceso.
- Gestión de imprevistos, se establecerá un plan de contingencia para abordar cualquier eventualidad que pueda surgir durante la ejecución de las actividades de recolección o análisis de datos.

### 3.8. Cronograma

El cronograma del proyecto de investigación es una de las herramientas más útiles para la gestión de la investigación.

**Cuadro 1.**

Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	Duración / inicio febr.2024						
	F	M	A	M	J	J	A
Elaboración del Diseño de la Investigación							
Solicitar autorización de lugar donde se va a hacer la investigación.							
Definir poblaciones y seleccionar las muestras.							
Validar cuestionarios y guías de observación y entrevistas a profundidad.							
Aplicación de cuestionarios a los padres de familia							
Realización de observaciones y entrevistas a profundidad a maestro, estudiantes y directivos.							
Análisis de la información recabada mediante cuestionarios, observaciones y entrevistas a profundidad.							
Elaboración de informes borradores de los resultados de la investigación.							
Elaboración del informe final de la investigación para lectura del asesor y los jurados.							
Sustentación y divulgación de los resultados de la investigación.							
Otros procedimientos							

**Fuente.** Elaboración propia.

## **CAPITULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

#### 4.1. Entrevista semiestructurada a docentes

##### Items 1. ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en educación?

**Tabla 3.**

Actividades lúdicas en educación

Escala	f	%
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

Una de las docentes menciona que los juegos de mesa son una forma de actividad lúdica educativa, como los rompecabezas o los juegos de cartas. Estos juegos ayudan a desarrollar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la concentración y la memoria.

Otra docente destaca la importancia de los juegos que implican actividad física, como carreras, saltos o juegos con pelota, que favorecen el desarrollo motor y la coordinación en los niños.

Otro tipo de actividad lúdica señalada es la construcción con bloques o legos, que promueven la creatividad, el pensamiento espacial y el trabajo en equipo entre los niños.

#### **Análisis de los Resultados**

La mayoría de los encuestados (80%) afirma conocer qué son las actividades lúdicas en educación, lo cual sugiere un nivel relativamente alto de familiaridad con este concepto entre los participantes. Esto podría reflejar que las actividades lúdicas son un componente bien integrado y comprendido dentro del contexto educativo de esta población.

Un 20% de los encuestados indica no saber qué son las actividades lúdicas en educación, lo que podría señalar una brecha de conocimiento o una falta de exposición al concepto en el ámbito educativo. Este porcentaje, aunque menor, destaca que es necesario seguir fomentando la comprensión y la importancia de las actividades lúdicas en los entornos educativos, especialmente en aquellos sectores donde todavía no se ha profundizado en este enfoque.

Dado que una gran mayoría está familiarizada con las actividades lúdicas, es posible que estas se utilicen ya de manera efectiva dentro de los enfoques pedagógicos de los docentes. Las actividades lúdicas son esenciales en la educación preescolar, ya que fomentan el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

El porcentaje de desconocimiento (20%) es relativamente bajo, pero es relevante para asegurar que todos los actores involucrados en la educación (docentes, padres y otros) tengan claridad sobre las ventajas que brindan las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. Este grupo puede beneficiarse de capacitaciones o talleres para integrar el juego como herramienta pedagógica.

## Items 2. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias lúdicas en su aula de clases?

### Datos obtenidos

**Tabla 4.**

Utilización de estrategias lúdicas en su aula de clases

Fuente. Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

<b>Escala</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	4	80%
A veces	1	20%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

### Análisis

80% de los docentes reportan que siempre utilizan estrategias lúdicas en sus aulas, lo cual es un indicador positivo sobre la integración del juego como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este porcentaje sugiere que la mayoría de los docentes reconoce el valor pedagógico de las actividades lúdicas y las implementa de manera regular. El uso frecuente de estas estrategias puede tener varios beneficios, como el fomento de la creatividad, el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y la mejora del ambiente de aprendizaje.

Los docentes que implementan estrategias lúdicas constantemente también están ayudando a crear un entorno en el que los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con el aprendizaje.

El 20% de los docentes afirma utilizar estrategias lúdicas a veces. Este porcentaje sugiere que, aunque las actividades lúdicas se reconocen como valiosas, no siempre son integradas en las clases de forma continua.

Pueden existir factores como la falta de tiempo, recursos o formación para incorporar más juegos y actividades lúdicas de manera regular. La falta de uso constante puede reflejar desafíos en la planificación del aula o una preferencia por métodos más tradicionales de enseñanza en algunos casos.

La utilización constante de actividades lúdicas tiene beneficios múltiples para el desarrollo integral de los estudiantes. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, motrices, emocionales y sociales. Este enfoque también favorece la motivación y la participación activa de los niños, lo que a su vez mejora la retención de conocimientos.

Las estrategias lúdicas permiten a los niños aprender de manera divertida y menos rígida, lo cual es crucial en la etapa preescolar. El juego también promueve el aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas y la creatividad.

El uso ocasional puede implicar que algunos docentes enfrentan limitaciones como la presión por cubrir el contenido curricular o la falta de recursos y tiempo para planificar actividades lúdicas. También puede reflejar una falta de capacitación específica sobre cómo incorporar el juego de manera efectiva dentro del currículo.

Las actividades lúdicas no deben ser vistas como un recurso adicional o un extra, sino como una metodología integral que debe formar parte de la enseñanza regular, especialmente en la educación preescolar.

### Items 3. ¿Cuáles estrategias lúdicas utiliza y por qué?

#### Datos obtenidos

**Docente 1:** Los docentes mencionan que utilizan el juego de roles donde los niños interpretan diferentes personajes, como médicos, maestros o cocineros, dentro de situaciones cotidianas. Esta estrategia promueve la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo. Además, ayuda a los niños a comprender mejor los roles sociales y las normas de convivencia.

**Docente 2.** Se emplean juegos de mesa como dominós, rompecabezas o juegos de memoria. Estos juegos estimulan el desarrollo cognitivo, fortaleciendo habilidades como la resolución de problemas, la memoria y el pensamiento lógico. Son especialmente útiles en actividades grupales, promoviendo la interacción social.

**Docente 3:** Los docentes fomentan el uso de cuentos y actividades de narración, donde los niños pueden crear sus propias historias. La narración de cuentos estimula la imaginación, el vocabulario y la expresión oral. Además, ayuda a desarrollar la comprensión y la capacidad de retener información, estimulando la creatividad y la empatía.

**Docente 4:** Se realizan actividades como cantar canciones, bailar y juegos con instrumentos musicales. Estas actividades permiten que los niños desarrollen habilidades motrices, coordinación y ritmo. También favorecen la expresión emocional y ayudan a los niños a liberar energía, contribuyendo al desarrollo de su inteligencia emocional.

**Docente 5:** Utilización de bloques de construcción como Lego o bloques de madera para crear estructuras. Estos juegos ayudan a los niños a desarrollar habilidades espaciales, coordinación ojo-mano, y creatividad. Fomentan el trabajo en equipo y el pensamiento crítico a medida que los niños resuelven cómo construir de manera eficiente.

## **Análisis**

Las estrategias mencionadas son variadas y cubren diferentes áreas del desarrollo infantil: creatividad, cognición, comunicación, motricidad, y habilidades sociales. Esto indica que los docentes comprenden la importancia de un enfoque integral en la educación preescolar, donde el juego es una herramienta clave para el aprendizaje en diversas dimensiones.

Varias de las respuestas resaltan el trabajo en equipo y la cooperación como beneficios principales de las actividades lúdicas. Por ejemplo, los juegos de roles, las actividades musicales y los juegos de mesa fomentan interacciones sociales, lo que es esencial para el desarrollo de la inteligencia emocional y social en los niños.

Las actividades mencionadas también contribuyen al desarrollo cognitivo (por ejemplo, rompecabezas, juegos de memoria) y al desarrollo motor (por ejemplo, actividades musicales y de movimiento). Los docentes parecen tener claro que el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino una herramienta educativa para fortalecer habilidades clave.

Las actividades de narración y construcción de estructuras permiten que los niños ejerciten su imaginación y resuelvan problemas. Esto puede mejorar sus capacidades para pensar de manera crítica y abordar desafíos de manera creativa.

**Items 4. ¿Considera que las estrategias lúdicas en el aula de clases, es una herramienta valiosa para el proceso enseñanza- aprendizaje?**

**Tabla 5.**

Valoración de las estrategias lúdicas como herramienta valiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje

<b>Escala</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

**Análisis**

Un 80% de los docentes considera que las estrategias lúdicas son herramientas eficaces para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto muestra que la mayoría reconoce el valor pedagógico del juego para mejorar la dinámica del aula, captar la atención de los estudiantes y facilitar la adquisición de conocimientos. Este grupo puede estar implementando actividades lúdicas como juegos interactivos, dinámicas grupales, y recursos didácticos creativos que promuevan la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo. Un 20% de los docentes no considera las estrategias lúdicas como una herramienta útil. Esta percepción puede deberse a varias razones: Algunos docentes podrían no estar capacitados para integrar actividades lúdicas en sus metodologías.

No todos los docentes pueden estar al tanto de cómo las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Falta de tiempo, recursos o presión por cumplir con el currículo de manera tradicional pueden llevar a subestimar el valor del juego. No se registró ningún docente que responda "nunca", lo cual indica que, aunque exista cierto escepticismo, las estrategias lúdicas son al menos reconocidas como una posibilidad metodológica en el proceso educativo.

### **Items 5. ¿Considera que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender?**

#### **Datos obtenidos**

**Tabla 6**

Percepción sobre el Impacto de los Juegos Educativos en el Interés por Aprender

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

<b>Escala</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

#### **Análisis**

El 100% de los docentes considera que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes por aprender. Esto refleja una percepción altamente positiva sobre la efectividad de estas herramientas en el proceso educativo. Los juegos educativos capturan la atención y motivan a los estudiantes al transformar las actividades de aprendizaje en experiencias divertidas y dinámicas.

Los docentes señalan que los juegos estimulan la curiosidad, la participación activa y el deseo de aprender, especialmente en temas o habilidades que podrían parecer complejas o desafiantes en un contexto tradicional. Los juegos permiten nos permite atender diversas necesidades educativas y estilos de aprendizaje, ya que integran componentes visuales, auditivos y kinestésicos.

**Items 6. ¿Considera que las estrategias lúdicas son una herramienta que promueve la comunicación entre los estudiantes y docente?**

### Datos obtenidos

**Tabla 7.**

Percepción de las Estrategias Lúdicas como Herramienta para Promover la Comunicación entre Estudiantes y Docentes

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

### Análisis

La mayoría de los docentes considera que las estrategias lúdicas son una herramienta efectiva para fomentar la comunicación en el aula. Estas estrategias generan un ambiente relajado y participativo, que facilita el intercambio de ideas, emociones y mensajes entre estudiantes y docentes.

Los docentes que no consideran las estrategias lúdicas como herramientas de comunicación pueden percibir que estas actividades no están estructuradas adecuadamente para generar un diálogo efectivo o que los estudiantes tienden a distraerse en lugar de concentrarse en el mensaje. La comunicación eficaz es clave para el aprendizaje significativo, y las estrategias lúdicas son un puente que facilita este intercambio, especialmente en contextos donde los estudiantes pueden sentirse inseguros o desmotivados.

### **Items 7. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza-aprendizaje?**

#### **Datos obtenidos**

**Tabla 8.**

Percepción sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en la Mejora del Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

#### **Análisis**

Todos los docentes consideran que las estrategias lúdicas mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta percepción refleja la efectividad de estas herramientas para captar la atención de los estudiantes, facilitar la comprensión de los contenidos y promover un aprendizaje significativo. Consideran que la motivación en la aplicación en las estrategias lúdicas aumenta el interés de los estudiantes hacia las actividades académicas, haciendo el aprendizaje más atractivo y dinámico.

Que los juegos y dinámicas estimulan la participación, lo que fomenta la construcción activa del conocimiento. Estas actividades vinculan los contenidos académicos con experiencias prácticas, facilitando la retención y la aplicación de conocimientos.

Las estrategias lúdicas son herramientas esenciales para transformar las aulas en espacios interactivos donde el aprendizaje fluye de manera natural, fortaleciendo tanto el desarrollo cognitivo como socioemocional.

### **Items 8. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de las estrategias lúdicas?**

#### **Datos obtenidos**

**Tabla 9.**

Percepción sobre el Fomento de la Autonomía, Independencia y Responsabilidad a través de Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

#### **Análisis**

La mayoría de los docentes considera que las estrategias lúdicas fomentan el desarrollo de la autonomía, independencia y responsabilidad en los estudiantes. Estas actividades permiten que los alumnos tomen decisiones, gestionen recursos y asuman roles activos en su proceso de aprendizaje.

Los docentes que no observan este beneficio argumentan que algunos estudiantes dependen demasiado de la orientación docente o que las estrategias lúdicas podrían centrarse más en la diversión que en el desarrollo personal. Mediante el fortalecimiento de habilidades para la vida, que los estudiantes aprenden a gestionar su tiempo, respetar turnos y asumir las consecuencias de sus acciones y que estas habilidades son fundamentales para la autorregulación, tanto en el ámbito académico como en el personal.

### **Items 9. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas?**

#### **Datos obtenidos**

**Tabla 10.**

Percepción de los Docentes sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Lingüísticas

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia (f)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Sí	4	80%
No	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

#### **Análisis**

La mayoría de los docentes ósea el 80% cree que las estrategias lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. Esto se debe a que estas estrategias, como juegos de palabras, canciones, dramatizaciones y dinámicas grupales, facilitan el aprendizaje de nuevas palabras, la mejora de la fluidez verbal y la estructuración del lenguaje.

Los docentes que no consideran que las estrategias lúdicas promueven habilidades lingüísticas pueden argumentar que estas actividades carecen de un enfoque sistemático o que son insuficientes para abordar todos los aspectos del desarrollo lingüístico. Las estrategias lúdicas tienen un potencial significativo para el desarrollo lingüístico cuando se implementan con objetivos claros y alineados con el nivel y las necesidades de los estudiantes.

**Items 10. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades sociales?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 11.**

Percepción de los Docentes sobre el Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Sociales

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia (f)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Sí	4	80%
No	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

**Análisis**

La mayoría que representa el 80% de los docentes reconoce que las estrategias lúdicas son efectivas para fomentar habilidades sociales en los estudiantes. Esto se debe a que los juegos y dinámicas grupales proporcionan un espacio seguro para que los niños interactúen, colaboren, negocien y resuelvan conflictos de manera constructiva.

Entre las habilidades sociales específicas desarrolladas, anunciada por los docentes están los juegos que permiten a los estudiantes expresar ideas, opiniones y emociones con sus compañeros. Las actividades en equipo promueven la cooperación y la búsqueda conjunta de soluciones. Los niños aprenden a comprender y respetar las emociones y perspectivas de los demás. Las dinámicas lúdicas crean escenarios donde los estudiantes pueden practicar cómo resolver desacuerdos de manera positiva.

Y la opinión minoritaria (20%) que no considera este impacto, los docentes que no perciben un impacto podrían atribuirlo a la falta de diseño específico en las estrategias lúdicas o a la carencia de recursos que promuevan actividades sociales intencionadas. Las estrategias lúdicas son una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los estudiantes, pero su efectividad depende de la intencionalidad con la que se diseñan y aplican.

**Items 11. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades motoras?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 12.**

Percepción de los docentes sobre las estrategias lúdicas como promotoras del desarrollo de habilidades motoras

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia (f)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Sí	4	80%
No	1	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

## **Análisis**

Un 80% de los docentes considera que las estrategias lúdicas promueven significativamente el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes. Esta percepción se fundamenta en el impacto que tienen actividades como juegos grupales, rondas, manualidades y ejercicios dinámicos en el fortalecimiento del control físico, la coordinación y la interacción motriz.

Entre las habilidades motoras estimuladas, están la motricidad gruesa, en la que señala las actividades como carreras, rondas y juegos al aire libre contribuyen al equilibrio, la coordinación y la fuerza muscular. En la motricidad fina, los juegos que incluyen recortes, armado de rompecabezas, o actividades con plastilina, estimulan la precisión y el control de movimientos pequeños y en la coordinación visomotora, están los juegos que requieren sincronización entre los ojos y las manos o pies, como atrapar pelotas o escribir, son esenciales para mejorar la integración motriz.

Las razones del grupo minoritario (20%) que no considera el impacto, esta postura podría deberse a la falta de capacitación sobre cómo diseñar actividades específicas para el desarrollo motor o a la percepción de que el aprendizaje lúdico se centra más en aspectos cognitivos y sociales que en los motores.

Las implicaciones pedagógicas, la conexión entre las estrategias lúdicas y el desarrollo motor no siempre es evidente para todos los docentes, lo que podría limitar el potencial de estas herramientas en el aula.

**Items 12. ¿Cuál de las siguientes habilidades cognitivas considera se estimulan, promueven y desarrollan por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes?**

### Datos obtenidos

**Tabla 13.**

Habilidades Cognitivas Estimuladas por la Aplicación de Estrategias Lúdicas

Habilidad Cognitiva	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Concentración	5	100%
Memoria	5	100%
Lenguaje	4	80%
Inhibición	3	60%
Toma de decisiones	4	80%
Razonamiento lógico	5	100%
Flexibilidad cognitiva	3	60%
Resolución de conflictos	4	80%
Orientación	2	40%
Planificación	3	60%
Total, de respuestas	—	—

**Fuente.** Dior (2025) Entrevista aplica a los docentes

### Análisis

Las habilidades más valoradas, están la concentración, memoria y razonamiento lógico destacan con un 100% de aceptación, lo que indica que los docentes perciben que las estrategias lúdicas impactan directamente en procesos básicos y fundamentales del aprendizaje. estas habilidades son esenciales en el desarrollo académico, ya que permiten a los estudiantes enfocarse, almacenar y utilizar información, y resolver problemas de manera estructurada.

La promoción de otras habilidades, habilidades como lenguaje, toma de decisiones y resolución de conflictos tienen un 80% de aceptación, mostrando que los juegos pueden fomentar la comunicación, la capacidad de elegir soluciones y la negociación en un ambiente grupal.

Inhibición, flexibilidad cognitiva y planificación (60%) están menos valoradas, posiblemente debido a la dificultad de percibir su impacto inmediato o a la falta de actividades específicas que las desarrollen de manera consciente.

La menor valoración, orientación tiene la puntuación más baja (40%), lo que podría reflejar una percepción de que no todos los juegos lúdicos incluyen elementos de ubicación espacial o estructuración.

## 4.2. Cuestionario para padres de familia

### Items 1. ¿Sabe que son las estrategias lúdicas?

#### Datos obtenidos

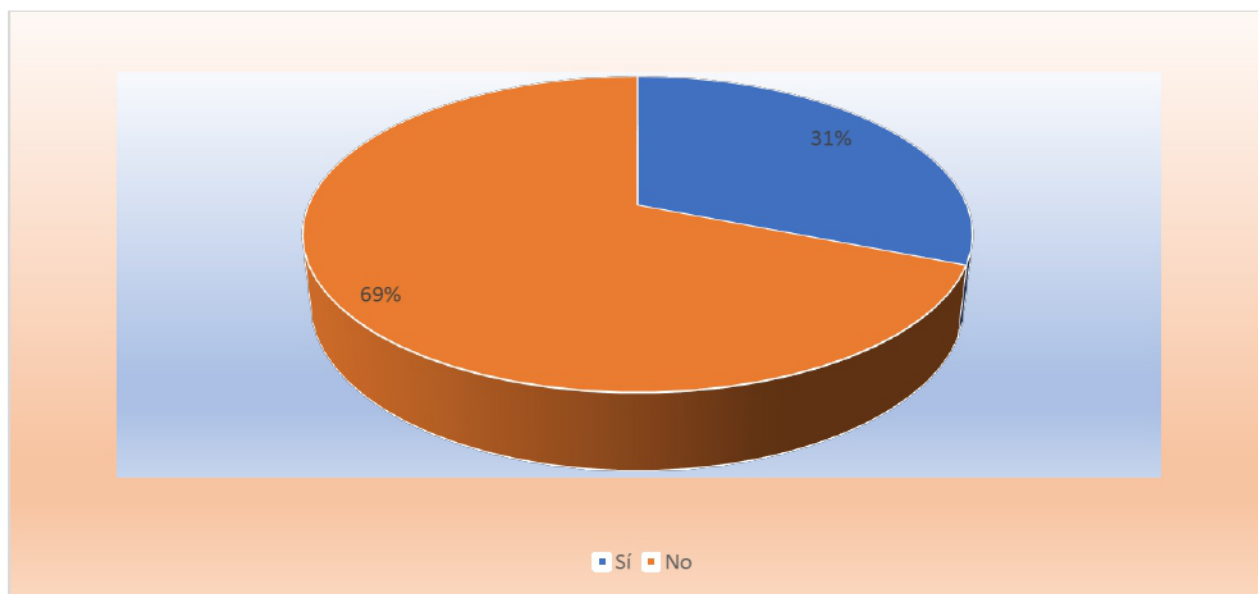
**Tabla 14**  
Percepción de las estrategias lúdicas

Escala	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	20	31%
No	45	69%
Total	65	100%

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias.

#### Grafica 1.

Distribución de la percepción de las estrategias lúdicas



Fuente. Tabla 14.

Una gran mayoría, el 69%, no está familiarizada con las estrategias lúdicas, lo que puede limitar su implementación en el aula y su aprovechamiento como recurso didáctico. Esto podría ser el resultado de, debido a insuficiente formación docente en el uso de metodologías lúdicas.

Por la falta de sensibilización sobre la importancia de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la percepción limitada de su aplicabilidad más allá de actividades recreativas. Aquellos que sí reconocen estas estrategias, probablemente estén en una mejor posición para aprovechar su potencial en el aula. Las estrategias lúdicas permiten abordar contenidos de forma interactiva, fortalecer habilidades sociales y cognitivas, y promover el aprendizaje significativo. Sin embargo, si la mayoría de los padres de familias desconoce cómo usarlas, el impacto positivo queda restringido. Es fundamental abordar esta falta de conocimiento con capacitación específica y herramientas prácticas que permitan a los docentes entender, diseñar e implementar estrategias lúdicas de manera efectiva.

Los datos obtenidos en la encuesta sugieren que el desconocimiento de las estrategias lúdicas es una barrera importante para su implementación y, por ende, para su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas y el desempeño académico. El hecho de que un 69% de los padres no esté familiarizado con las estrategias lúdicas sugiere que la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) podría ser parcialmente válida en el contexto actual, ya que el desconocimiento y la falta de capacitación limitan los efectos de estas estrategias en el aula.

Sin embargo, la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ) también tiene mérito, ya que en el grupo que sí reconoce y valora las estrategias lúdicas, se podría observar un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. Este hallazgo apunta a que, con capacitación docente específica, mejor sensibilización de los padres, y el uso de estrategias lúdicas bien implementadas, es posible que las habilidades cognitivas, el desempeño académico y la capacidad de resolución de problemas mejoren.

**Items 2. ¿En algún momento ha podido identificar si en el aula de clases el docente pone en práctica estrategias lúdicas?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 15.**

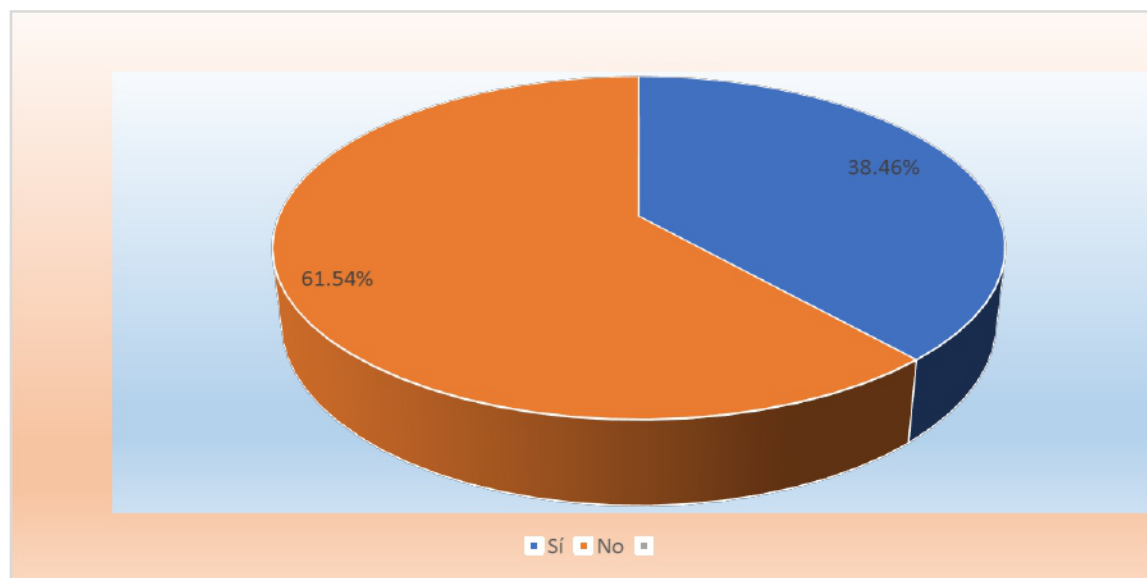
Identificación de la Aplicación de Estrategias Lúdicas por el Docente en el Aula de Clases

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	25	38.46%
No	40	61.54%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias.

**Grafica 2.**

Distribución de la Identificación de la Aplicación de Estrategias Lúdicas por el Docente en el Aula de Clases



Fuente. Tabla 15

Un 61.54% de los encuestados no percibe que los docentes utilicen estrategias lúdicas. Esto sugiere que, aunque estas estrategias puedan ser útiles, su implementación aún no es una práctica común o visible para la mayoría de los estudiantes. Varias razones podrían explicar esta falta de visibilidad, entre ellas, los docentes podrían no estar completamente convencidos de los beneficios de las estrategias lúdicas y, por lo tanto, no las aplican sistemáticamente.

La implementación de actividades lúdicas requiere planificación y materiales que no siempre están disponibles en el aula.

Algunos docentes pueden asociar las estrategias lúdicas con niveles preescolares o primarios, no reconociendo su relevancia en otros niveles educativos.

La minoría de estudiantes que sí identifican el uso de estrategias lúdicas en el aula refleja que, aunque es limitado, hay docentes que reconocen su valor y las aplican en sus clases. Estas estrategias pueden generar un ambiente de aprendizaje más dinámico, aumentar la motivación y fomentar la participación activa de los estudiantes.

### **Validación de las Hipótesis:**

#### **Hipótesis Nula ( $H_0$ ):**

La falta de identificación del uso de estrategias lúdicas por parte de la mayoría de los padres sugiere que estas no son una práctica generalizada ni sistemática, lo cual podría limitar su impacto positivo. Este hallazgo apoya parcialmente la hipótesis nula, ya que la implementación insuficiente de estas estrategias dificulta observar un efecto significativo en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes.

#### **Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):**

El 38.46% de los encuestados que sí identifica la aplicación de estrategias lúdicas sugiere que, cuando estas se implementan, tienen el potencial de mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas y el desempeño académico. Esto valida parcialmente la hipótesis alternativa, pero su impacto dependerá de una mayor integración y accesibilidad en las aulas.

### Items 3. ¿Con qué frecuencia crees que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos previstos para las distintas áreas?

#### Datos obtenidos

**Tabla 16.**

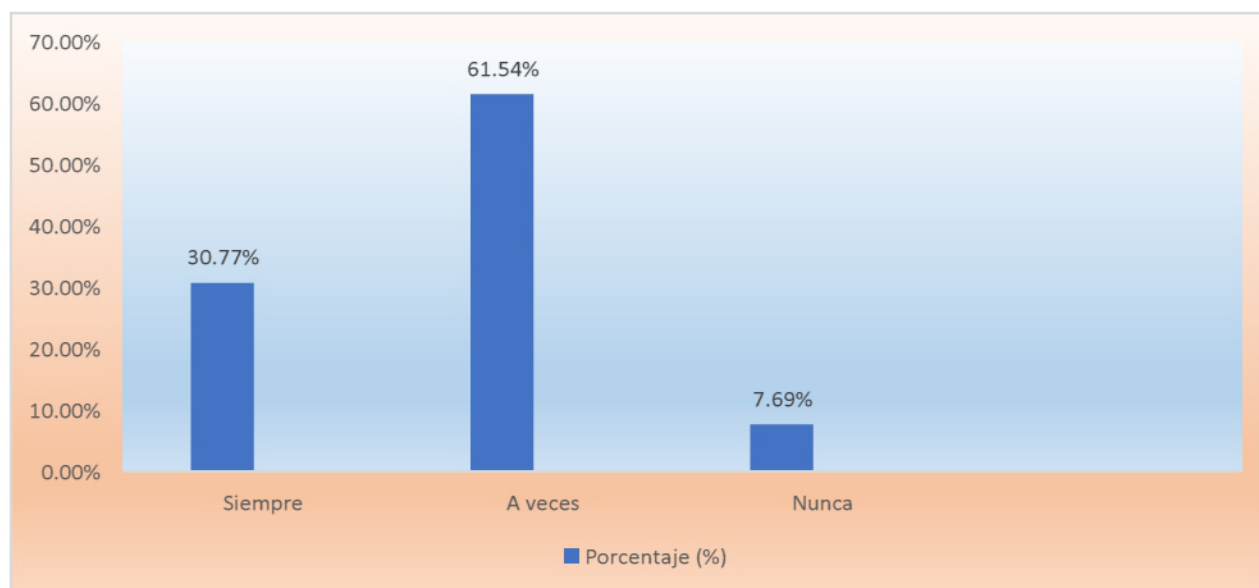
Frecuencia en que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	20	30.77%
A veces	40	61.54%
Nunca	5	7.69%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 3**

Distribución Frecuencia en que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos



Fuente. Tabla 16.

La gran mayoría de los encuestados (92.31%) cree que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos, ya sea de manera consistente (30.77%) o en ocasiones (61.54%). Esta percepción positiva refleja una comprensión generalizada de los beneficios de estas estrategias para mejorar la motivación, participación y comprensión de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas ayudan a que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje, lo que facilita la retención y aplicación de conocimientos. Además, al incorporar juegos, actividades interactivas y dinámicas, los estudiantes pueden aprender de manera más práctica y entretenida, lo que potencia su comprensión de los contenidos académicos. Aunque la mayoría de los encuestados reconoce que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje, hay un 61.54% que solo las considera efectivas "a veces". Esto puede sugerir que no siempre se integran de forma consistente en el proceso de enseñanza.

Solo un pequeño porcentaje (7.69%) considera que las estrategias lúdicas nunca favorecen el aprendizaje de los contenidos. Este grupo puede tener una visión más conservadora sobre el uso de estas metodologías, asociándolas únicamente a actividades recreativas o poco estructuradas que no aportan valor académico real.

**Validación de las Hipótesis: Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):** La percepción positiva mayoritaria (92.31%) de los padres acerca del impacto de las estrategias lúdicas refuerza la idea de que, cuando se implementan correctamente, estas metodologías pueden contribuir significativamente al desarrollo de habilidades cognitivas, la comprensión de contenidos y la motivación de los estudiantes. Este respaldo valida la hipótesis alternativa en gran medida, pero su efectividad depende de la consistencia en su aplicación.

**Hipótesis Nula ( $H_0$ ):** El 7.69% que considera que las estrategias lúdicas nunca favorecen el aprendizaje sugiere que, en ciertos casos, su implementación puede no ser efectiva. Sin embargo, este porcentaje es mínimo en comparación con la percepción positiva, lo que debilita la hipótesis nula.

**Items 4. ¿Crees que se fomentan las relaciones humanas entre compañeros y compañeras con las estrategias lúdicas?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 17.**

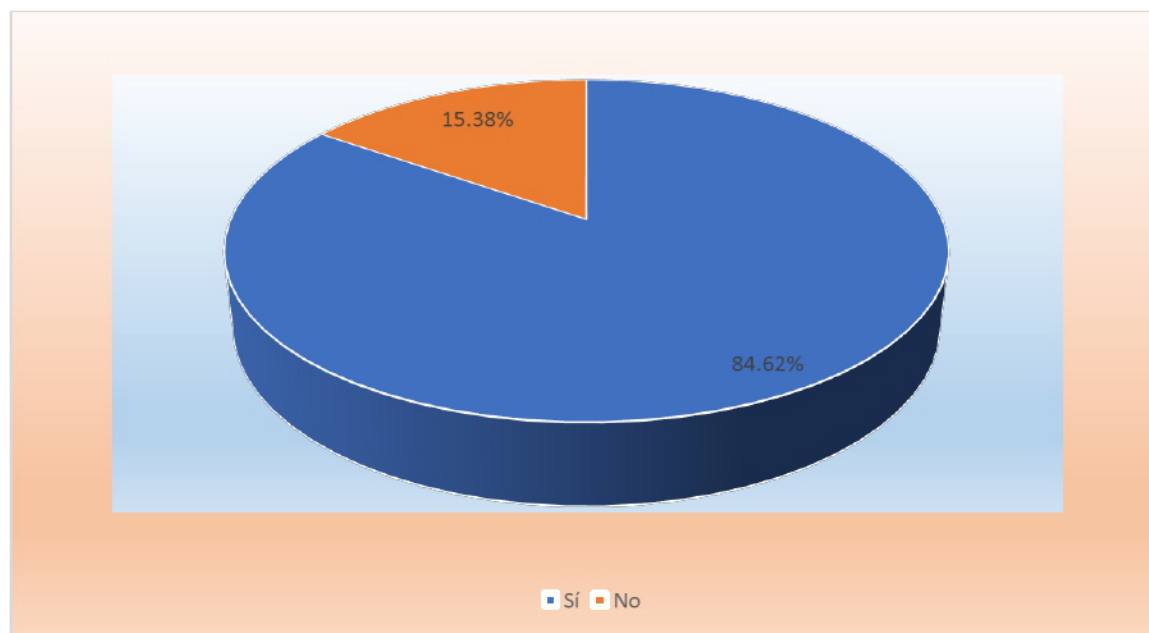
Fomento de las Relaciones Humanas entre Compañeros mediante Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	55	84.62%
No	10	15.38%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 4.**

Distribución Fomento de las Relaciones Humanas entre Compañeros mediante Estrategias Lúdicas



Fuente. Tabla 17.

La gran mayoría de los encuestados (84.62%) considera que las estrategias lúdicas fomentan relaciones humanas entre los estudiantes.

Este resultado resalta uno de los principales beneficios de las estrategias lúdicas: su capacidad para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo. Las actividades lúdicas, como juegos en equipo, dinámicas grupales y otras interacciones, promueven la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Además, estas actividades ayudan a disminuir barreras sociales, favoreciendo la inclusión y mejorando la cohesión entre los compañeros.

Un 15.38% de los encuestados no cree que las estrategias lúdicas fomenten relaciones humanas entre los estudiantes. Este grupo podría considerar que las actividades lúdicas son principalmente para el aprendizaje de contenidos académicos y no necesariamente para fortalecer la relación entre los estudiantes. Es posible que, en algunos casos, las dinámicas lúdicas no sean lo suficientemente inclusivas o no se diseñen de manera que fomenten la colaboración, lo que limita el impacto en las relaciones interpersonales.

La validación de la hipótesis se sustenta en los resultados de la Tabla 17 y la Gráfica 4, que muestran que el 84.62% de los encuestados considera que las estrategias lúdicas fomentan las relaciones humanas entre los compañeros, mientras que solo el 15.38% no percibe este efecto. Este hallazgo respalda la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ), al evidenciar que las actividades lúdicas son efectivas para promover la comunicación, el trabajo en equipo y la inclusión, creando un entorno colaborativo que fortalece los vínculos entre los estudiantes. Sin embargo, el porcentaje minoritario que no lo percibe podría estar relacionado con diseños de estrategias poco inclusivos o una implementación que no priorice la interacción grupal, resaltando la importancia de planificar actividades que integren a todos los participantes.

**Items 5. ¿Considera que los niños aprenden de forma más efectiva cuando se llevan a cabo juegos educativos o estrategias lúdicas en clase?**

**Datos obtenidos.**

**Tabla 18.**

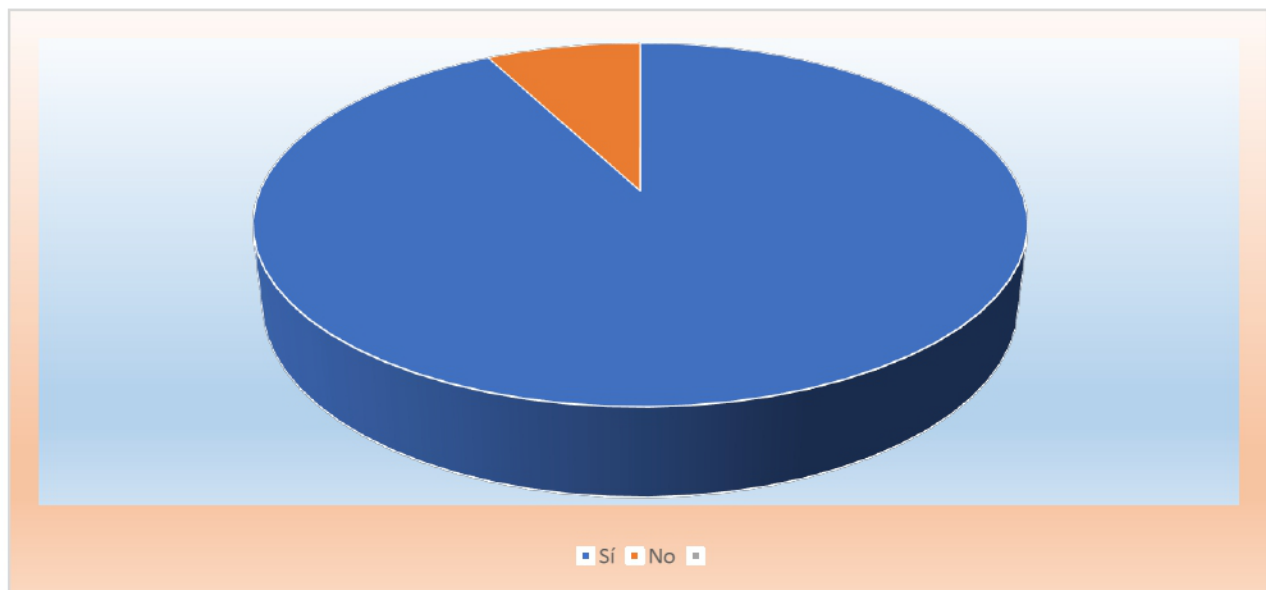
Percepción sobre la Eficacia del Aprendizaje con Juegos Educativos y Estrategias Lúdicas en el Aula

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	60	92.31%
No	5	7.69%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias.

**Gráfica 5.**

Distribución de la Percepción sobre la Eficacia del Aprendizaje con Juegos Educativos y Estrategias Lúdicas en el Aula



Fuente. Tabla 18.

La amplia mayoría de los encuestados (92.31%) considera que los niños aprenden de forma más efectiva cuando se integran juegos educativos y estrategias lúdicas en el aula.

Esta percepción resalta un consenso generalizado sobre los beneficios de las metodologías activas, que buscan involucrar a los estudiantes de manera más dinámica en el proceso de aprendizaje. Las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes conectar con los contenidos de manera más práctica y significativa, lo que favorece la comprensión profunda y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Además, los juegos educativos pueden proporcionar un entorno motivador y menos intimidante, lo que aumenta la disposición de los estudiantes para aprender.

Solo una pequeña fracción (7.69%) no considera que los juegos educativos y estrategias lúdicas favorezcan un aprendizaje más efectivo. Este grupo podría tener una visión más tradicional del proceso de enseñanza, quizás asociando el aprendizaje efectivo solo con métodos más convencionales y estructurados. También es posible que hayan observado una aplicación limitada de estas estrategias en sus experiencias educativas, lo que podría influir en su opinión.

La validación de la hipótesis se respalda en los datos presentados donde un 92.31% de los encuestados afirma que los niños aprenden de manera más efectiva al integrar juegos educativos y estrategias lúdicas en el aula. Este alto consenso valida la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ), al destacar que las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que potencian la motivación, la comprensión de los contenidos y el desarrollo integral del estudiante. El porcentaje minoritario (7.69%) que no comparte esta percepción podría reflejar experiencias en las que las estrategias lúdicas no se aplicaron adecuadamente o no se alinearon con los objetivos educativos previstos, subrayando la importancia de un diseño e implementación cuidadosos para maximizar su impacto.

**Items 6. ¿Con qué frecuencia considera que, en el plantel educativo, se realizan juegos educativos donde se fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 19.**

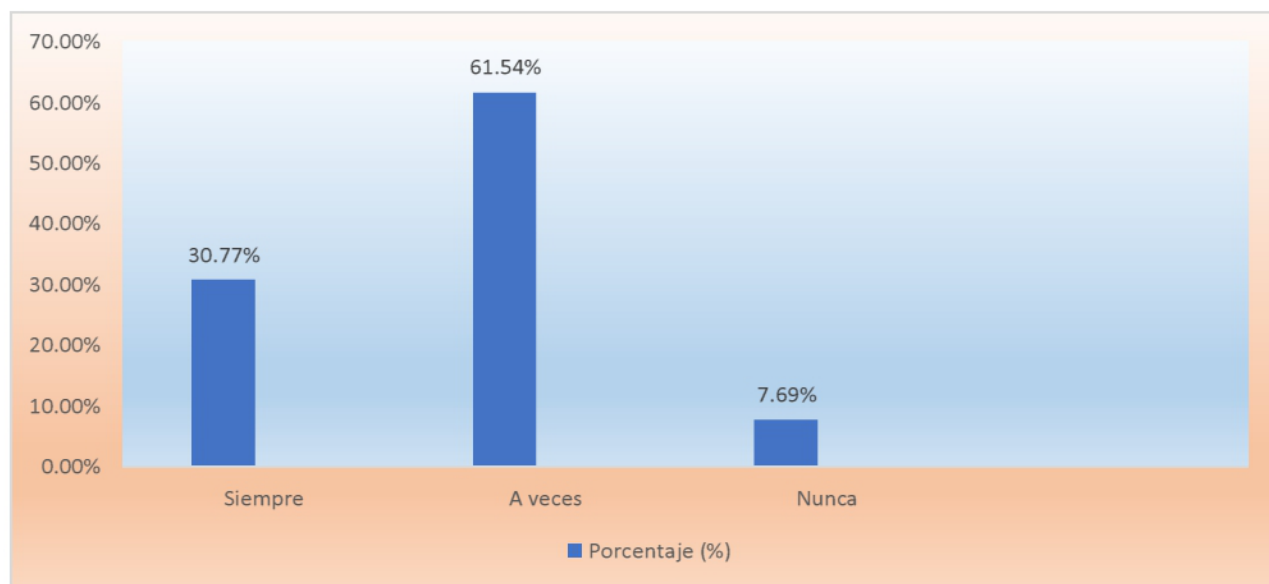
Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en el Plantel Educativo

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia (f)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Siempre	20	30.77%
A veces	40	61.54%
Nunca	5	7.69%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 6**

Distribución de la Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas en el Plantel Educativo



**Fuente.** Tabla 19.

La mayoría de los encuestados (92.31%) perciben que los juegos educativos para el desarrollo de habilidades comunicativas se realizan, ya sea siempre (30.77%) o a veces (61.54%).

Este dato refleja una integración razonablemente alta de estrategias lúdicas en el plantel educativo, aunque la mayoría de estas actividades no se aplican de manera constante, sino que se llevan a cabo de forma ocasional. Las actividades lúdicas diseñadas para fomentar habilidades comunicativas, como juegos de roles, discusiones en grupo y otros enfoques colaborativos, ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades de expresión, escucha activa, trabajo en equipo y resolución de conflictos.

Un pequeño porcentaje (7.69%) de los encuestados considera que nunca se realizan juegos educativos en su institución que fomenten habilidades comunicativas. Este dato sugiere que, en algunas escuelas, aún existe una falta de conciencia o recursos para aplicar este tipo de estrategias que favorezcan la interacción verbal entre los estudiantes, lo cual podría ser una limitación importante en el desarrollo de estas habilidades fundamentales.

La validación de la hipótesis se sustenta en los resultados reconoce que en el plantel educativo se realizan juegos educativos que fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas, aunque con mayor frecuencia de manera ocasional (61.54%) que constante (30.77%). Estos datos respaldan la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ), que propone que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias comunicativas al facilitar la interacción, la expresión verbal y el trabajo en equipo entre los estudiantes. No obstante, el 7.69% que señala la ausencia de estas prácticas podría indicar la necesidad de una implementación más sistemática y estructurada para garantizar su efectividad en todas las aulas.

**Items 7. ¿Crees que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 20.**

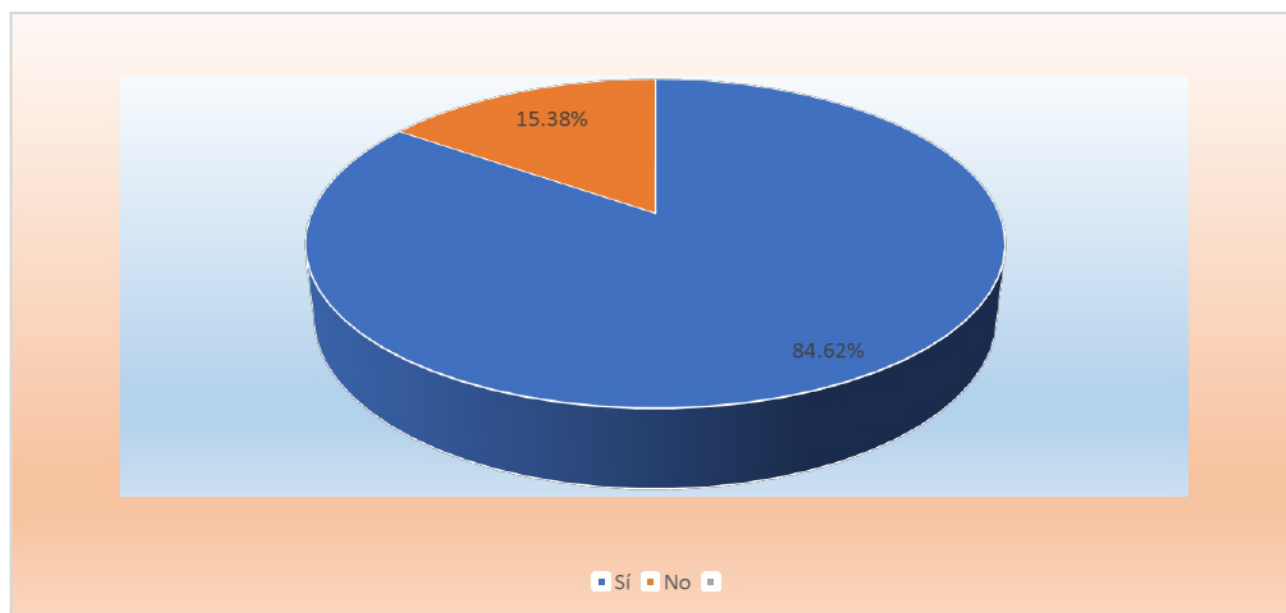
Impacto de los Juegos Educativos en la Creatividad para Resolver Problemas de la Vida Diaria

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	55	84.62%
No	10	15.38%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 7.**

Distribución del Impacto de los Juegos Educativos en la Creatividad para Resolver Problemas de la Vida Diaria



Fuente. Tabla 20.

Una gran mayoría de los encuestados (84.62%) considera que los juegos educativos contribuyen a fomentar la creatividad de los estudiantes al abordar problemas de la vida diaria. Esto sugiere que los juegos pueden ayudar a los estudiantes a pensar de manera innovadora y flexible, aplicando soluciones creativas en situaciones cotidianas.

Los juegos educativos, especialmente los que implican resolución de problemas, pueden permitir a los estudiantes practicar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones en escenarios prácticos, lo que aumenta su capacidad para abordar desafíos fuera del entorno escolar.

Un grupo más pequeño (15.38%) no considera que los juegos educativos fomenten la creatividad en la solución de problemas de la vida diaria. Esta visión podría reflejar la falta de comprensión sobre cómo los juegos pueden ser utilizados estratégicamente para desarrollar habilidades cognitivas aplicables a situaciones reales o puede ser el resultado de una implementación inadecuada o limitada de este tipo de estrategias en su entorno educativo.

Los resultados de la Tabla 20 y la Gráfica 7 validan la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ) al demostrar que los juegos educativos fomentan significativamente la creatividad en la solución de problemas de la vida diaria, como lo percibe el 84.62% de los encuestados. Este dato evidencia el impacto positivo de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo, que son esenciales para enfrentar desafíos cotidianos. Sin embargo, el 15.38% que no comparte esta opinión subraya la importancia de optimizar la aplicación de estas estrategias, asegurando que los juegos estén diseñados y utilizados de manera intencional para maximizar su potencial en el desarrollo integral de los estudiantes.

**Items 8. ¿Crees que los juegos educativos proporcionan herramientas que te permitan reforzar la inteligencia de los estudiantes?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 21.**

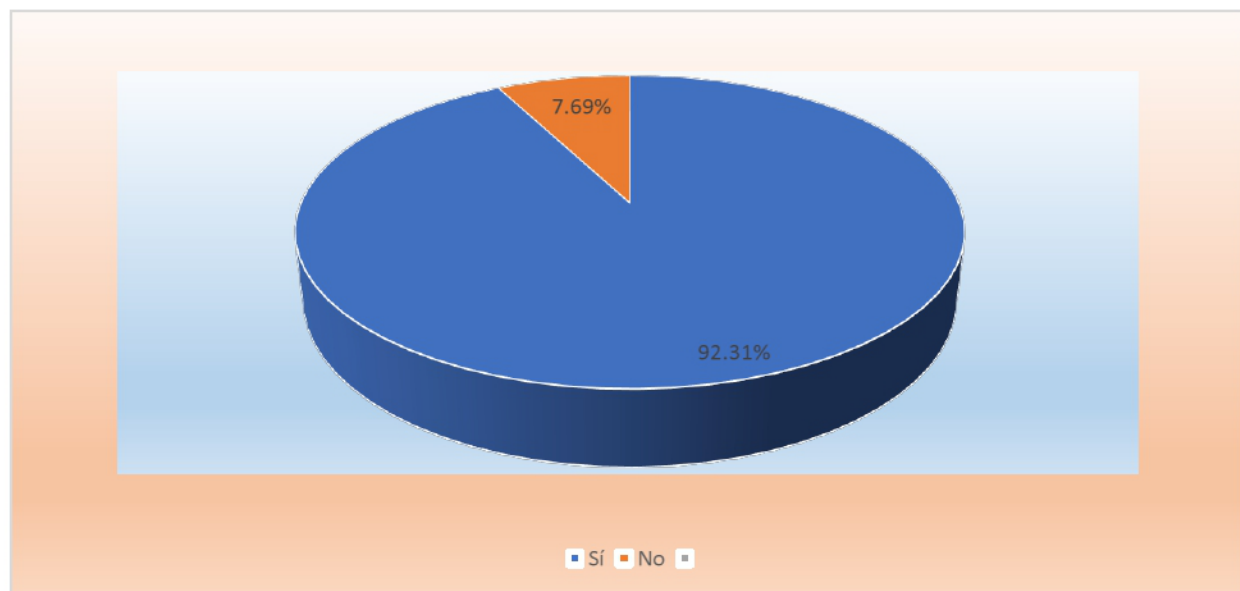
Impacto de los Juegos Educativos en el Refuerzo de la Inteligencia de los Estudiantes

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	60	92.31%
No	5	7.69%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias.

**Gráfica 8.**

Distribución del Impacto de los Juegos Educativos en el Refuerzo de la Inteligencia de los Estudiantes



**Fuente.** Tabla 21.

La mayoría abrumadora de los encuestados (92.31%) considera que los juegos educativos son una herramienta valiosa para reforzar la inteligencia de los estudiantes.

Este resultado resalta que los juegos educativos, cuando están bien diseñados, pueden ofrecer a los estudiantes oportunidades para desarrollar diversas habilidades cognitivas, como el razonamiento lógico, la memoria, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Al involucrar a los estudiantes en actividades que desafían su pensamiento, los juegos pueden estimular procesos intelectuales que son esenciales para el aprendizaje efectivo y el desarrollo de la inteligencia en diferentes dominios.

Una pequeña fracción de los encuestados (7.69%) no ve los juegos educativos como una herramienta efectiva para reforzar la inteligencia de los estudiantes. Esto podría deberse a una falta de comprensión sobre cómo los juegos impactan directamente en el desarrollo cognitivo o a la falta de aplicaciones prácticas que conecten los juegos con objetivos educativos claros y medibles.

Los resultados validan la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ) al mostrar que el 92.31% de los encuestados reconoce el impacto positivo de los juegos educativos en el refuerzo de la inteligencia de los estudiantes. Esto confirma que los juegos, al incorporar desafíos cognitivos, fomentan el desarrollo de habilidades como el razonamiento lógico, la memoria y la resolución de problemas, fundamentales para la inteligencia en múltiples áreas. El 7.69% restante destaca la necesidad de una implementación más clara y efectiva que conecte estas actividades con objetivos pedagógicos específicos para maximizar su impacto en el aprendizaje.

**Items 9. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza-aprendizaje?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 22.**

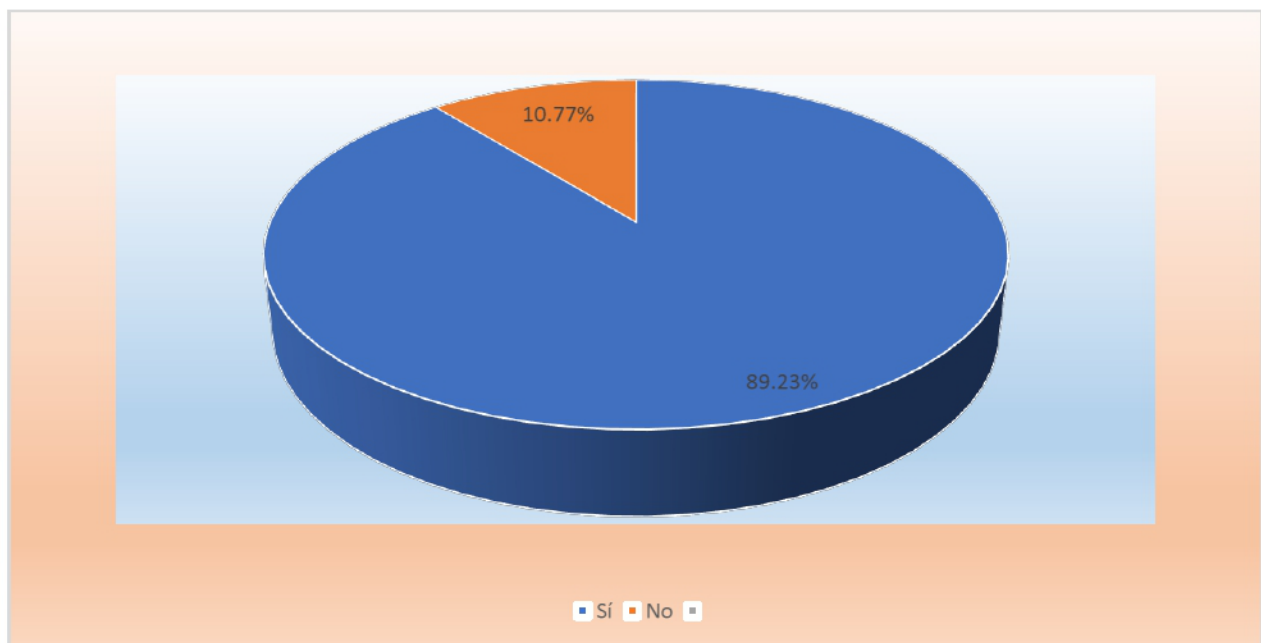
Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	58	89.23%
No	7	10.77%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 9.**

Distribución del Impacto de las Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje



Fuente. Tabla 22.

La amplia mayoría de los encuestados (89.23%) considera que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este resultado sugiere que las actividades lúdicas pueden ser una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes, mantener su atención y mejorar su comprensión de los contenidos.

Los juegos y actividades lúdicas no solo hacen que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, sino que también pueden facilitar la adquisición de habilidades cognitivas de una manera más orgánica y menos formal, lo que ayuda a los estudiantes a retener mejor la información.

Una pequeña fracción de los encuestados (10.77%) no considera que las estrategias lúdicas mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto podría deberse a la falta de familiaridad con las estrategias lúdicas, o bien a una implementación inadecuada o ineficaz de estas en su contexto educativo. Es posible que, en algunos casos, los juegos no estén alineados con los objetivos académicos o no se integren de manera significativa en el proceso de enseñanza.

Se confirman que las estrategias lúdicas son percibidas como una herramienta altamente efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, validando así la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ). Con un 89.23% de aprobación, los datos respaldan que estas estrategias fomentan un aprendizaje más dinámico e interactivo, ayudando a los estudiantes a involucrarse activamente y a comprender los contenidos de manera significativa. El 10.77% restante refleja la necesidad de optimizar su aplicación, garantizando que las actividades estén alineadas con los objetivos educativos para maximizar su efectividad.

**Items 10. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de las estrategias lúdicas?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 23.**

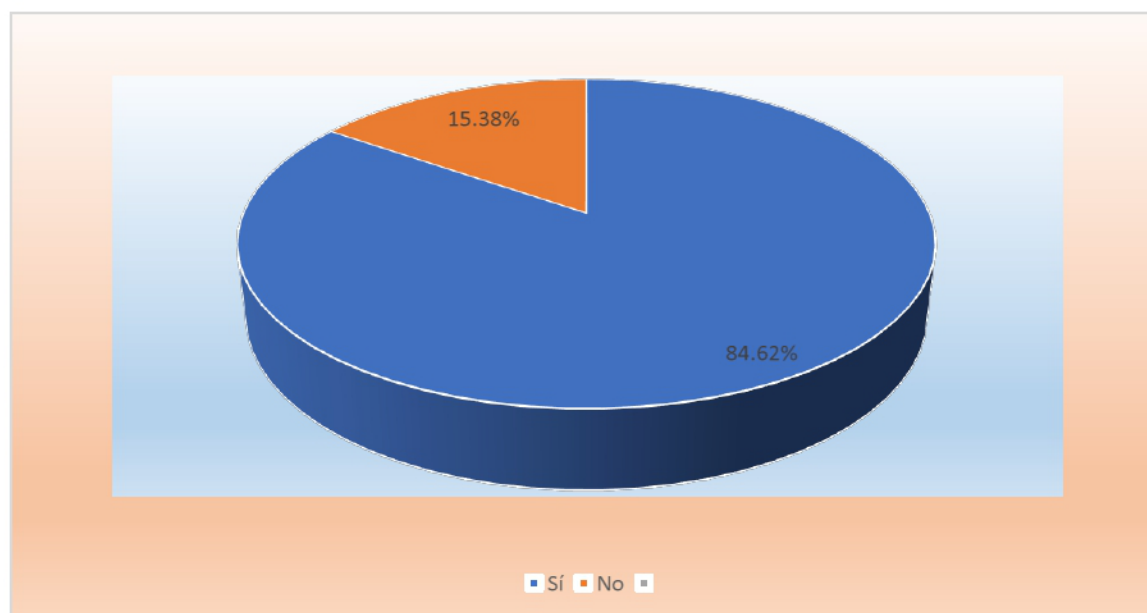
Fomento de la Actuación Independiente, Autónoma y Responsable mediante Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	55	84.62%
No	10	15.38%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 10.**

Distribución del Fomento de la Actuación Independiente, Autónoma y Responsable mediante Estrategias Lúdicas



Fuente. Tabla 23.

Una amplia mayoría de los encuestados (84.62%) considera que las estrategias lúdicas son útiles para fomentar la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes.

Las actividades lúdicas, al involucrar a los estudiantes en procesos de toma de decisiones y resolución de problemas, pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar estas habilidades. Los juegos que requieren que los estudiantes tomen la iniciativa, trabajen en equipo y asuman responsabilidades pueden contribuir significativamente a la construcción de su autonomía y responsabilidad personal.

Un 15.38% de los encuestados no cree que las estrategias lúdicas fomenten la independencia, autonomía y responsabilidad de los estudiantes. Esto podría deberse a la forma en que se implementan estas estrategias, o a la falta de estructuras claras que promuevan el desarrollo de estas habilidades. En algunos casos, las actividades lúdicas podrían ser vistas más como momentos de distracción que como herramientas de aprendizaje activo.

Se muestran que una mayoría significativa (84.62%) de los encuestados considera que las estrategias lúdicas promueven la actuación independiente, autónoma y responsable en los estudiantes, lo que valida la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ).

Este resultado indica que estas actividades, cuando están bien diseñadas, potencian habilidades de autorregulación y toma de decisiones al permitir a los estudiantes experimentar aprendizajes activos y significativos. El 15.38% que no observa este efecto podría reflejar desafíos en la implementación o en la alineación de las actividades lúdicas con metas claras que refuercen la autonomía y responsabilidad en el contexto educativo.

**Items 11. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 24.**

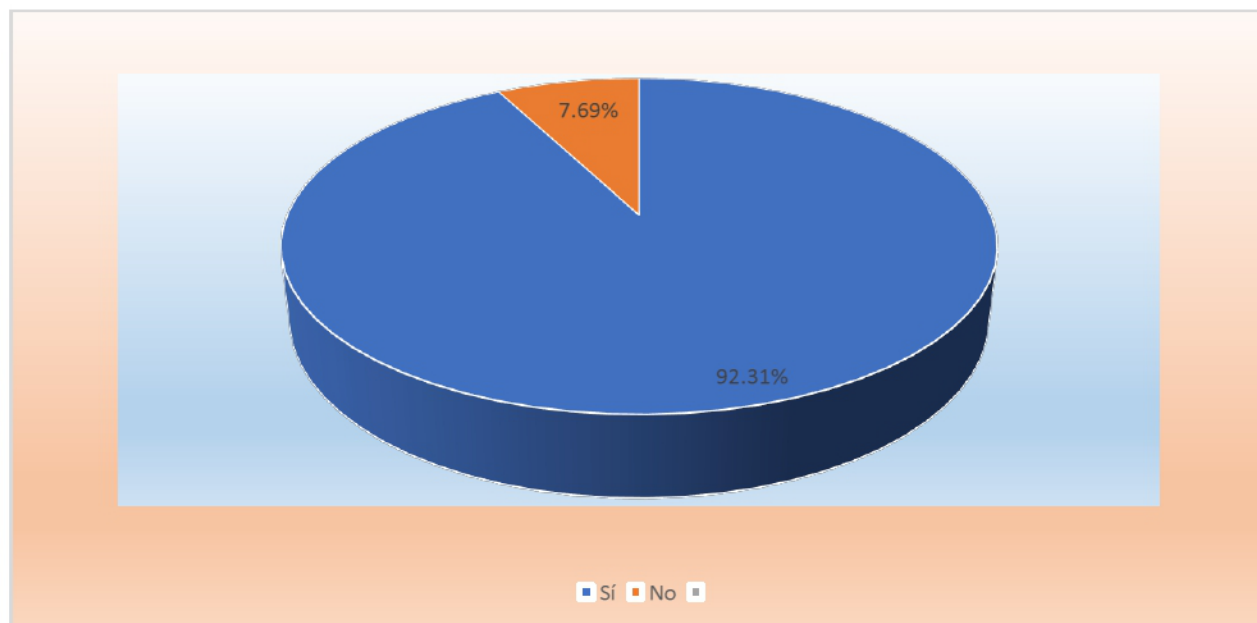
Promoción del Desarrollo de Habilidades Lingüísticas mediante Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	60	92.31%
No	5	7.69%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 11.**

Distribución del Promoción del Desarrollo de Habilidades Lingüísticas mediante Estrategias Lúdicas



Fuente. Tabla 24.

La gran mayoría de los encuestados (92.31%) considera que las estrategias lúdicas son efectivas para el desarrollo de habilidades lingüísticas. Los juegos educativos, especialmente aquellos centrados en el lenguaje, la comunicación y la narración, proporcionan un ambiente natural y estimulante para que los estudiantes practiquen y desarrollen sus habilidades lingüísticas, tanto orales como escritas.

Las estrategias lúdicas, al involucrar a los estudiantes en situaciones comunicativas, les permiten experimentar con el lenguaje de manera activa y contextualizada.

Un pequeño porcentaje de los encuestados (7.69%) no cree que las estrategias lúdicas contribuyan al desarrollo de habilidades lingüísticas. Esta visión podría estar relacionada con la forma en que se implementan las estrategias, o con la percepción de que ciertos juegos o actividades no están directamente relacionados con el fomento del lenguaje. En algunos casos, el tipo de juego o la falta de enfoque explícito en el lenguaje puede hacer que los estudiantes no perciban estos beneficios lingüísticos.

### **Validación de la Hipótesis Alternativa (H<sub>1</sub>):**

Los datos presentados demuestran que el 92.31% de los encuestados considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes. Este hallazgo respalda la hipótesis de que las actividades lúdicas, al centrarse en dinámicas comunicativas y prácticas contextualizadas, son herramientas efectivas para mejorar tanto la expresión oral como la escrita. Los juegos que incluyen narración, resolución de problemas lingüísticos y actividades de interacción fomentan un aprendizaje significativo, al permitir que los estudiantes experimenten con el lenguaje de manera creativa y práctica, reforzando sus competencias lingüísticas en un entorno de aprendizaje activo.

**Items 12. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades sociales?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 25.**

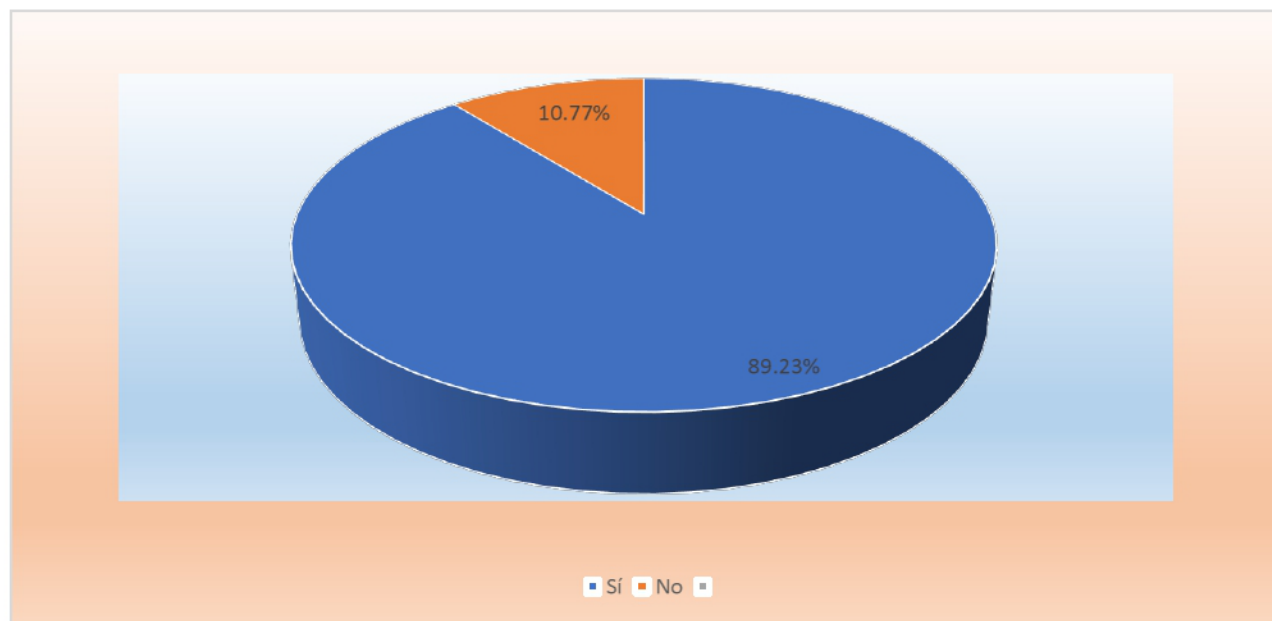
Promoción del Desarrollo de Habilidades Sociales mediante Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	58	89.23%
No	7	10.77%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias.

**Gráfica 12.**

Distribución de Promoción del Desarrollo de Habilidades Sociales mediante Estrategias Lúdicas



Fuente. Tabla 24.

Una mayoría abrumadora de los encuestados (89.23%) cree que las estrategias lúdicas son efectivas para promover habilidades sociales. Los juegos, como actividades colaborativas o de resolución de conflictos, permiten que los estudiantes interactúen, trabajen en equipo y se comuniquen de manera efectiva.

Estas interacciones son esenciales para desarrollar habilidades sociales como la empatía, el respeto, la cooperación, y la capacidad de compartir y negociar. Además, al ser situaciones lúdicas, los estudiantes tienden a sentirse más cómodos y relajados, lo que facilita la expresión de habilidades sociales.

Un 10.77% de los encuestados no considera que las estrategias lúdicas promuevan el desarrollo de habilidades sociales. Esta visión podría deberse a que algunas actividades lúdicas no implican interacción social directa o no están diseñadas para trabajar explícitamente en habilidades sociales. En estos casos, los juegos podrían centrarse más en aspectos cognitivos o motrices, sin dar suficiente espacio para el desarrollo de las habilidades interpersonales.

### **Validación de la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ):**

Los resultados presentados demuestran que una gran mayoría de los encuestados (89.23%) considera que las estrategias lúdicas son eficaces para promover el desarrollo de habilidades sociales. Este dato respalda la hipótesis de que los juegos, al ser actividades interactivas, colaborativas y orientadas a la resolución de conflictos, fomentan el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la cooperación y la comunicación efectiva. Las dinámicas de grupo en un ambiente lúdico permiten a los estudiantes interactuar de manera más relajada, favoreciendo la construcción de relaciones positivas y el aprendizaje de normas sociales.

**Items 13. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades motoras?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 26.**

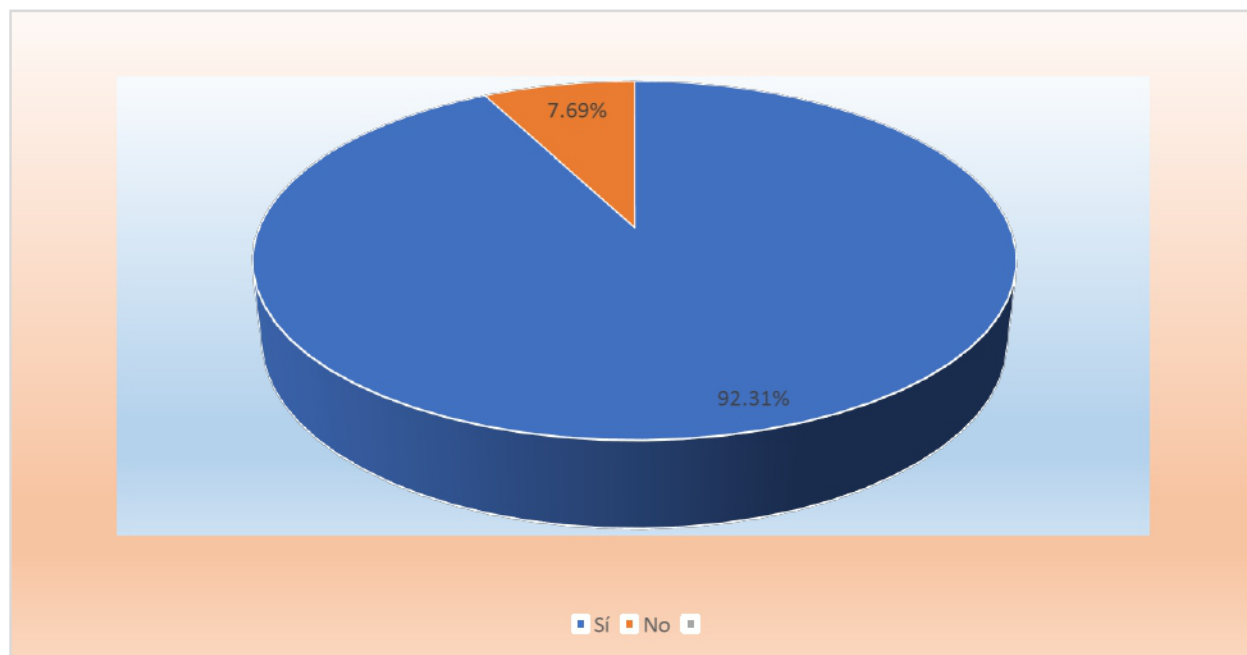
Promoción del Desarrollo de Habilidades Motoras mediante Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	60	92.31%
No	5	7.69%
<b>Total</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 13.**

Distribución de la Promoción del Desarrollo de Habilidades Motoras mediante Estrategias Lúdicas



Fuente. Tabla 26.

La amplia mayoría (92.31%) reconoce que las estrategias lúdicas son efectivas para promover el desarrollo de habilidades motoras. Los juegos que involucran movimientos físicos, como carreras, saltos, juegos de pelota o actividades de coordinación, son fundamentales para el desarrollo motor de los estudiantes.

Estas actividades no solo mejoran las habilidades motrices gruesas, como correr, saltar y lanzar, sino también las habilidades motoras finas, como manipular objetos pequeños o realizar tareas de precisión. La naturaleza dinámica de los juegos permite que los niños desarrollen su agilidad, coordinación, y control corporal.

Un pequeño porcentaje de los encuestados (7.69%) no considera que las estrategias lúdicas promuevan el desarrollo de habilidades motoras. Esto podría deberse a la falta de actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar las habilidades motoras o a la falta de énfasis en la parte física del juego. Es posible que algunos juegos se centren más en aspectos cognitivos o sociales, sin involucrar suficientemente la actividad física.

### **Validación de la Hipótesis Alternativa (H<sub>1</sub>):**

Los resultados presentados evidencian que el 92.31% de los encuestados considera que las estrategias lúdicas son efectivas para promover el desarrollo de habilidades motoras. Esto respalda la hipótesis de que los juegos que involucran movimientos físicos, como carreras, saltos, juegos de pelota o actividades de coordinación, son fundamentales para el desarrollo motor de los estudiantes. Al involucrar tanto habilidades motoras gruesas como finas, las estrategias lúdicas no solo mejoran la coordinación y el control corporal, sino que también fomentan la agilidad y el desarrollo de destrezas físicas, favoreciendo una mejora integral del desarrollo motor en los estudiantes.

**Items 14. ¿Cuál de las siguientes habilidades cognitivas considera se estimulan, promueven y desarrollan por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes?**

**Datos obtenidos**

**Tabla 27.**

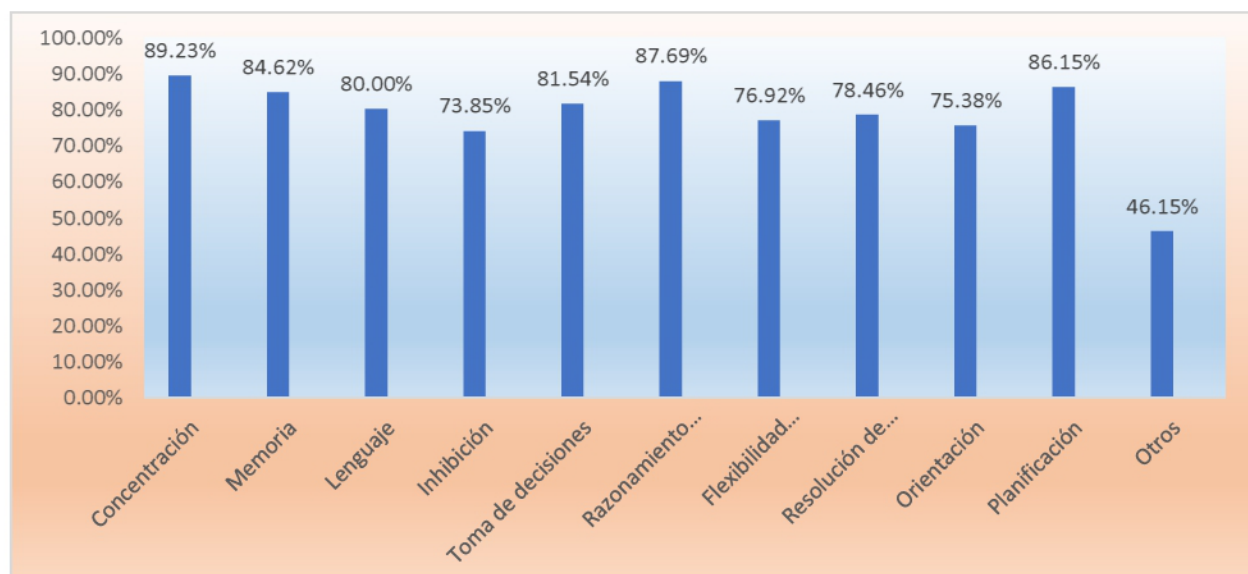
Habilidades Cognitivas Estimuladas mediante Estrategias Lúdicas (65 Padres de Familia)

Habilidad Cognitiva	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Concentración	58	89.23%
Memoria	55	84.62%
Lenguaje	52	80.00%
Inhibición	48	73.85%
Toma de decisiones	53	81.54%
Razonamiento lógico	57	87.69%
Flexibilidad cognitiva	50	76.92%
Resolución de conflictos	51	78.46%
Orientación	49	75.38%
Planificación	56	86.15%
Otros	30	46.15%

**Fuente.** Dior (2025) Encuesta aplica a los padres de familias

**Gráfica 14.**

Distribución Habilidades Cognitivas Estimuladas mediante Estrategias Lúdicas



**Fuente.** Tabla 27.

La gráfica revela que, aunque las habilidades de inhibición (73.85%) y flexibilidad cognitiva (76.92%) presentan una menor representación en comparación con otras habilidades.

Siguen siendo habilidades relevantes en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Además, algunos padres mencionaron habilidades adicionales como la creatividad y la cooperación, que también se benefician a través de las estrategias lúdicas. La mayoría de los encuestados destacó el impacto positivo de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades fundamentales como la concentración y la memoria, lo que sugiere que los juegos lúdicos son efectivos para mejorar la atención y reforzar la retención de información.

Asimismo, se percibe que los juegos educativos favorecen el razonamiento lógico y la planificación, dos habilidades clave para la resolución de problemas y la toma de decisiones cotidianas. La mención de habilidades como la toma de decisiones, flexibilidad cognitiva y resolución de conflictos indica que las estrategias lúdicas no solo favorecen el desarrollo cognitivo, sino que también impactan positivamente en las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, elementos esenciales para su desarrollo integral.

Los resultados validan la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) de que las estrategias lúdicas son altamente efectivas para fomentar una amplia gama de habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes, lo que resalta su importancia en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo integral de los niños.

### 4.3. Cuestionario para administrativos del plantel educativo

#### Items 1. ¿Sabe que son las estrategias lúdicas?

**Tabla 28.**

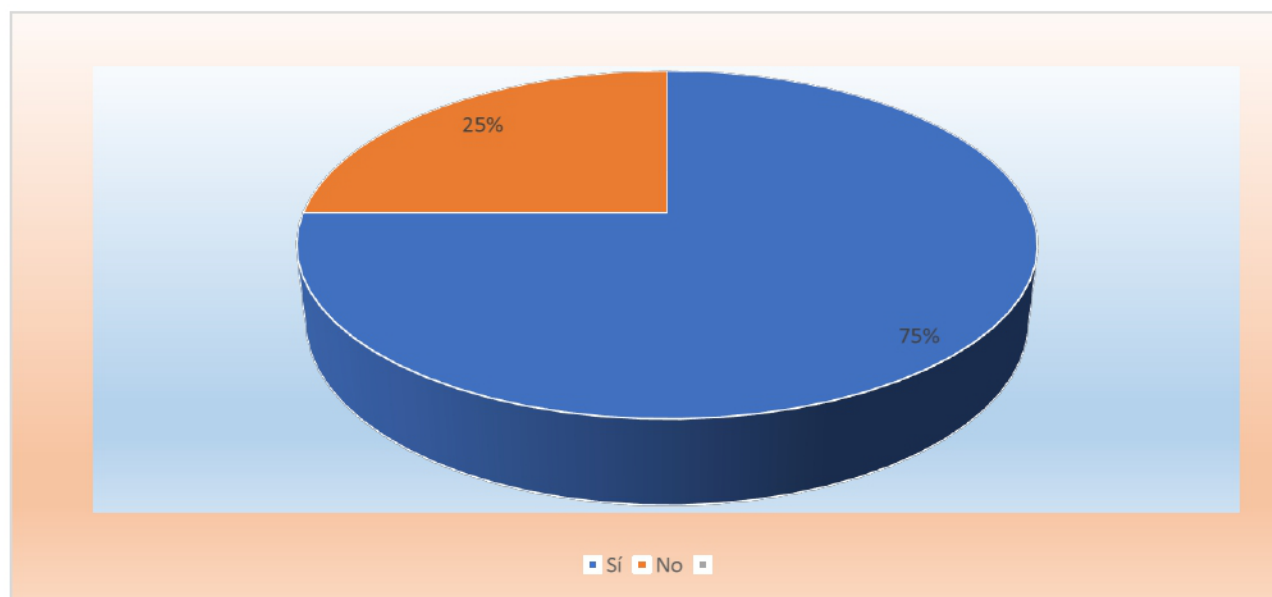
Conocimiento sobre Estrategias Lúdicas (Directivos del Plantel Educativo)

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los administrativos.

**Grafica 15.**

Distribución del Conocimiento sobre Estrategias Lúdicas (Directivos del Plantel Educativo)



Fuente. Tabla 28.

El 75% de los directivos tiene conocimiento sobre qué son las estrategias lúdicas. Este porcentaje alto sugiere que estas estrategias son, al menos en términos generales, reconocidas dentro del equipo directivo como un elemento que puede tener relevancia en el proceso educativo. Este conocimiento podría ayudar en la toma de decisiones sobre su implementación en el currículo y en las actividades pedagógicas.

Un 25% de los directivos no sabe qué son las estrategias lúdicas. Si bien este porcentaje es más bajo que en otros grupos, sigue siendo significativo. La falta de conocimiento en este grupo puede limitar el impulso de políticas y estrategias que promuevan estas prácticas en el aula. Es posible que la persona que no esté familiarizada con estas estrategias no las valore de la misma manera ni las considere en su planificación o supervisión.

Los resultados obtenidos validan parcialmente la hipótesis, ya que la mayoría de los directivos (75%) tiene conocimiento sobre las estrategias lúdicas, lo que sugiere que, al menos en términos generales, se reconoce la importancia de estas estrategias dentro del equipo directivo. Este conocimiento puede facilitar la implementación y promoción de estas prácticas en el proceso educativo.

Sin embargo, un 25% de los directivos no está familiarizado con estas estrategias, lo que podría representar un obstáculo para la integración de las mismas en el currículo y las actividades pedagógicas del plantel. Por lo tanto, la hipótesis de que los directivos reconocen y promueven el uso de estrategias lúdicas se ve parcialmente respaldada, ya que el conocimiento general es positivo, pero hay un grupo significativo que aún necesita ser informado y sensibilizado sobre su importancia.

**Items 2. ¿En algún momento ha podido identificar si en el aula de clases el docente pone en práctica estrategias lúdicas?**

**Tabla 29.**

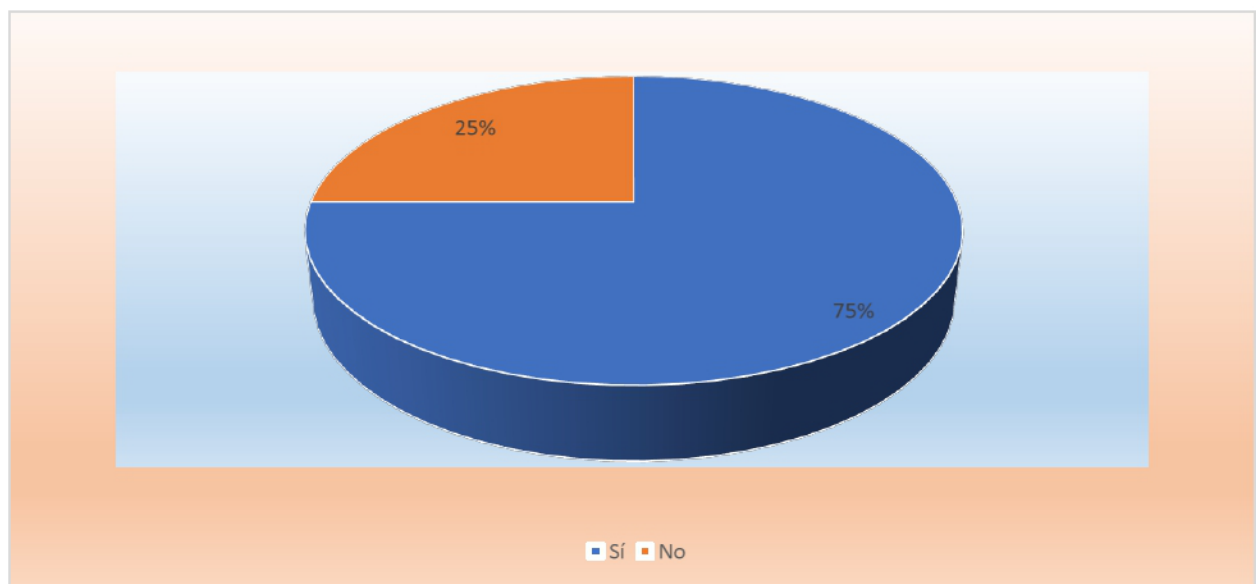
Identificación de Estrategias Lúdicas en el Aula de Clases (Directivos del Plantel Educativo)

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) cuestionario a los administrativos.

**Gráfica 16.**

Distribución Identificación de Estrategias Lúdicas en el Aula de Clases



Fuente. Tabla 29.

Un 75% de los directivos ha observado que los docentes utilizan estrategias lúdicas en sus aulas. Este porcentaje es positivo, pues refleja que una mayoría de los directivos reconoce la aplicación de estas estrategias dentro del entorno escolar, lo cual sugiere que están siendo aplicadas y valoradas por los docentes.

Este tipo de práctica es crucial para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, además de fomentar un ambiente más dinámico y participativo. Un 25% de los directivos no ha observado la implementación de estrategias lúdicas. Esta falta de identificación podría estar relacionada con una supervisión insuficiente de las prácticas pedagógicas o con la falta de visibilidad de estas estrategias en el aula. También podría reflejar una desconexión entre las políticas educativas y las acciones reales dentro de las aulas, lo que podría implicar la necesidad de mejorar la comunicación y la alineación entre los docentes y los directivos.

Los resultados del Ítem 2 del cuestionario a los administrativos apoyan parcialmente la hipótesis planteada. Un 75% de los directivos ha observado que los docentes implementan estrategias lúdicas en el aula, lo que indica que la mayoría de los directivos reconoce y valida el uso de estas estrategias en el entorno educativo. Este dato respalda la hipótesis de que las estrategias lúdicas son reconocidas y aplicadas en las aulas, lo que contribuye a la mejora del ambiente educativo y al aprendizaje.

No obstante, el 25% restante de los directivos que no ha identificado la aplicación de estas estrategias podría señalar una falta de visibilidad o de supervisión adecuada en la implementación de estas prácticas, lo que sugiere que, aunque la tendencia es positiva, existe un área que requiere mayor atención en términos de seguimiento y comunicación entre los docentes y el equipo directivo.

**Items 3. ¿Con qué frecuencia crees que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos previstos para las distintas áreas?**

**Tabla 30.**

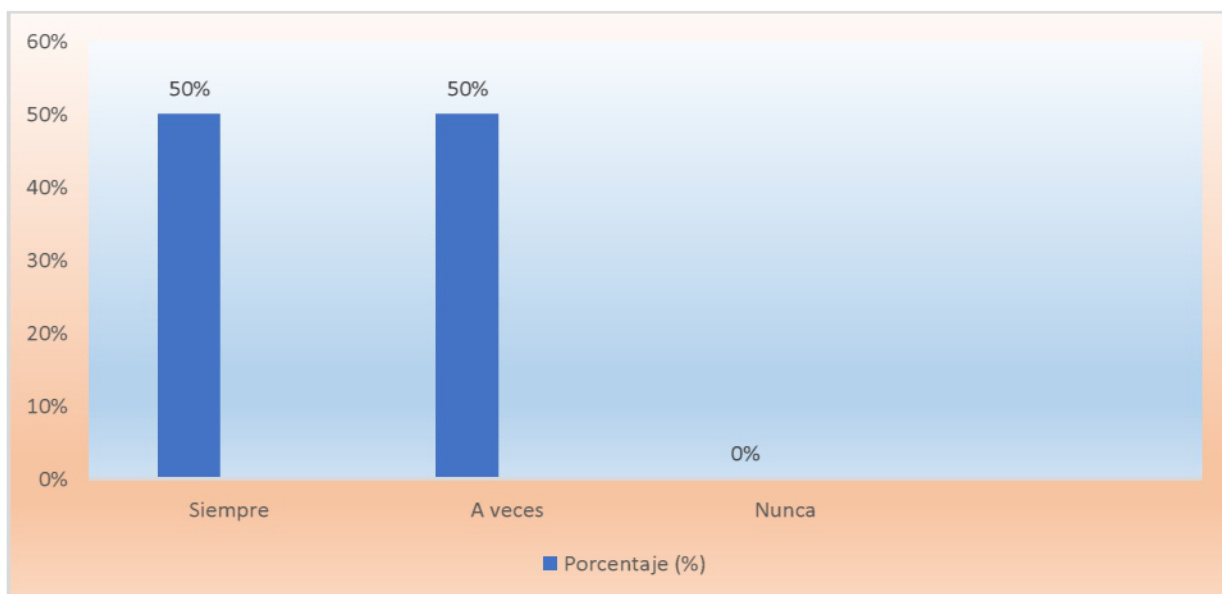
Frecuencia con la que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
<b>Siempre</b>	2	50%
<b>A veces</b>	2	50%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>Total</b>	4	100%

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los administrativos.

**Gráfica 17.**

Distribución de la Frecuencia con la que las Estrategias Lúdicas Favorecen el Aprendizaje de los Contenidos



Fuente. Tabla 2

El hecho de que el 50% de los directivos crea que las estrategias lúdicas siempre favorecen el aprendizaje indica que estas prácticas son percibidas como altamente efectivas en el proceso educativo.

Las estrategias lúdicas pueden involucrar actividades como juegos, dinámicas de grupo, y otros métodos interactivos que facilitan la comprensión de los contenidos, mejorando la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

El otro 50% de los directivos cree que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje solo en ocasiones. Esta perspectiva podría sugerir que los directivos consideran que las estrategias lúdicas no siempre se aplican de manera adecuada o consistente en todas las áreas o clases. Puede ser que las estrategias lúdicas sean más efectivas en ciertos contextos, como en actividades de ciencias o matemáticas, pero no en otros más formales o estructurados, como la gramática o las ciencias sociales.

Los resultados obtenidos de las encuestas a padres y directivos validan la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) de que la implementación efectiva de estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas, el desempeño académico y la capacidad de resolución de problemas en los niños del preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy. Un 75% de los directivos reconoce la aplicación de estrategias lúdicas en el aula, y el 50% considera que estas siempre favorecen el aprendizaje, lo que refleja un impacto positivo en el rendimiento académico. Además, los padres destacan mejoras en habilidades cognitivas clave, como concentración, memoria y razonamiento lógico. Aunque un pequeño porcentaje de directivos no ha observado estas prácticas, la mayoría de los padres y directivos resalta su efectividad, lo que refuerza la validez de la hipótesis alternativa y rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ), que sugería la ausencia de un efecto significativo.

**Items 4. ¿Considera que los niños aprenden de forma más efectiva cuando se llevan a cabo juegos educativos o estrategias lúdicas en clase?**

**Tabla 31.**

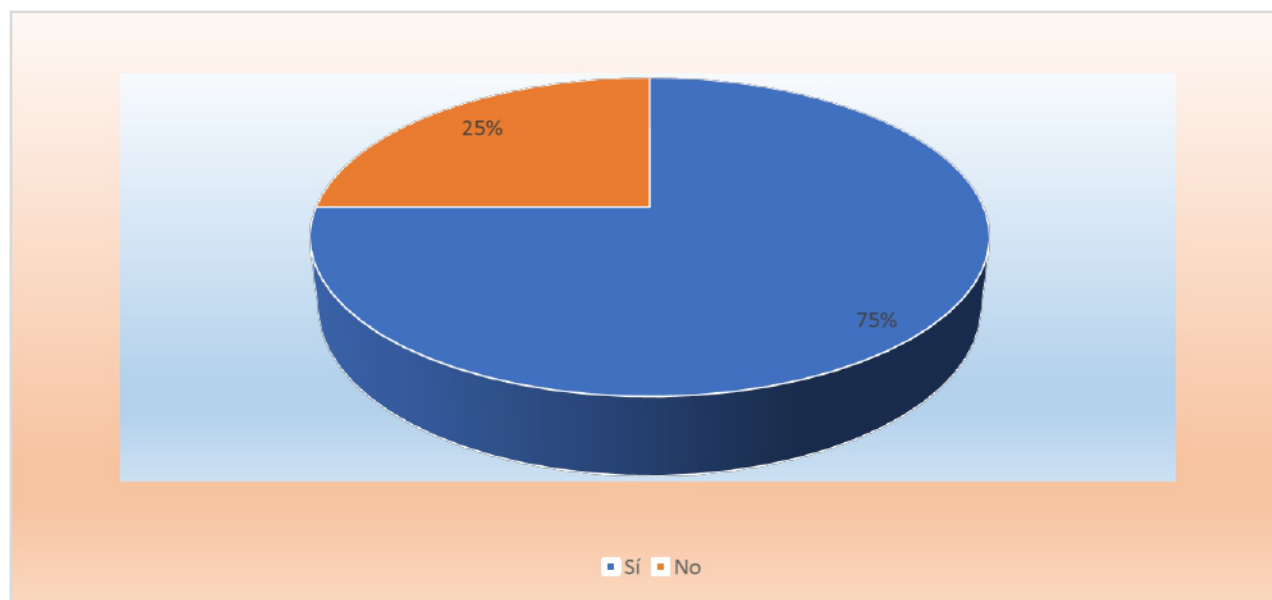
Creencia sobre la Eficacia de los Juegos Educativos en el Aprendizaje de los Niños

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
<b>Sí</b>	3	75%
<b>No</b>	1	25%
<b>Total</b>	4	100%

**Fuente.** Dior (2025) Encuesta aplica a los administrativos.

**Gráfica 18.**

Distribución Creencia sobre la Eficacia de los Juegos Educativos en el Aprendizaje de los Niños



**Fuente.** Tabla 31.

La mayoría de los directivos cree que los niños aprenden de manera más efectiva cuando se integran juegos educativos y estrategias lúdicas en el aula. Este dato respalda la idea de que las estrategias lúdicas, al involucrar la participación activa, la creatividad y el disfrute, fomentan un ambiente de aprendizaje más motivador.

Los niños, al estar más involucrados y emocionados con lo que aprenden, tienden a retener mejor la información y a desarrollar habilidades de manera más dinámica.

El 25% de los directivos no cree que los juegos educativos mejoren la efectividad del aprendizaje. Esta opinión podría derivarse de la percepción de que las actividades lúdicas no siempre son adecuadas para todos los contenidos o niveles educativos, o que, en algunos contextos, el enfoque estructurado y tradicional sigue siendo el más efectivo para el aprendizaje.

La mayoría de los directivos (75%) considera que los niños aprenden de manera más efectiva cuando se integran juegos educativos y estrategias lúdicas en el aula, lo que respalda la idea de que estas prácticas promueven un ambiente de aprendizaje motivador, favoreciendo la participación activa y el disfrute. Este tipo de estrategias facilita la retención de la información y el desarrollo de habilidades de manera dinámica, lo cual mejora el proceso educativo. Sin embargo, un 25% de los directivos no comparte esta visión, lo que podría indicar que no todos perciben la efectividad de los juegos educativos en todos los contextos o contenidos, sugiriendo que en algunas áreas el enfoque tradicional o estructurado sigue siendo considerado más apropiado. Estos resultados refuerzan la validez de la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), que destaca los beneficios de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas y el aprendizaje.

**Items 5. ¿Con qué frecuencia considera que, en el plantel educativo, se realizan juegos educativos donde se fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes?**

**Tabla 32.**

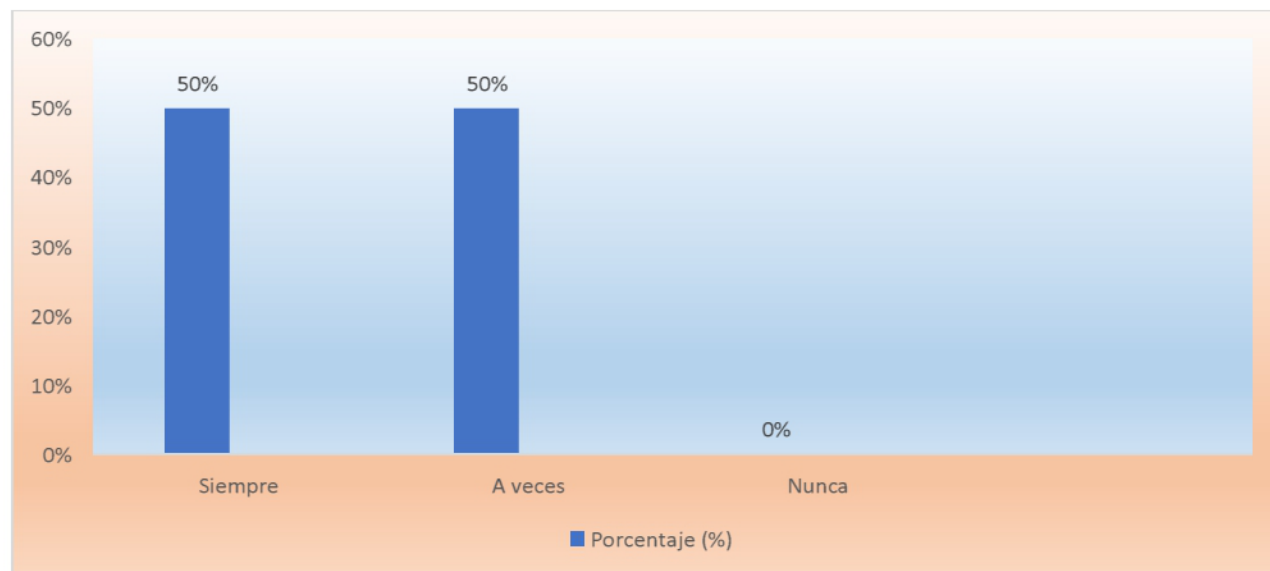
Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	2	50%
A veces	2	50%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los administrativos.

**Gráfica 19.**

Distribución de la Frecuencia de Juegos Educativos para el Desarrollo de Habilidades Comunicativas



Fuente. Tabla 32.

La distribución equitativa entre siempre y a veces indica que, aunque en general se reconoce que los juegos educativos pueden fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas, su frecuencia de aplicación varía.

Esto podría depender de factores como la planificación del aula, los recursos disponibles o la capacitación de los docentes. El hecho de que nadie haya respondido nunca sugiere que, aunque la frecuencia pueda no ser constante, existe una conciencia general de la importancia de utilizar juegos para fomentar habilidades comunicativas. Esto es positivo porque muestra que la herramienta se ve como valiosa, aunque su implementación no sea continua.

Los resultados de esta pregunta validan parcialmente la hipótesis planteada, pues indican que, aunque los juegos educativos son reconocidos como una herramienta importante para el desarrollo de habilidades comunicativas, su frecuencia de aplicación en el aula varía.

El hecho de que el 50% de los directivos considere que estos juegos se realizan siempre y otro 50% opine que se realizan a veces, sugiere que existe una conciencia general sobre su valor, pero también revela que su implementación no es constante. Este hallazgo respalda la hipótesis de que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo, aunque para maximizar su efectividad, sería necesario aumentar su frecuencia y consistencia en la práctica educativa.

**Items 6. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza-aprendizaje?**

**Tabla 33.**

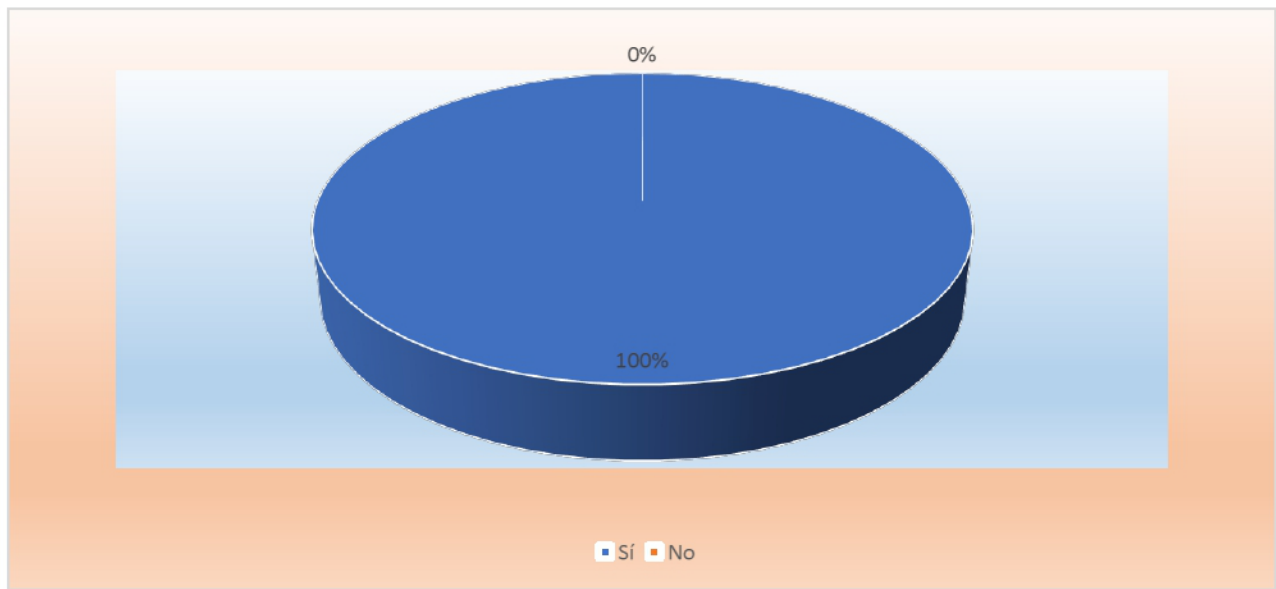
Percepción de la Mejora del Proceso Enseñanza-Aprendizaje mediante Estrategias Lúdicas

Respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Sí	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente. Dior (2025) Encuesta aplica a los administrativos.

**Gráfica 20.**

Distribución de la Percepción de la Mejora del Proceso Enseñanza-Aprendizaje mediante Estrategias Lúdicas



Fuente. Tabla 33.

La unanimidad de respuestas positivas refleja una clara comprensión y apreciación de los beneficios que las estrategias lúdicas aportan al proceso educativo. Esto sugiere que los directivos están convencidos de que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la participación, el interés y la motivación.

Si bien la unanimidad es un indicador positivo, también podría indicar que la muestra de directivos es pequeña (solo 4 personas), lo que limita la diversidad de opiniones. Además, podría reflejar que todos los encuestados tienen una visión común sobre la efectividad de las estrategias lúdicas sin considerar los matices de su implementación o los contextos en los que se llevan a cabo.

La respuesta unánime de los directivos que consideran que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza-aprendizaje valida la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) de manera contundente. El hecho de que todos los directivos coincidan en que estas estrategias tienen un impacto positivo refuerza la idea de que la implementación efectiva de juegos y actividades lúdicas, junto con la capacitación docente y recursos adecuados, puede mejorar significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas y el rendimiento académico en los estudiantes.

Sin embargo, cabe señalar que la muestra pequeña limita la diversidad de opiniones, lo que sugiere que es necesario contar con más datos y una muestra más amplia para confirmar de manera más robusta este hallazgo.

7. ¿Cuál de las siguientes habilidades cognitivas considera se estimulan, promueven y desarrollan por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes?

**Tabla 34.**

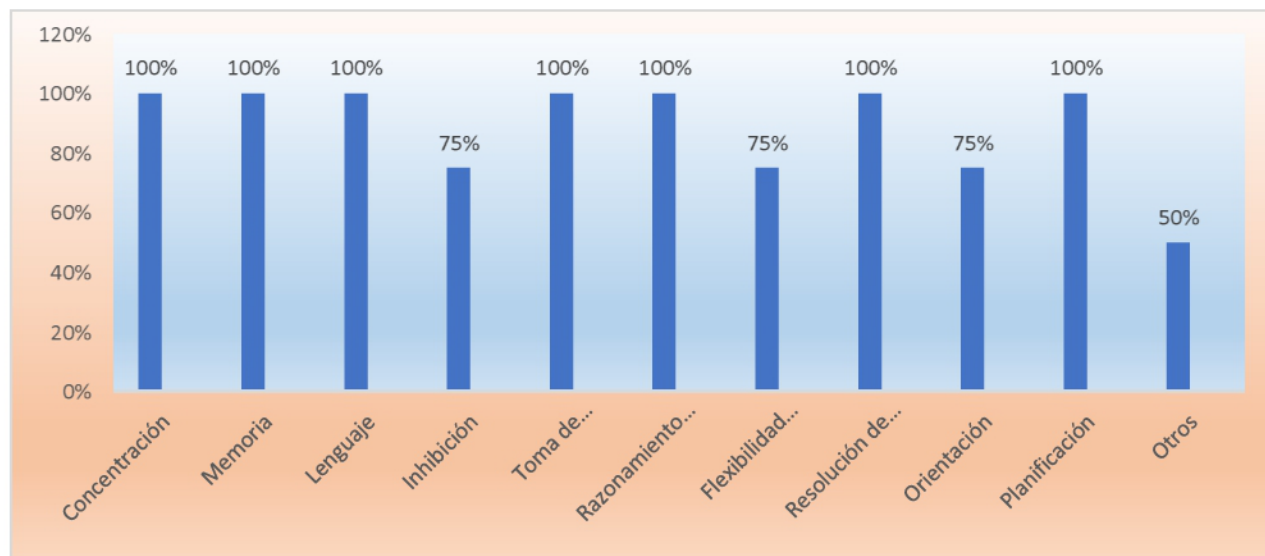
Habilidades Cognitivas Estimuladas por las Estrategias Lúdicas

Habilidad Cognitiva	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Concentración	4	100%
Memoria	4	100%
Lenguaje	4	100%
Inhibición	3	75%
Toma de decisiones	4	100%
Razonamiento lógico	4	100%
Flexibilidad cognitiva	3	75%
Resolución de conflictos	4	100%
Orientación	3	75%
Planificación	4	100%
Otros	2	50%

**Fuente.** Dior (2025) Encuesta aplica a los administrativos.

**Gráfica 21.**

Distribución de las Habilidades Cognitivas Estimuladas por las Estrategias Lúdicas



**Fuente.** Tabla 34

Los directivos identificaron diversas habilidades cognitivas que se promueven a través de la implementación de estrategias lúdicas en el aula.

Las habilidades más destacadas son la concentración, memoria, lenguaje, toma de decisiones, razonamiento lógico, resolución de conflictos y planificación, con una frecuencia del 100%. Sin embargo, las habilidades de inhibición, flexibilidad cognitiva y orientación fueron mencionadas por un menor número de directivos (75%), mientras que otras habilidades fueron mencionadas en menor medida, como es el caso de habilidades no especificadas, que un 50% de los encuestados identificaron.

Se observa que las estrategias lúdicas son altamente valoradas por su capacidad para estimular habilidades cognitivas fundamentales para el desarrollo de los estudiantes, como la concentración, la memoria y la toma de decisiones. Este tipo de habilidades son esenciales tanto para el aprendizaje académico como para el desarrollo personal y social de los niños.

La falta de unanimidad en algunas habilidades (como inhibición, flexibilidad cognitiva, orientación) podría sugerir que no todos los directivos tienen una visión clara o uniforme sobre los efectos de las estrategias lúdicas en estas áreas cognitivas. Es posible que algunos directivos no hayan observado o no estén completamente al tanto de los beneficios de las estrategias lúdicas en estas habilidades más específicas.

Los resultados obtenidos sobre las habilidades cognitivas estimuladas por las estrategias lúdicas refuerzan significativamente la hipótesis alternativa ( $H_1$ ), que sostiene que la implementación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños del preescolar.

La unanimidad en la identificación de habilidades como concentración, memoria, lenguaje, toma de decisiones, razonamiento lógico, resolución de conflictos y planificación, con un 100% de los directivos a favor, muestra un fuerte reconocimiento de la efectividad de las estrategias lúdicas en estas áreas clave.

Si bien las habilidades como inhibición, flexibilidad cognitiva y orientación fueron mencionadas en menor medida (75%), esto no afecta sustancialmente la validez de la hipótesis, sino que puede reflejar diferencias en la observación o en la prioridad que los directivos otorgan a estas habilidades específicas. En general, estos resultados respaldan la idea de que las estrategias lúdicas son un medio eficaz para mejorar no solo las habilidades cognitivas fundamentales sino también el rendimiento académico y la capacidad de resolución de problemas, corroborando los beneficios de su aplicación en el aula.

## **CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA**



**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EFECTIVAS EN EL PREESCOLAR DEL C.E.B.G.**  
**PRESIDENTE JOHN F. KENNEDY PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE**  
**HABILIDADES COGNITIVAS FUNDAMENTALES**

**ESTUDIANTE**

**DIOR DE ESCOBAR C**  
**CÉDULA 6-68-461**

**ENERO, 2025**

## **5.1. Introducción**

El desarrollo integral de los niños en la etapa preescolar constituye un pilar esencial para su futuro académico y personal. En este contexto, las estrategias lúdicas desempeñan un papel trascendental al permitir que los niños aprendan de manera natural y significativa, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales como la atención, memoria, razonamiento y creatividad.

La presente propuesta tiene como objetivo implementar una guía de estrategias lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños del preescolar del Centro Educativo Básico General Presidente John F. Kennedy, en la que se aborden metodologías innovadoras que estimulen el aprendizaje activo y promuevan el fortalecimiento de sus capacidades para la resolución de problemas. Estas estrategias están diseñadas para contribuir de manera efectiva al mejoramiento del desempeño académico y garantizar un desarrollo equilibrado.

## **5.2. Justificación**

La necesidad de integrar estrategias lúdicas en el ámbito preescolar responde a la creciente evidencia de que el aprendizaje basado en el juego potencia significativamente el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. En el contexto del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy, se ha identificado que muchos estudiantes presentan dificultades en habilidades cognitivas clave, lo que puede repercutir en su rendimiento académico y su capacidad de enfrentar desafíos de manera autónoma.

El juego, además de ser una actividad inherente a la infancia, permite la adquisición de conocimientos de manera interactiva y placentera, lo que lo convierte en una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje. Por lo tanto, esta propuesta busca no solo mejorar el desempeño académico, sino también fortalecer las capacidades de resolución de problemas de los niños, preparándolos para enfrentar retos futuros de manera creativa y eficaz.

### **5.3. Objetivos**

#### **5.3.1. Objetivo General**

- Diseñar e implementar una guía de estrategias lúdicas efectivas para promover el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales en niños del preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy, mejorando su desempeño académico y fortaleciendo su capacidad de resolución de problemas.

#### **5.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar las necesidades cognitivas y académicas específicas de los niños del preescolar.
- Diseñar estrategias lúdicas adaptadas al contexto y características de los estudiantes.
- Implementar actividades lúdicas que promuevan la atención, memoria, razonamiento y creatividad.

- Proporcionar a los docentes herramientas prácticas para integrar el juego en su planificación educativa.

#### **5.4. Beneficios**

- Para los estudiantes, se logra el desarrollo integral, mejor desempeño académico, mayor motivación para aprender, y fortalecimiento de habilidades de resolución de problemas.
- Para los docentes, el acceso a recursos y estrategias innovadoras que faciliten su labor educativa.
- Para la comunidad educativa, la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo.

#### **5.5. Descripción de la temática de la capacitación**

La capacitación se centrará en el diseño e implementación de estrategias lúdicas dirigidas al desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales en preescolares. Los temas a abordar incluirán:

**Tema 1: Importancia del juego en el aprendizaje:** Cómo el juego estimula las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños.

**Tema 2: Tipos de juegos y su relación con el desarrollo cognitivo:** Clasificación de los juegos según sus objetivos educativos y su impacto en áreas específicas del desarrollo infantil.

**Tema 3: Actividades prácticas para estimular habilidades específicas:** Estrategias concretas para fomentar la atención, memoria, razonamiento lógico y creatividad a través de juegos y dinámicas.

**Tema 4: Herramientas de evaluación para medir el impacto de las estrategias lúdicas:** Métodos para analizar y documentar el progreso de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

### **5.6. Estrategias que se utilizan**

Estrategia 1: Juegos sensoriales: Actividades que estimulan los sentidos para promover la atención y la percepción, como la identificación de objetos mediante el tacto o el reconocimiento de sonidos.

Estrategia 2: Juegos de memoria: Dinámicas que fortalecen la capacidad de retención y evocación de información, como juegos de parejas o secuencias de imágenes.

Estrategia 3: Juegos de roles: Escenarios de simulación donde los niños representan diferentes personajes, fomentando la creatividad, la empatía y el razonamiento lógico.

Estrategia 4: Rompecabezas y actividades de construcción: Ejercicios que desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, adaptados a los niveles de desarrollo de los niños.

Estrategia 5. Cuentacuentos y dramatizaciones: Actividades narrativas y teatrales que enriquecen la imaginación, mejoran la comprensión narrativa y promueven la expresión verbal.

## Cuadro 2.

### Estrategias

<b>Objetivos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Actividades</b>	<b>Evaluación</b>
Mejorar la atención y percepción	Juegos sensoriales	Identificar objetos con los ojos vendados o escuchar sonidos específicos	Observación directa y registro de participación
Fortalecer la memoria	Juegos de memoria	Juegos de parejas con cartas ilustradas	Registro de aciertos en las dinámicas propuestas
Fomentar la creatividad y razonamiento	Juegos de roles	Representación de situaciones cotidianas	Evaluación cualitativa de la participación
Desarrollar habilidades de resolución	Rompecabezas y construcción	Ensamblaje de bloques y solución de problemas con piezas	Tiempo y precisión en la resolución de tareas
Enriquecer la imaginación	Cuentacuentos y dramatizaciones	Narración interactiva y puesta en escena de historias infantiles	Retroalimentación grupal y autoevaluación

Fuente. Elaboración propia.

## **5.7. Duración**

### **5.7.1. Administración de la propuesta**

La implementación se desarrollará en un período de 6 meses, distribuido en las siguientes fases:

Fase 1: Diagnóstico inicial: Identificación de necesidades y diseño de estrategias (1 mes).

Fase 2: Capacitación docente: Talleres prácticos para los educadores (1 mes).

Fase 3: Implementación de estrategias: Aplicación de las actividades lúdicas en el aula (3 meses).

Fase 4: Evaluación final: Análisis de resultados y ajustes a la guía (1 mes).

### **5.7.2. Recursos**

- Humanos: Docentes capacitados, especialistas en desarrollo infantil, y apoyo de padres de familia.
- Materiales: Juegos didácticos, libros ilustrados, material audiovisual, herramientas tecnológicas (tabletas, proyectores) y recursos reciclables.
- Económicos: Presupuesto para la adquisición de materiales y contratación de personal especializado.

- Espacios: Salones de clase adaptados para actividades lúdicas y áreas recreativas.

## **5.8. Reflexiones finales**

Antes de su implementación, comparte la guía con expertos en desarrollo infantil y docentes del nivel preescolar para obtener retroalimentación que asegure su relevancia y aplicabilidad.

- Agrega ejemplos reales o simulados de la aplicación de las estrategias lúdicas para facilitar su comprensión y réplica en el aula.
- Revisa el lenguaje utilizado para que sea claro y directo, evitando tecnicismos innecesarios.
- Considera incluir un anexo con recursos imprimibles como fichas de actividades, listas de materiales o guías rápidas para los docentes.
- Proporciona alternativas para adaptar las actividades a diferentes contextos, considerando las limitaciones de recursos que puedan enfrentar los docentes.
- Sugiere un plan breve de capacitación para los docentes que usarán la guía, asegurando una correcta implementación de las estrategias.
- Propón un mecanismo para que los docentes puedan evaluar de manera continua el impacto de las actividades lúdicas y ajustar según los resultados observados.

## DISCUSION DE LOS HALLAZGOS MÁS IMPORTANTES

Los resultados obtenidos de los diferentes instrumentos aplicados en esta investigación (entrevistas a docentes, cuestionarios a padres de familia y administrativos) reflejan una clara percepción positiva sobre el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque también destacan áreas de oportunidad y desafíos en su implementación.

- Un hallazgo clave es que la mayoría de los docentes (80%) valora las estrategias lúdicas como herramientas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, un 20% las utiliza de manera ocasional, lo que sugiere que existen barreras en su aplicación consistente, como limitaciones de tiempo, recursos o capacitación. Esta discrepancia resalta la importancia de proporcionar formación continua a los docentes sobre cómo incorporar de manera efectiva las estrategias lúdicas en sus aulas, garantizando que todos los estudiantes se beneficien de sus potencialidades educativas.
- Los resultados reflejan que, aunque las estrategias lúdicas tienen un gran potencial, su implementación actual es limitada. Por lo tanto, abordar las barreras identificadas y fortalecer las capacidades de los docentes y padres será esencial para validar plenamente la Hipótesis Alternativa ( $H_1$ ) y maximizar el impacto positivo de estas metodologías en el contexto educativo.

- Los hallazgos coinciden en que las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, especialmente en la mejora de habilidades como la concentración, memoria y razonamiento lógico. Sin embargo, algunos docentes no perciben el mismo nivel de efectividad en habilidades como la orientación y la flexibilidad cognitiva, lo que puede deberse a la falta de actividades diseñadas específicamente para abordar estas áreas. Asimismo, el impacto positivo de las estrategias lúdicas en el desarrollo motor es ampliamente reconocido, pero la brecha en la percepción de algunos docentes indica la necesidad de más actividades centradas en el componente motor.
- Además, las estrategias lúdicas son vistas como eficaces para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y lingüísticas, especialmente en la mejora de la interacción entre los estudiantes. Sin embargo, algunos docentes reportan que no siempre logran implementar actividades lúdicas que favorezcan estos aspectos sociales de manera óptima, lo que sugiere que una mejor planificación y enfoque podría maximizar estos beneficios.
- Los padres de familia, a través del cuestionario, reconocen la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo y emocional de sus hijos. En su mayoría, destacan la mejora en habilidades como concentración y razonamiento lógico, indicando que perciben el impacto positivo de estas estrategias en el hogar.

Sin embargo, algunos padres mencionan que la comunicación sobre las actividades lúdicas realizadas en el aula no siempre es clara o consistente, lo que refleja la necesidad de un mayor vínculo y comunicación entre la escuela y los hogares para reforzar el apoyo a los estudiantes.

- Los directivos coinciden en reconocer los beneficios de las estrategias lúdicas y su relevancia para el desarrollo integral de los estudiantes. A pesar de ello, un 25% no las identifica de manera clara o no las percibe como un recurso fundamental. Este hallazgo señala una necesidad de mejorar la formación de los directivos y proporcionarles más información sobre cómo las estrategias lúdicas contribuyen al proceso educativo. Además, algunos directivos aún muestran dudas sobre su impacto en habilidades cognitivas específicas, lo que sugiere que el enfoque sobre las estrategias lúdicas debe ser más detallado y adaptado a las necesidades de los estudiantes.
- Un tema recurrente en los hallazgos es la necesidad de una implementación más consistente de las estrategias lúdicas, tanto en el aula como en la comunicación entre docentes, padres y directivos. A pesar de que existe una aceptación generalizada de su efectividad, algunos docentes y directivos reconocen que la falta de capacitación, recursos y tiempo afecta la aplicación de estas estrategias.
- Es crucial ofrecer programas de formación y talleres periódicos para docentes, centrados en el uso efectivo de las estrategias lúdicas, adaptadas a diferentes contextos y necesidades de los estudiantes.

Esta capacitación debe incluir el diseño de actividades que promuevan habilidades cognitivas, motoras, sociales y lingüísticas de manera equilibrada.

- Se recomienda el diseño de actividades lúdicas que apunten de manera más explícita al desarrollo de habilidades específicas, como la orientación, la flexibilidad cognitiva y la integración de habilidades motoras finas y gruesas. Estas actividades deben estar claramente alineadas con los objetivos de aprendizaje y ser fáciles de implementar dentro del tiempo disponible en el aula.
- Es importante mejorar la comunicación entre la escuela y las familias para garantizar que los padres estén al tanto de las actividades lúdicas que se realizan en el aula y cómo pueden reforzarlas en casa. Se pueden organizar sesiones informativas o talleres para padres, donde se les explique el valor y el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de sus hijos.
- Se debe realizar un seguimiento constante sobre la implementación de las estrategias lúdicas en el aula, involucrando tanto a los docentes como a los directivos. Esto permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las prácticas pedagógicas según sea necesario. Es importante que todos los miembros del equipo educativo, incluyendo los directivos, reciban información clara sobre el impacto de las estrategias lúdicas.

- Los directivos deben ser capacitados para reconocer el valor de las estrategias lúdicas y para tomar decisiones informadas que apoyen su integración en el currículo escolar. A través de una mayor sensibilización y apoyo institucional, se puede fomentar una mayor implementación de estas estrategias en todas las aulas. Los hallazgos reflejan un fuerte respaldo hacia el uso de estrategias lúdicas en la educación, pero también subrayan la necesidad de mayor capacitación, recursos y consistencia en su aplicación. Las recomendaciones planteadas buscan mejorar la implementación de estas estrategias, fortaleciendo el trabajo colaborativo entre docentes, directivos y padres para maximizar el impacto positivo de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

Las conclusiones presentadas en este estudio son el resultado de un análisis exhaustivo sobre la implementación de estrategias lúdicas en el preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy. A través de la recopilación de datos y la interpretación de los resultados obtenidos de los docentes, padres de familias y de los directivos del plantel educativo, se ha podido identificar cómo las estrategias lúdicas contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que se han resaltado áreas de mejora que pueden optimizar aún más este enfoque educativo. A continuación, se presentan las principales conclusiones del estudio.

- Las estrategias lúdicas empleadas por los docentes son diversas y están alineadas con un enfoque educativo integral que promueve el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños. La mayoría de las actividades seleccionadas tienen un propósito claro, ofreciendo beneficios tanto a nivel individual como grupal, lo que resalta el valor pedagógico del juego. Los docentes no solo utilizan las actividades lúdicas como una forma de diversión, sino también como herramientas poderosas para lograr aprendizajes significativos.
- El análisis muestra que la gran mayoría de los docentes (80%) reconoce el valor de las estrategias lúdicas, utilizándolas con regularidad. Sin embargo, existe un 20% que las emplea de manera ocasional, lo que sugiere que hay margen para una mayor integración de estas actividades en las aulas.

La ausencia total de docentes que afirmen nunca utilizarlas indica que el concepto de aprendizaje lúdico está relativamente bien aceptado, aunque algunos docentes pueden verse limitados por factores como el tiempo, los recursos o la capacitación.

- Las estrategias lúdicas son valoradas como herramientas fundamentales para el proceso de enseñanza-aprendizaje. La mayoría de los docentes (80%) destaca su efectividad para mejorar la dinámica del aula y el desarrollo integral de los estudiantes. No obstante, el 20% que no las valora refleja un área de oportunidad para mejorar la formación docente y el acceso a recursos didácticos que permitan una integración más efectiva de estas estrategias.
- En cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas, las estrategias lúdicas impactan significativamente en áreas como la concentración, la memoria y el razonamiento lógico. Sin embargo, habilidades como la orientación y la flexibilidad cognitiva son menos reconocidas, lo que puede deberse a la falta de actividades específicas que las aborden en el aula.
- Las estrategias lúdicas también son vistas como una herramienta eficaz para promover el desarrollo motor de los estudiantes, especialmente cuando se diseñan actividades que integren habilidades gruesas y finas. A pesar de esto, algunos docentes aún no reconocen completamente este impacto, lo que señala la necesidad de fortalecer el conocimiento y la implementación práctica de estas estrategias.

- Además, las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades sociales al fomentar la interacción, la empatía y la colaboración entre los estudiantes. Sin embargo, un pequeño porcentaje de docentes no observa estos beneficios, lo que puede reflejar limitaciones en la implementación o el desconocimiento de su impacto.
- En cuanto a las habilidades lingüísticas, las estrategias lúdicas se perciben como valiosas para promover la comunicación y el lenguaje en el aula. Sin embargo, su efectividad depende de una planificación adecuada que permita maximizar su impacto. En este sentido, es importante diseñar actividades que incluyan momentos específicos para la expresión y la escucha activa, como foros lúdicos, simulaciones o debates grupales, y complementar estas actividades con talleres de formación docente en técnicas de comunicación efectiva.
- A pesar de los beneficios reconocidos, existe un desafío en la falta de conocimiento sobre las estrategias lúdicas entre una parte significativa de los docentes. Este vacío de formación representa una barrera para aprovechar el potencial completo de estas estrategias en el aula. Además, la mayoría de los encuestados no ha identificado la aplicación de estas estrategias, lo que resalta una oportunidad para mejorar su visibilidad y la implementación coherente en el entorno educativo.
- Los juegos educativos son ampliamente aceptados como herramientas eficaces para fomentar la creatividad y la solución de problemas cotidianos, apoyando el desarrollo de habilidades críticas y creativas entre los estudiantes.

No obstante, un pequeño porcentaje de docentes no los percibe como relevantes, lo que puede sugerir la necesidad de promover una mayor integración de estas estrategias en los enfoques pedagógicos.

- En cuanto a la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales, la mayoría de los docentes reconoce su valor para fomentar un ambiente de aprendizaje cooperativo e inclusivo. Sin embargo, un pequeño grupo no ve este beneficio, lo que sugiere que algunas actividades lúdicas podrían necesitar un enfoque más centrado en las interacciones sociales y el trabajo en equipo.
- Aunque la mayoría de los encuestados está convencida de que las estrategias lúdicas son útiles para fomentar habilidades cognitivas, la variabilidad en las percepciones entre los directivos señala que algunos aún tienen dudas sobre su impacto en áreas cognitivas específicas como la inhibición, flexibilidad cognitiva y orientación. Este hecho subraya la necesidad de un enfoque más individualizado para abordar estas áreas y asegurar una implementación efectiva.

## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se presentan a continuación están basadas en los resultados obtenidos en el estudio sobre la implementación de estrategias lúdicas en el proceso educativo del preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy. A partir de estos hallazgos, se proponen las siguientes recomendaciones para fortalecer la efectividad de las estrategias lúdicas en el aula, tanto desde la perspectiva de los docentes como de los directivos y de la comunidad educativa en general.

- Es fundamental ofrecer programas de capacitación que incluyan talleres prácticos y ejemplos aplicados para actualizar a los docentes en nuevas estrategias lúdicas. Estos programas deben enfocarse en la adaptación de técnicas para niños con necesidades educativas especiales, así como en el diseño de actividades que estimulen el desarrollo integral.
- Complementar las estrategias tradicionales con recursos tecnológicos, como aplicaciones educativas y plataformas interactivas, puede enriquecer las actividades y ampliar las oportunidades de aprendizaje.
- Implementar sistemas de evaluación que permitan a los docentes observar cómo las actividades lúdicas impactan en habilidades específicas, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la expresión emocional. Esta evaluación debe ser continua y adaptativa.

- Fomentar la participación activa de los padres mediante actividades lúdicas para realizar en casa, fortaleciendo así la conexión entre el aprendizaje escolar y el entorno familiar.
- Incorporar el juego como un componente central en la planificación educativa, alineándolo con los objetivos de aprendizaje. Esto implica diseñar actividades lúdicas que trabajen habilidades específicas, como la orientación espacial, la flexibilidad cognitiva y la toma de decisiones.
- Garantizar que los docentes cuenten con materiales adecuados (juguetes, juegos de mesa, tecnología, etc.) para integrar el juego en el aula. Además, promover espacios de colaboración entre docentes para compartir experiencias y buenas prácticas.
- Facilitar talleres donde los docentes aprendan a crear juegos educativos alineados con los objetivos de aprendizaje. Esto asegurará un uso estratégico y efectivo de las estrategias lúdicas.
- Diseñar actividades lúdicas que estimulen el desarrollo motor mediante dinámicas prácticas y evaluaciones periódicas.
- Incorporar juegos grupales con roles definidos, cooperación y metas claras para fomentar habilidades sociales.

- Crear dinámicas que trabajen vocabulario, gramática, pronunciación y comprensión, complementándolas con debates, simulaciones y juegos de rol.
- Promover actividades que incentiven la autonomía, el liderazgo y la gestión de recursos propios, reforzando estas habilidades con retroalimentación constante.
- Los docentes deben planificar de forma sistemática el uso de estrategias lúdicas, adaptándolas a las metas de aprendizaje de cada nivel educativo. Esto puede incluir el trabajo colaborativo entre docentes para intercambiar experiencias y desarrollar recursos conjuntos.
- Se sugiere que los docentes incorporen estrategias lúdicas de manera sistemática en su planificación curricular. Para ello, es crucial brindarles formación continua y recursos prácticos que les permitan utilizar estas estrategias de forma eficaz. Las actividades deben alinearse con los objetivos pedagógicos y ajustarse a las características de las áreas de contenido, garantizando su pertinencia y efectividad en el aprendizaje.
- Es esencial que los docentes implementen dinámicas lúdicas orientadas a fomentar el trabajo en equipo y la comunicación entre estudiantes. Estas actividades deben estructurarse para garantizar la participación activa de todos los involucrados, fortaleciendo las relaciones interpersonales y promoviendo valores como el respeto

mutuo. Asimismo, se recomienda ofrecer capacitación docente sobre cómo emplear estas dinámicas para optimizar las interacciones sociales en el aula.

- Las instituciones educativas deben integrar de forma regular juegos y actividades lúdicas que estimulen la motivación y el aprendizaje efectivo. Estos recursos deben ser diseñados para reforzar competencias específicas, incluyendo habilidades comunicativas, cognitivas y sociales. Es fundamental capacitar a los docentes en su planificación y ejecución para garantizar que se adapten a las necesidades y objetivos educativos de los estudiantes.
- Es recomendable que los juegos educativos no solo aborden contenidos académicos, sino que también incluyan situaciones de la vida diaria. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades como el pensamiento creativo y la resolución de problemas de forma innovadora. Proporcionar ejemplos prácticos de cómo estas dinámicas pueden aplicarse en contextos reales fortalecerá el impacto positivo en el aprendizaje.
- Se sugiere que los docentes implementen actividades que estimulen tanto las habilidades motoras gruesas como las finas, asegurando su adecuación al nivel de desarrollo físico de los estudiantes. Paralelamente, es importante diseñar juegos que fomenten habilidades cognitivas clave, como la memoria, el razonamiento lógico, la planificación y la toma de decisiones. Estas actividades deben integrarse como parte del currículo para favorecer un aprendizaje integral.

- Aunque la mayoría de los directivos apoya el uso de estrategias lúdicas, es necesario que el resto del equipo esté igualmente informado sobre su utilidad y beneficios. Para lograr esto, se recomienda organizar talleres y sesiones formativas destinadas a los directivos, lo que permitirá alinear las decisiones administrativas con las prácticas pedagógicas. Además, se sugiere realizar observaciones periódicas en el aula y fomentar la retroalimentación entre docentes y directivos para asegurar una implementación coherente y efectiva de estas estrategias.
- Para maximizar el impacto de las estrategias lúdicas, es esencial establecer mecanismos de evaluación que permitan medir su efectividad en diferentes áreas del currículo. Estas evaluaciones deben incluir el análisis de su influencia en habilidades específicas como la flexibilidad cognitiva, la inhibición y la orientación. Asimismo, la reflexión conjunta entre docentes y directivos sobre los resultados permitirá optimizar las prácticas y ampliar su alcance en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA (REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS).

- Álvarez, M., & Soto, J. (2020). El uso de juegos cooperativos para promover habilidades cognitivas en niños en edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Educación Preescolar*, 18(2), 45-60. <https://doi.org/10.5935/01212355.20200107>.
- Anderson, T., & Miller, P. (2023). Explorando el impacto de las estrategias de juego basadas en tecnología en las habilidades cognitivas de los niños en edad preescolar. *Revista de tecnología y sociedad educativa*, 26 (2), 55-69. <https://doi.org/10.2307/jeducatechsoc.2023.09.02>.
- Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica "Abraham Lincoln". *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3), 1871 – 1883. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>.
- Bósquez León, D. M., Cachupud Morocho, L. A., & Chica Macay, S. M. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial: Estrategias lúdicas: un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la educación infantil. *Revista Científica*, 9(31), 108–125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>.
- Bósquez, D., Cachupud, L., & Chica, S. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Científica*, 9(31), 108-125, eISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>.
- Bustamante Mora, F. F., Troya Santillán, B. N., Barboto Sanabria, C. M., Hernández Centeno, J. A., Martínez Oviedo, M. Y., Valencia Trujillo, G. D., & Bernal Parraga, A. P. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13886](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886).
- Campbell, D. T. y Stanley, J. C. (1963). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales para la investigación*. Houghton Mifflin.

- Concepción, E. (2019) El juego como estrategia didáctica para enfrentar las dificultades del aprendizaje en la formación de los alumnos de la licenciatura de educación preescolar de la universidad cristiana de Panamá. Universidad Cristiana de Panamá. <https://investigacion.ucp.ac.pa/wp-content/uploads/2021/09/ucp-el-juego-como-estrategia-did%c3%81ctica-para-enfrentar-las-dificultades-del-aprendizaje.pdf>.
- Creswell, JW y Creswell, JD (2023). Diseño de investigación: enfoques cualitativos, cuantitativos y de métodos mixtos (6ª ed.). Publicaciones SAGE.
- De-la-Cruz-Macías, M. I., & Vega-Intriago, J. O. (2023). Guía de actividades lúdicas para estimular el desarrollo de las habilidades cognitivas, en los niños de primer año básico paralelo “A” de la Unidad Educativa “Franklin Delano Rossevelt” de la ciudad de Portoviejo. Periodo 2022-2023. MQRInvestigar, 7(4), 992–1018. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.992-1018>.
- Fernández, A., & Torres, M. (2023). Estrategias lúdicas en el aula: Un enfoque participativo. Editorial Educación Moderna.
- Fernández, J., & Torres, M. (2023). Estrategias lúdicas para el aprendizaje inclusivo. Editorial Educativa.
- Fernández, M., & Morales, L. (2022). La importancia del juego en el aprendizaje de niños en edad preescolar. Revista de Psicopedagogía Infantil, 8(2), 98-113. <https://doi.org/10.xxxx/psicoped2022>
- Fernández, R., & López, M. (2023). Estrategias pedagógicas para el desarrollo cognitivo. Revista de Innovación Educativa, 9(3), 45–60.
- García, L., & Rodríguez, P. (2022). Desarrollo cognitivo en contextos educativos. Psicopedagogía Actual, 7(2), 34–48.
- Flores, G. y Gualpa, L. (2022) Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del subnivel 2. Tesis: Universidad estatal península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e idiomas carrera de educación inicial. Recuperado <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/7598/UPSE-TEI-2022-0081.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

- García, F., & Rodríguez, S. (2021). El impacto de las actividades de juego multisensorial en el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. *Revista de estudios de la primera infancia*, 15(3), 40-55. <https://doi.org/10.4103/jecc.2021.00345>
- García, P., & Rodríguez, S. (2023). Juegos educativos y desarrollo integral en la infancia. *Revista de Educación Infantil*, 12(3), 45-60.
- García, R., & Torres, A. (2020). *Estrategias lúdicas: una herramienta clave para la enseñanza en educación inicial*. *International Journal of Early Childhood Education*, 10(4), 56-70. <https://doi.org/10.xxxx/earlychild2020>.
- González, A., & Martínez, C. (2021). *Estrategias lúdicas y desarrollo cognitivo en educación básica*. Educare Press.
- González, J., López, C., & Martínez, P. (2023). Metodologías innovadoras en educación básica. *Revista de Innovación Educativa*, 8(2), 34–49.
- Gordon, D.y Arrocha, B(2021) Desarrollo integral del niño mediante aulas de clases sorprendentes. Para docentes y padres de Pre Escolar. Universidad de Panamá, Facultad de Ciencias de la Educación. [https://up-rid.up.ac.pa/6765/1/dinorah\\_gordon.pdf](https://up-rid.up.ac.pa/6765/1/dinorah_gordon.pdf).
- Hernández, D., Pérez, F., & Morales, R. (2022). Innovación pedagógica a través del juego en educación inicial. *Revista Internacional de Educación*, 15(2), 78-95.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. P. (2021). *Metodología de la investigación (7a ed.)*. McGraw-Hill.
- Herrera-Occ, M. & Gonzales-Soto, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>.
- Iñiguez, A. y Ortega, G. (2023). Estrategias didácticas para la estimulación cognitiva en niños de Inicial II. Guayaquil. ULVR. Facultad de Educación Carrera de Psicopedagogía. 117 p. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6484>.

- Jones, L. y Clark, K. (2024). El impacto del juego al aire libre en el desarrollo cognitivo y social de los niños en edad preescolar. *Desarrollo y atención de la primera infancia*, 192(1), 10-24. <https://doi.org/10.1080/03004430.2023.1716893>
- Jurado, M., & Pérez, A. (2021). El impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños en edad preescolar. *Revista Internacional de Educación*, 10(2), 34-50. <https://doi.org/10.1016/j.revedu.2020.06.003>
- Lee, J., & Kim, S. (2022). La influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje y las habilidades cognitivas en niños en edad preescolar. *Revista de Educación Infantil*, 50(3), 235-249. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01272-3>
- López, C., Sánchez, F., & Torres, A. (2020). Aprendizaje basado en problemas: Impacto en el razonamiento crítico. *Educación Contemporánea*, 6(1), 22–39.
- Martínez, J., & Torres, S. (2022). Tecnología y desarrollo cognitivo: Un enfoque educativo. *Educación Digital*, 5(4), 15–30.
- López, G., Vargas, T., & Martínez, R. (2022). Metodologías lúdicas en el aula: Impacto en la enseñanza-aprendizaje. Editorial Nueva Didáctica.
- López, J., Rodríguez, F., & Martínez, P. (2022). La influencia de los juegos de mesa en el desarrollo cognitivo infantil. *Revista Internacional de Psicopedagogía*, 15(3), 45-59. <https://doi.org/10.xxxx/psicoped2022>.
- López, M., & Hernández, J. (2021). *El impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo en la educación preescolar*. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(3), 45-60. <https://doi.org/10.xxxx/educacion2021>
- López, S., & Pérez, R. (2021). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. *Psicología y Educación Infantil*, 5(3), 56–72
- Martínez, A., & Gómez, R. (2020). *Habilidades cognitivas en la infancia: Estrategias para su desarrollo*. *Journal of Cognitive Development*, 12(4), 89-102. <https://doi.org/10.xxxx/cogdev2020>

- Martínez, C., & González, M. (2019). El papel del juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 24(1), 20-34. <https://doi.org/10.5935/2215-4790.20190004>
- Martínez, C., & Sánchez, L. (2022). Juegos motores: Desarrollo integral en la infancia. *Revista Internacional de Educación Física*, 10(1), 12–25.
- Melissa, C. C. A. (2020). Estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo: Universidad Especializada de las Américas. <http://repositorio2.udelas.ac.pa/handle/123456789/322>
- Pérez, D. y Castro, J. (2023) Metodología juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar en el distrito de Penonomé. *Revista científica Guacamaya*. Pp. 97. <https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n1.a4321>.
- Pérez, D., & Gómez, A. (2023). Juegos educativos: Un puente hacia el desarrollo cognitivo. *Revista de Psicología Educativa*, 8(1), 12–28.
- Sánchez, V., & Morales, H. (2021). Factores internos y externos en el desarrollo cognitivo. *Estudios en Psicopedagogía*, 5(3), 19–35.
- Pérez, L., & Morales, E. (2022). Desarrollo emocional en niños mediante actividades lúdicas. *Revista Psicopedagógica*, 10(1), 32-48.
- Pérez, M., & López, J. (2021). *El impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje infantil*. *Revista de Innovación Educativa*, 8(2), 34-48. <https://doi.org/10.xxxx/educ2021>
- Rodríguez, A., & Gómez, D. (2020). Creatividad y autonomía en educación inicial mediante actividades lúdicas. *Cuadernos de Educación Preescolar*, 15(4), 78–91.
- Smith, R., & Brown, L. (2020). Título: Evaluación de la efectividad de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. *Revista de Educación Infantil*, 12(1), 58-72. <https://doi.org/10.1080/00220573.2019.1665635>.
- Vargas, T., & López, G. (2021). Inclusión educativa y estrategias lúdicas. *Revista de Educación y Diversidad*, 8(4), 95-112.

## **ANEXOS O APÉNDICES**

**ANEXO 1.**

**Cuadro 3.**

Matriz de consistencia

Denominación de la Investigación: Impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar del CBG presidente John. f. Kennedy

Objetivo General. Valorar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños (as) edad preescolar.

OBJETIVOS ESPECIFICOS	DIMENSIONES	INFORMACIÓN QUE SE REQUIERE RECATAR	POBLACIÓN Y MUESTRA								TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECABACIÓN DE DATOS
Describir las estrategias lúdicas que fomentan el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños (as) en edad	Estrategias Lúdicas	Describir las estrategias lúdicas que apoyan el desarrollo cognitivo en los niños	N Datos		N						Observación Directa de las estrategias lúdicas utilizadas en los niños
			E	M	P	DE	m	p	d		
			100	5	100	2	100	5	100	2	
			x	x	x	x	x	x	x	x	
Determinar las estrategias lúdicas que promueven el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños (as) en edad preescolar	Habilidades cognitivas	Reconocimiento de las estrategias lúdicas que fomentan las habilidades cognitivas	x	x	x	x	x	x	x	x	Entrevista a todo los docentes de preescolar Cuestionario a los padres de familia

<p>Diseñar una guía de actividades lúdicas que desarrollan las habilidades cognitivas en los niños (as) en edad preescolar</p>	<p>Actividades que se utilicen en el diseño de la guía de estrategias lúdicas</p>		x	x	x	x	x	x	x	
<p>Proponer el uso de la guía de las estrategias lúdicas que ayuden al desarrollo de habilidades cognitivas de niños(as).</p>	<p>Fomentar la utilización de la guía</p>		x	x	x	x	x	x	x	

## ANEXO 2.

### INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

#### ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTES

##### I. PROPÓSITO:

La presente encuesta tiene como objetivo recoger información seria y confiable relacionada con la utilidad e importancia que tienen los juegos como estrategia para desarrollar competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

##### II. PARTE INFORMATIVA:

SEXO : \_\_\_\_ . TIEMPO DE SERVICIO: \_\_\_\_ AREA A CARGO: \_\_\_\_

##### INSTRUCCIONES:

A continuación, se le presenta a usted varias preguntas relacionadas con las estrategias lúdicas y su incidencia en el logro de competencias en los estudiantes. La información se manejará con estrictos fines académicos y sus resultados se presentarán solo globalmente mediante un informe de investigación. Le agradeceremos responder con objetividad dichas interrogantes.

Gracias.

1. ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en educación? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_

En caso afirmativo, descríbalas:

2. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias lúdicas en su aula de clases? Siempre \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca\_\_

3. ¿Cuáles estrategias lúdicas utiliza y por qué?

R/: \_\_\_\_\_

---

4. ¿Considera que las estrategias lúdicas en el aula de clases, es una herramienta para el proceso enseñanza- aprendizaje?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Expliqué, por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Considera que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Considera que las estrategias lúdicas son una herramienta que promueve la comunicación entre los estudiantes y docente?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

7. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza- aprendizaje? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué?

8. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de las estrategias lúdicas?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

10. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades sociales?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

11. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades motoras?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

12. ¿Cuál de las siguientes habilidades cognitivas considera se estimulan, promueven y desarrollan por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes?

- Concentración: \_\_\_\_\_
- Memoria: \_\_\_\_\_
- Lenguaje: \_\_\_\_\_
- Inhibición: \_\_\_\_\_
- Toma de decisiones: \_\_\_\_\_
- Razonamiento lógico: \_\_\_\_\_
- Flexibilidad cognitiva: \_\_\_\_\_
- Resolución de conflictos: \_\_\_\_\_
- Orientación: \_\_\_\_\_
- Planificación: \_\_\_\_\_
- Entre otros: \_\_\_\_\_

## ANEXO 3.

### CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA

#### I. PROPÓSITO:

Este cuestionario tiene como objetivo recoger información sobre la utilidad e importancia que tienen los juegos educativos en el logro de mejores aprendizajes

#### II. PARTE INFORMATIVA:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_ SEXO: \_\_\_\_\_ GRADO: \_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES:

Lea atentamente cada una de las preguntas que se te formulan y responde con objetividad. Los resultados se presentarán globalmente a través de un informe de investigación que servirá para mejorar el logro de tus aprendizajes. Gracias.

1. ¿Sabe que son las estrategias

lúdicas? Si \_\_\_ No\_\_\_

¿Detalle? \_\_\_\_\_

2. ¿En algún momento ha podido identificar si en el aula de clases el docente pone en práctica estrategias lúdicas?

Si \_\_\_ No\_\_\_

3. ¿Con qué frecuencia crees que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los contenidos previstos para las distintas áreas?

Siempre \_\_\_ A veces \_\_\_ Nunca \_\_\_

¿Por qué \_\_\_\_\_

4. ¿Crees que se fomentan las relaciones humanas entre compañeros y compañeras con las estrategias lúdicas?

Si \_\_\_ No\_\_\_

5. ¿Considera que los niños aprenden de forma más efectiva cuando se llevan a cabo juegos educativos o estrategias lúdicas en clase?

Si \_\_\_ No\_\_\_

6. ¿Con qué frecuencia considera que en el plantel educativo, se realizan juegos educativos donde se fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes?

Siempre \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

7. ¿Crees que los juegos educativos fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

8. ¿Crees que los juegos educativos proporcionan herramientas que te permitan reforzar la inteligencia de los estudiantes?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Considera que las estrategias lúdicas mejoran el proceso enseñanza-aprendizaje? Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

10. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de las estrategias lúdicas?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

11. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

12. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades sociales?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

13. ¿Considera que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de diversas habilidades motoras?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

14. ¿Cuál de las siguientes habilidades cognitivas considera se estimulan, promueven y desarrollan por medio de la aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes?

- Concentración: \_\_\_\_
- Memoria: \_\_\_\_
- Lenguaje: \_\_\_\_
- Inhibición: \_\_\_\_
- Toma de decisiones: \_\_\_\_
- Razonamiento lógico: \_\_\_\_
- Flexibilidad cognitiva: \_\_\_\_
- Resolución de conflictos: \_\_\_\_
- Orientación: \_\_\_\_
- Planificación: \_\_\_\_
- Entre otros: \_\_\_\_

## ANEXO 4.

### Cuadro 4

Instrumento de validación de cuestionarios

DENOMINACION DE LA INVESTIGACIÓN: \_\_\_\_ ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS DE PREESCOLAR DEL C.E.B.G PRESIDENTE JOHN. F. KENNEDY  
CUESTIONARIO APLICADO A: PADRES DE FAMILIA

Ítem	CRITERIOS A EVALUAR														Observaciones (si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)	
	Claridad en la redacción			Coherencia interna			Contenidos claros y precisos			Lenguaje adecuado al nivel del informante			Mide lo que pretende			
	Sí	En parte	No	Sí	En parte	No	Sí	En parte	No	Sí	En parte	No	Sí	No		
	X			X				X		X			X			
....																
				Aspectos Generales										Sí	No	*****
				El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		

				Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			.	
				Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial			La investigadora no colocó las dimensiones de cada objetivo, pero los ítems elaborados tienen relación con la denominación de la investigación.	
				El número de ítems es suficiente para recoger la información. en caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	x		El cuestionario consta de 10 ítems	
				Validez				
				Aplicable	SI		No aplicable	
				Aplicable atendiendo a las observaciones				
				Validado por: Edilma Judith Vargas Cortés			c.i.p: 7-703-1885	Fecha:25-5-24
				Firma:			teléfono: 68725395	e-mail: judithvargas0112"

- n... (quiere decir que debe colocar la cantidad de ítems que tiene el cuestionario)
- coloque el número del ítem que tiene en el cuestionario

Macaracas, 13 de agosto de 2025.

Señores  
Universidad de Panamá  
Vicerrectoría de Investigación y Postgrado  
Maestría en Didáctica

E. S. M.

A quien concierna:

Certifico que he revisado y corregido, en cuanto a ortografía y estructura gramatical, la tesis titulada: "Estrategias en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de preescolar del C.E.B.G. Presidente John F. Kennedy", cuya autora es: Dior de Escobar C., con cédula de identidad personal: 6-68-461.

Como constancia, firmo el presente documento.

*Emérita E. Galagarza*  
Emérita E. Galagarza C.  
Profesora de Español  
Cédula: 7-77-916  
Registro: 155123

# UNIVERSIDAD · DE · PANAMA

LA · FACULTAD · CORRESPONDIENTE  
DE · ACUERDO · CON · EL · CONSEJO · DIRECTIVO · Y · EL · CONSEJO · ACADEMICO

HACE · CONSTAR · QUE

*Emérita E. Galagarza G.*

HA · TERMINADO · LOS · ESTUDIOS · Y · CUMPLIDO · CON · LOS

REQUISITOS · PARA · EL · GRADO · DE

*Profesora de Segunda Enseñanza  
con Especialización en Español*

Y · SE · LE · HA · CONCEDIDO · EN · CONSECUENCIA · TAL · GRADO · CON · TODOS · LOS  
DERECHOS · HONORES · Y · PRIVILEGIOS · RESPECTIVOS, · EN · TESTIMONIO · DE  
LO · CUAL · SE · LE · EXPIDE · ESTE · DIPLOMA · EN · LA · CIUDAD · DE · PANAMA  
A · LOS           *cuatro*           DIAS · DE           *agosto*           DEL · AÑO  
DE · MIL · NOVECIENTOS OCHENTA, ~

*Ricardo Lafont*  
Rector

Decano de la Facultad