



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO
EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024

PRESENTADO POR:
GLORIA ANDIA CHINO

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN:
EDUCACIÓN INICIAL

JULIACA – PERÚ
2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO
EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024**

PRESENTADO POR:

GLORIA ANDIA CHINO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADO POR:

PRESIDENTE

:

Dr. JESUS MAMANI MAMANI

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. ROBBINS FLORES AGUILAR

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

ASESOR

:

Mgtr. LUIS CHAYNA AGUILAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073 - 2025-D-SEP-EPG-UANCV/J**

Juliaca, 27 de octubre del 2025

VISTOS:

El expediente N° 2025-003141, presentado por el (la) Egresado (a), **ANDIA CHINO GLORIA**, quien solicita nominación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Egresado (a), **ANDIA CHINO GLORIA**, con DNI. **42663010**, con número de matrícula **1510700029**, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación del Trabajo Académico titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024** para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez";

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **Comité de Investigación**;

Que, mediante Resolución Directoral N° 447-2024-SEP-EPG/UANCV se APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) con Resolución Directoral N° 277-2025-SEP-EPG/UANCV se APRUEBA Y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024** la misma que pertenece a la línea de investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° 0000051 de fecha 23 de octubre del 2025 se nomina jurados de tesis conforme a lo detallado en el acta.

Que, conforme al Artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de la actualidad y de alto valor científico; en uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la Sustentación Presencial del informe final de la Investigación (Trabajo Académico), del (a) Egresado (a), **ANDIA CHINO GLORIA**, para optar el título de **SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa del Trabajo Académico a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	:	Dr.	JESUS MAMANI MAMANI
Primer Miembro	:	Dr.	ROBBINS FLORES AGUILAR
Segundo Miembro	:	Dr.	ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Asesor	:	Mgtr.	LUIS CHAYÑA AGUILAR

ARTÍCULO TERCERO. - El proceso de la Sustentación del Trabajo Académico en mención, se llevará a cabo:

Fecha	:	Viernes, 31 de octubre del 2025
Hora	:	2:30 p.m.
Local	:	Aula N° 208 - CC3 SEGUNDO PISO - UANCV

ARTÍCULO CUARTO. - El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.


UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Javier Romulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)

C:\Archivos de
usuario\j...
Escuela de
Posgrado

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 277-2025-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 17 de octubre del 2025

VISTOS:

El Expediente N° **5563**, del (la) egresado (a): **ANDIA CHINO GLORIA** con DNI N° **42663010** código de matrícula N° **1510700029**, quien solicita **cambio del ASESOR** del Informe Final de la Investigación (**Trabajo Académico**), Titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO, 559 SICUANI 2024** con Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18**, para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Egresado (a): **ANDIA CHINO GLORIA**, solicita el **CAMBIO DEL ASESOR** del Informe Final de la Investigación (**TRABAJO ACADÉMICO**), de la **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 447-2024-SEP-EPG/UANCV**, en el que se le asignó como **ASESOR** al (a) Dr. **SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**, el mismo que se cambia por **no tener vínculo laboral** con la UANCV;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R;

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** del Informe Final de la Investigación (**TRABAJO ACADÉMICO**);

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico) del **ASESOR (A): Mgtr. LUIS CHAIÑA AGUILAR**;

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 01273-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04 o 05) Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado;

En uso de las atribuciones a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. – ACEPTAR EL CAMBIO DEL ASESOR de la **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 447-2024-SEP-EPG/UANCV**, del **INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO)**, para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO, 559 SICUANI 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **ANDIA CHINO GLORIA**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. – RECONOCER como **ASESOR** al (a) **Mgtr. LUIS CHAIÑA AGUILAR**.

ARTÍCULO TERCERO. – RATIFICAR LA APROBACIÓN DEL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO), para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL** con Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18**.

ARTÍCULO CUARTO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.


Dr. **Romulo Quispe Zapana**
DIRECTOR (a)

Cc: (Congo) (f)
Archivo (f)
Interesado (f)
RG/te/roay

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°002-2025-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 06 de enero del 2025

VISTOS:

El Expediente N°2024-015211 de fecha 11 de diciembre del 2024, el (la) egresado (a): **GLORIA ANDIA CHINO** con DNI N°42663010 código de matrícula N°1510700029 quien solicita Revisión de Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico); acorde al Informe N°01273-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico) de fecha 20 de diciembre del 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de Investigación Científica, Tecnológica y Humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-015211 el (la) egresado (a): **GLORIA ANDIA CHINO** solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico) titulado:

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO, 559 SICUANI 2024 Línea de Investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18** para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Propuesta de Investigación (Trabajo Académico).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (Trabajo Académico) del **ASESOR (A): Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N°01273-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (04) Ficha de Opinión del Informe Final de Propuesta de Investigación (Trabajo Académico)** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN (TRABAJO ACADÉMICO) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, Titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO, 559 SICUANI 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **GLORIA ANDIA CHINO** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como **ASESOR(a): Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, Secretaría Académica y Administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Curi
DIRECTOR (a)

DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 447-2024-SEP-EPG-D/UANCV**

Juliaca, 30 de octubre del 2024

VISTOS:

El Expediente N°2024-012142 presentado por el (la) Egresado (a): **GLORIA ANDIA CHINO** con DNI N°42663010 código de matrícula N°1510700029 quien solicita Revisión de propuesta de Investigación y el **INFORME N°0703-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02) Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación** fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-012142 el (la) Egresado (a): **ANDIA CHINO GLORIA** solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación Titulado:

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO, 559 SICUANI 2024 Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG18**, para optar el **TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** a la propuesta de investigación.

Que, el director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del **ASESOR** el (la) **Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA** quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración de la Propuesta de Investigación de acuerdo a la **DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N°0703-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación"** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO, 559 SICUANI 2024** presentado por el (la) Egresado (a): **ANDIA CHINO GLORIA** en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RECONOCER, como **ASESOR** el (la) **DR. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Venceslao Condori Curi
DIRECTOR (a)



ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LA APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Andina Nestor
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

5%

2

repositorio.uancv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

biblioteca.ciencialatina.org

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

6

www.indteca.com

Fuente de Internet

1%

7

dspace.unach.edu.ec

Fuente de Internet

1%



METADATOS COMPLEMENTARIOS

TRABAJO ACADÉMICO	
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	GLORIA ANDIA CHINO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42663010
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-9129-5418
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0008-7372-6132
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	ROBBINS FLORES AGUILAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02426851
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6313-4052
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02385723



"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



Dr. Jesús Mamani Mamani
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo GLORIA ANDIA CHINO, identificado con DNI
Nro. 42663010 en mi condición de egresado de:

- ☐ Escuela Profesional
☒ Programa de Segunda Especialidad,
☐ Programa de Maestría o Doctorado

S.E.P. EN EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la ☐ Tesis o ☐ Trabajo de Investigación, ☒ Trabajo Académico
denominada:
ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO 559 SICUANI
2024

Asesorado por: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

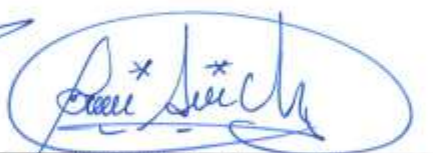
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 22 de DICIEMBRE del 2025


Firma del Asesor
(obligatoria)


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Dios y a mi esposo Abrahan Sota y a
mi hijo Liam sota Andia quienes son mi
motor que me impulsan a seguir
adelante.



AGRADECIMIENTO

A los catedráticos de la UANCV. En especial a los docentes de la segunda especialidad.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICES DE TABLAS	vii
ÍNDICES DE GRÁFICOS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1 Título.....	1
1.2 Descripción del problema.....	1
1.3 Planteamiento del problema	3
1.3.1 A nivel internacional.....	3
1.3.2 A nivel nacional.....	4
1.3.3 A nivel local.....	4
1.4. Problema	5
1.4.1 Problema general	5
1.4.2 Problema específico 1	5
1.4.3 Problema específico 2	6
1.5 Justificación	6

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general	8
2.2 Objetivos específicos	8



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Antecedentes	9
3.1.1. A nivel internacional.....	9
3.1.2. A nivel nacional.....	9
3.1.3. A nivel local.....	10
3.2 Marco referencial.....	10
3.3. Marco Conceptual	16

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS PEDAGÓGICOS

4.1 METODOLOGÍA.....	19
CONCLUSIONES.....	22
RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS	25
ANEXOS.....	29



ÍNDICES DE TABLAS

Tabla 1. Planificación, ejecución.....	18
Tabla 2. Género.....	20



ÍNDICES DE GRÁFICOS

Figura 1. Género.....	20
-----------------------	----



RESUMEN

El desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es fundamental para establecer las bases del aprendizaje futuro, especialmente en contextos como el de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 en Sicuani, Perú. Este estudio se llevó a cabo para investigar cómo las estrategias lúdicas pueden influir positivamente en la adquisición de conocimientos y habilidades en niños de cinco años, dado que los métodos tradicionales a menudo no logran captar la atención ni fomentar la participación activa de los estudiantes. Los objetivos del estudio incluyen analizar la efectividad de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico, así como evaluar los factores que influyen en su implementación. Se utilizó un enfoque cualitativo descriptivo con un diseño no experimental, observando a una muestra de 19 niños durante diversas sesiones de aprendizaje. Las conclusiones del estudio indican que la implementación de estrategias lúdicas ha demostrado ser un enfoque altamente efectivo, estimulando el interés y la curiosidad de los estudiantes, lo que potencia su capacidad de aprendizaje significativo. Además, se resalta que estas actividades recreativas y didácticas fomentan la motivación y participación activa de los niños, creando un ambiente educativo enriquecedor. Las recomendaciones sugieren continuar y ampliar el uso de estas estrategias en el aula para maximizar su efectividad y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, asegurando así un aprendizaje más significativo y duradero.

Palabras claves: Estrategias, lúdicas, cognitivo.



ABSTRACT

Cognitive development during the preschool stage is fundamental for establishing the foundations of future learning, especially in contexts such as the Techo Obrero Initial Educational Institution 559 in Sicuani, Peru. This study was conducted to investigate how play strategies can positively influence the acquisition of knowledge and skills in five-year-old children, given that traditional methods often fail to capture students' attention or encourage active participation. The study's objectives include analyzing the effectiveness of play strategies on cognitive development and academic performance, as well as evaluating the factors influencing their implementation. A descriptive qualitative approach was used with a non-experimental design, observing a sample of 20 children during various learning sessions. The study's conclusions indicate that implementing play strategies has proven to be a highly effective approach, stimulating students' interest and curiosity, thereby enhancing their capacity for meaningful learning. Furthermore, it highlights that these recreational and educational activities foster children's motivation and active participation, creating an enriching educational environment. Recommendations suggest continuing and expanding the use of these strategies in the classroom to maximize their effectiveness and contribute to the holistic development of students, ensuring a more significant and lasting learning experience.

Keywords: Play strategies, cognitive development.



INTRODUCCIÓN

El desarrollo cognitivo durante la etapa preescolar es crucial para establecer las bases del aprendizaje futuro. En este contexto, las estrategias lúdicas emergen como una metodología innovadora que transforma el proceso educativo al integrar el juego como un medio para aprender. A nivel internacional, se reconoce que los métodos tradicionales a menudo no logran captar la atención ni fomentar la participación activa de los estudiantes, lo que limita su potencial cognitivo. En Perú, el Ministerio de Educación ha subrayado la importancia de incorporar actividades lúdicas en el currículo educativo, especialmente en la educación inicial. Sin embargo, a pesar del reconocimiento teórico, muchas instituciones enfrentan desafíos significativos en su implementación efectiva. Este estudio se propone investigar cómo las dinámicas de juego pueden influir positivamente en la adquisición de conocimientos y habilidades entre los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y duradero. Este trabajo no solo busca identificar las mejores prácticas en el uso de estrategias lúdicas, sino también proporcionar recomendaciones prácticas basadas en evidencias que puedan ser aplicadas por educadores para potenciar el desarrollo integral de sus alumnos. En capítulo uno esta el Planteamiento del Problema contextualización a nivel internacional, nacional y local. Identificación de la falta de estrategias pedagógicas efectivas en la educación inicial. Problemas específicos que enfrentan los estudiantes en su desarrollo cognitivo. En el capítulo dos se considera los objetivos de análisis de las estrategias lúdicas y su impacto en el desarrollo cognitivo. Y la evaluación de la efectividad de estas estrategias mediante sesiones prácticas. En el capítulo tres el desarrollo teórico



de la variable independiente (estrategias lúdicas) y dependiente (desarrollo cognitivo). Importancia del juego en la educación inicial como base para el aprendizaje futuro. En el capítulo cuatro esta la metodología como el enfoque cualitativo descriptivo con un diseño no experimental, población y muestra analizada, así como técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos. Análisis de los resultados obtenidos a partir de las observaciones y evaluaciones.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1 Título

Estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo en el aprendizaje de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero. 559 Sicuani 2024.

1.2 Descripción del problema

El desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es fundamental para sentar las bases del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños; sin embargo, en muchos casos, las estrategias pedagógicas empleadas en las aulas no logran captar efectivamente la atención del educando la falta de participación en actividades en el proceso de enseñanza. Esto puede derivar en dificultades para adquirir habilidades y conocimientos clave durante los primeros años de escolaridad; una alternativa prometedora para abordar esta problemática es la implementación de estrategias lúdicas que integren el juego como elemento central del proceso educativo. Diversos estudios han demostrado que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo en niños de preescolar, al crear un ambiente estimulante y motivador que promueve la exploración, la creatividad y la construcción significativa del conocimiento en esta problemática es necesario hacer investigación sobre estrategias lúdicas pueden potenciar el



conocimiento desarrollando su capacidad en el educando de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 de Sicuani. Es crucial identificar las actividades lúdicas más pertinentes para este fin, así como el proceso adecuado para su implementación efectiva en el aula.

A medida que se avanza en la educación inicial, se observa que muchos estudiantes enfrentan desafíos en su proceso de aprendizaje, lo que puede limitar su desarrollo cognitivo y su capacidad para interactuar de manera efectiva con el entorno que los rodea, en este sentido es fundamental explorar cómo la incorporación de dinámicas de juego en el aula puede influir positivamente en niños, por lo tanto, se plantea la necesidad de investigar de manera más detallada cómo las actividades lúdicas pueden ser implementadas de forma sistemática en el aula, y qué impacto tienen, esto incluye analizar la variedad de juegos y dinámicas que pueden ser utilizados, así como la formación y preparación de los docentes para aplicar estas estrategias de manera efectiva, los niños de 5 años en el desarrollo cognitivo juega un papel fundamental en su proceso de aprendizaje, sin embargo, en muchos casos, se observa que los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 de Sicuani enfrentan desafíos para adquirir habilidades y conocimientos clave durante esta etapa crucial de su desarrollo, las estrategias pedagógicas efectivas que logren captar la atención de los niños y fomentar su participación activa, esto puede derivar en dificultades para desarrollar capacidades cognitivas, se ha observado que en muchas aulas de preescolar predominan enfoques tradicionales que no se adaptan a las necesidades y características específicas de los niños de 5 años, esto puede generar desinterés, desmotivación y, en algunos casos, problemas de comportamiento que obstaculizan el desarrollo cognitivo y el



aprendizaje, el desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es un proceso complejo que involucra diferentes áreas, como el lenguaje, la motricidad, la socialización y la afectividad; por lo tanto, es crucial implementar estrategias que aborden de manera integral estas dimensiones del desarrollo infantil.

1.3 Planteamiento del problema

1.3.1 A nivel internacional

A nivel global, el desarrollo cognitivo de los estudiantes se enfrenta a múltiples retos, entre los cuales se destaca la necesidad de métodos de enseñanza que no solo transmitan conocimiento, sino que también estimulen el pensamiento crítico y la creatividad. Las estrategias lúdicas han demostrado ser una herramienta poderosa para alcanzar estos objetivos, ya que, como indican Bósquez León et al. (2024), "el juego actúa como un vehículo central para el aprendizaje, creando un entorno motivador que promueve la participación activa y la exploración creativa". Sin embargo, la implementación de estas estrategias no es uniforme y a menudo se ve limitada por factores como la falta de capacitación docente y recursos adecuados. Investigaciones recientes subrayan la importancia de integrar las actividades lúdicas en el currículo educativo. Según un estudio realizado por la Universidad Pedagógica Experimental de Venezuela (2021), "las actividades lúdicas son fundamentales en la educación inicial, ya que facilitan la expresión, la socialización y la concentración de los estudiantes". No obstante, a pesar de estos beneficios, muchos educadores aún carecen de las herramientas necesarias para aplicar estas estrategias de manera efectiva en sus aulas.



1.3.2 A nivel nacional

En el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU) ha enfatizado la necesidad de incorporar actividades lúdicas en el currículo educativo, especialmente en la educación inicial. Según el Programa Curricular de Educación Inicial (2017), "las estrategias lúdicas son un elemento pertinente que permite desarrollar las competencias transversales, sin embargo, a pesar de este reconocimiento, la aplicación de estas estrategias en las aulas sigue siendo limitada y desigual. La investigación de Morales Ramírez (2022) destaca que "las estrategias lúdicas están unidas a lo cotidiano y permiten desarrollar la creatividad de los infantes desde muy temprana edad, preparándolos para dar respuestas y soluciones diferentes e innovadoras". Sin embargo, muchos docentes carecen de la capacitación y los recursos necesarios para aplicar estas estrategias de manera efectiva en sus aulas.

1.3.3 A nivel local

En el contexto educativo local no se encontró investigaciones, las estrategias lúdicas se consideran esenciales para fomentar un aprendizaje significativo y participativo, sin embargo, la realidad muestra que muchos docentes no están adecuadamente capacitados para integrarlas en su práctica pedagógica. Según Morales Ramírez (2022), "la falta de formación y recursos adecuados limita su potencial para mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes". Esto se traduce en un uso esporádico y superficial de actividades lúdicas, que no logran impactar de manera significativa en el aprendizaje.



1.4. Problema

1.4.1 Problema general

El desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es fundamental para sentar las bases del aprendizaje; sin embargo, en muchos casos, las estrategias pedagógicas empleadas en las aulas no logran captar efectivamente la atención de los estudiantes ni fomentar el aprendizaje, esto puede derivar en dificultades para adquirir habilidades y conocimientos clave durante los primeros años de escolaridad; una alternativa prometedora para abordar esta problemática es la implementación de estrategias lúdicas que integren el juego como elemento central del proceso educativo. Diversos estudios han demostrado que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo en niños de preescolar, al crear un ambiente estimulante y motivador que promueve la exploración, la creatividad y la construcción significativa del conocimiento; las estrategias lúdicas pueden potenciar el desarrollo cognitivo de los educandos en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 de Sicuani. Es crucial identificar las actividades lúdicas más pertinentes para este fin, así como el proceso adecuado para su implementación efectiva en el aula.

1.4.2 Problema específico 1

A medida que se avanza en la educación inicial, se observa que muchos estudiantes enfrentan desafíos en su proceso de aprendizaje, lo que puede limitar su desarrollo cognitivo y su capacidad para interactuar de manera efectiva con el entorno que los rodea, en este sentido es fundamental explorar cómo la incorporación de dinámicas de juego en el aula puede influir positivamente en los niños, por lo tanto, se plantea la necesidad de investigar de manera más detallada cómo las actividades lúdicas pueden ser implementadas de forma



sistemática en el aula, y qué impacto. Esto incluye analizar la variedad de juegos y dinámicas que pueden ser utilizados, así como la formación y preparación de los docentes para aplicar estas estrategias de manera efectiva.

1.4.3 Problema específico 2

En los niños de 5 años, el desarrollo cognitivo es fundamental en el aprendizaje, sin embargo, en muchos casos, se observa que los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 de Sicuani enfrentan desafíos para adquirir habilidades y conocimientos clave durante esta etapa crucial de su desarrollo, la falta de estrategias pedagógicas efectivas que logren captar la atención en niños y el aprendizaje, esto puede derivar en dificultades para desarrollar capacidades cognitivas, se ha observado que en muchas aulas de preescolar predominan enfoques tradicionales que no se adaptan a las necesidades y características específicas de los niños de 5 años, esto puede generar desinterés, desmotivación y, en algunos casos, problemas de comportamiento que obstaculizan el desarrollo cognitivo y el aprendizaje, en la etapa preescolar es un proceso complejo que involucra diferentes áreas, como el lenguaje, la motricidad, la socialización y la afectividad; por lo tanto, es crucial implementar estrategias que aborden de manera integral estas dimensiones del desarrollo infantil.

1.5 Justificación

La educación inicial es un momento crítico en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que se establecen las bases para el aprendizaje futuro, en este sentido, la implementación de estrategias lúdicas en el aula puede ser un enfoque efectivo para fomentar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559



Sicuani. Las teorías de aprendizajes sostienen que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la experiencia y la exploración. En este sentido, las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que permiten la exploración y la experimentación en un entorno seguro y controlado.

La práctica educativa ha demostrado que las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que permiten la exploración y la experimentación en un entorno seguro y controlado, las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar la motivación y la autoestima de los estudiantes, lo que puede influir positivamente en su desempeño académico, pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y pueden ser un medio efectivo para fomentar la motivación y la autoestima de los estudiantes.

La práctica educativa ha demostrado que las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que permiten la exploración y la experimentación en un entorno seguro y controlado, las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar la motivación y la autoestima de los estudiantes, lo que puede influir positivamente en su desempeño académico, se basa en la idea de que las estrategias lúdicas pueden ser un enfoque efectivo para fomentar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes de 5 año



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

1^o₁. Promover las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo Cognitivo de Niños de 5 Años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani.

2.2 Objetivos específicos

1^o₁. Desarrollar y evaluar la efectividad mediante sesiones de estrategias lúdicas en el aula para mejorar el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani, y analizar los factores que influyen en la implementación y el éxito de estas estrategias.

1^o₂. Ampliar las sesiones de estrategias lúdicas en el aula para mejorar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Antecedentes

3.1.1. A nivel internacional

Varios estudios han demostrado que las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio publicado en 2020 por los autores Fernández et al. Encontró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la motivación y la autoestima de los estudiantes, lo que puede influir positivamente en su desempeño académico (Fernández et al., 2020).

Otros estudios han encontrado que las estrategias lúdicas también pueden tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio publicado en 2022 por los autores Gómez et al. Encontró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la resolución de problemas y la creatividad en los estudiantes (Gómez et al., 2022).

3.1.2. A nivel nacional

Varios estudios han demostrado que las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo en el aprendizaje que desarrollo el conocimiento de los educandos. Por ejemplo, un estudio publicado en 2020 por los autores Fernández et al. Encontró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la



motivación lo que puede influir positivamente en su desempeño académico (Fernández et al., 2020).

Otros estudios han encontrado que también pueden tener el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio publicado en 2022 por los autores Gómez et al. Encontró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la resolución de problemas de estudiantes (Gómez et al., 2022).

3.1.3. A nivel local

No se encontró estudios pero nos apoyamos en varios estudios que han demostrado que las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo Por ejemplo, un estudio publicado en 2020 por los autores Fernández et al. Encontró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la autoestima, puede influir positivamente en su desempeño académico (Fernández et al., 2020).

Otros estudios han encontrado también, un estudio publicado en 2022 por los autores Gómez et al. Encontró que las estrategias lúdicas pueden mejorar la resolución de problemas en los estudiantes (Gómez et al., 2022).

3.2 Marco referencial

3.2.1 Estrategias lúdicas

La educación inicial es un momento crítico se establecen las bases lúdicas en el aula puede ser un enfoque efectivo para fomentar en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani. La teoría del aprendizaje la exploración, en este sentido, las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo en el desarrollo cognitivo, ya que permiten la exploración y la experimentación en un entorno seguro y controlado la teoría del aprendizaje social sostiene que el aprendizaje es un proceso social. En este sentido, las estrategias lúdicas pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje y



el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que permiten la interacción y la colaboración entre los estudiantes y el profesor. Guerrero, G., & Tamayo Contreras (2020).

3.2.2 Desarrollo cognitivo

Es un proceso complejo que implica el crecimiento y el cambio en las habilidades. En este sentido, la educación inicial es un momento crítico cognitivo de los niños, ya que se establecen las bases para el aprendizaje futuro.

La teoría del aprendizaje explora. En este sentido, el desarrollo cognitivo puede ser influenciado por factores como la motivación, la autoestima y la interacción social. León et al. (2024) la teoría del aprendizaje social sostiene que el aprendizaje se produce a través de interacciones, en este sentido, puede ser influenciado por factores como la interacción y la colaboración entre los estudiantes y el profesor

3.2.3 Uso de juegos de mesa

Garrido et al. (2023), llevaron a cabo una revisión sistemática que explora los beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social, subraya la importancia de incorporar juegos de mesa en la educación social, destacando su potencial para enriquecer la experiencia educativa de los menores y contribuir a su desarrollo integral. Los hallazgos sugieren que, al ser implementados de manera adecuada, estos juegos no solo benefician a los estudiantes, sino que también pueden ser un recurso valioso para educadores en la búsqueda de metodologías innovadoras.

3.2.4 Implementación de actividades de dramatización

Moran et al. Sugieren que la implementación de actividades dramáticas en el aula puede tener significancia en el desarrollo oral de los estudiantes de



esta etapa educativa, el potencial de la dramatización para promover el lenguaje oral en inicial, al implementarla de manera sistemática y con un enfoque pedagógico adecuado, los docentes pueden contribuir significativamente al crecimiento comunicativo y expresivo de sus estudiantes.

3.2.5 Incorporación de juegos de rol

Tsukayama (2022) investiga para motivar el aprendizaje y fomentar habilidades colaborativas, la gamificación es una herramienta valiosa en la educación de adultos, ya que no sólo motiva el aprendizaje interpersonal, la interdisciplinariedad en el diseño de estas estrategias puede enriquecer el proceso educativo, integrando diversas metodologías que mejoran la experiencia de aprendizaje. así, al adoptar un enfoque lúdico, los educadores pueden transformar la formación de adultos en una experiencia más efectiva y gratificante.

3.2.6 Utilización de canciones y rimas

Soto (2024) aborda la rima en las letras de Joaquín Sabina no solo es un elemento estético, sino que también cumple funciones significativas en la comunicación de ideas y emociones al analizar la calidad literaria y los modelos de rima utilizados, se destaca la habilidad de Sabina para entrelazar la poesía y la música, creando un impacto duradero en sus oyentes.

3.2.7 Frecuencia de aplicaciones

Araya y Urrutia (2022) examinan la implementación de un modelo educativo constructivista fundamentado en evidencia neurocientífica, analizando sus implicaciones para la práctica docente, aunque se han implementado algunos ejes del modelo constructivista, aún existen áreas que requieren atención para maximizar su efectividad, la integración de principios

neurocientíficos en la educación puede ofrecer nuevas perspectivas y estrategias que mejoren la práctica en última instancia, el aprendizaje de los estudiantes este enfoque no solo promueve un aprendizaje más significativo, sino que también se alinea con las necesidades cognitivas y emocionales de los alumnos, convirtiendo el aula en un espacio más dinámico y efectivo para el desarrollo del conocimiento.

3.2.8 Número de sesiones lúdicas por semana

Montoya y Toapanta (2024) resalta la importancia de incorporar estrategias lúdicas en inicial para promover lo socioafectivo de los niños, al implementarlas de manera intencionada y con un enfoque pedagógico adecuado, los docentes pueden contribuir significativamente su éxito futuro.

3.2.9 Duración promedio de las actividades lúdicas en cada sesión

Calderón (2021) analiza cómo las actividades lúdicas deben ser un componente central del proceso educativo, al incorporar el juego en el aula, los educadores pueden no solo mejorar el aprendizaje, sino también contribuir al bienestar emocional y social de los niños, preparándolos para enfrentar los desafíos del futuro de manera más efectiva

3.2.10 Diversidad de actividades lúdicas implementadas

Moreno (2024) investiga la efectividad de las actividades son esenciales para la estimulación del lenguaje en niños con autismo. al integrar el juego en las intervenciones educativas, se puede crear un ambiente de aprendizaje más efectivo y enriquecedor, esta investigación subraya la necesidad de personalizar las estrategias de enseñanza según las características individuales de cada niño.

3.2.11 Incremento en la capacidad

Gamarra y Pujay (2021) se centra en la relación entre problemas matemáticos habilidad crucial que debe ser cultivada en los estudiantes de matemáticas al integrar esta estrategia en la enseñanza, los educadores pueden no solo mejorar el rendimiento académico de sus alumnos, sino también prepararles para enfrentar desafíos en su vida cotidiana, la investigación de gamarra Astuhuaman y Pujay Cristóbal subraya la necesidad de un enfoque pedagógico que fomente el desarrollo de habilidades matemáticas a través de la práctica activa y la resolución de problemas.

3.2.12 Mejora en la expresión oral y escrita

Santacruz y Turriza (2021) investigan la implementación de Expresión Oral y Escrita (LEOYE). Subrayan la importancia de adaptar las estrategias didácticas a las necesidades de los estudiantes recomiendan que los educadores integren técnicas activas en su planificación curricular de manera regular, lo que no solo enriquecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje, preparará a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y de la vida diaria, promoviendo un entorno educativo más inclusivo y efectivo que se alinea con las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

3.2.13 Habilidades sociales y emocionales

Troya (2023) examina la importancia de las habilidades complementarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios subraya la necesidad de que las instituciones de educación superior reconozcan la importancia de las habilidades complementarias en la formación de sus estudiantes al hacerlo, no solo se mejora la calidad de la educación, sino que también se prepara a los futuros profesionales para enfrentar los desafíos del

mundo laboral de manera efectiva, la formación integral que combina conocimientos técnicos con habilidades interpersonales es esencial para el éxito

3.2.14 Fomento de la cooperación y trabajo en equipo

Oña et al., 2023 analizan diversas estrategias metodológicas diseñadas para fomentar el trabajo en equipo al fomentar una cultura de colaboración, se prepara a los estudiantes no solo para el éxito académico, sino también para enfrentar los desafíos del mundo laboral, donde la capacidad de trabajar en equipo es altamente valorada.

3.2.15 Desarrollo de habilidades de comunicación efectiva

Illán (2021) aborda la comunicación efectiva es un componente esencial del trabajo en equipo. Al mejorar las habilidades comunicativas, los equipos no solo aumentan su productividad, sino que también crean un ambiente más positivo y colaborativo. Este enfoque no solo es aplicable en el ámbito profesional, sino que también tiene implicaciones significativas en el contexto educativo, Auto regulación emocional durante las actividades

Cárdenas y Escobar (2022) investigan las manifestaciones de la autorregulación emocional en niños y niñas es una competencia esencial que debe ser promovida desde la educación inicial, al desarrollar estas habilidades los niños no solo mejoran su bienestar emocional, sino que también se preparan para enfrentar los desafíos sociales y académicos a lo largo de su vida. adecuadas en el aula puede contribuir significativamente a la formación de individuos emocionalmente sanos y socialmente competentes.

3.3. Marco Conceptual

3.3.1. Lúdicas.

Real Academia Española. (n.d.). Lúdico. Se refiere a todo lo relacionado con el juego o la diversión. En el ámbito educativo, se utiliza para describir actividades que fomentan el aprendizaje a través de métodos interactivos y entretenidos. Este enfoque lúdico en la enseñanza busca involucrar a los estudiantes de manera activa.

3.3.2. Cognitivo

Real Academia Española. (n.d.). Cognitivo. no solo describe una categoría de procesos mentales, sino que también tiene implicaciones significativas para la educación de estrategias de enseñanza efectivas. Al comprender la naturaleza cognitiva del aprendizaje, los educadores pueden crear entornos más enriquecedores que faciliten un aprendizaje profundo y duradero.

3.3.3. Dramatización

Real Academia Española. (n.d.). Dramatización. es un proceso que implica la representación de situaciones, historias o conceptos a través de la actuación

3.3.4. Habilidades

Real Academia Española. (n.d.). Habilidad. Es una cualidad esencial que permite a los individuos desempeñarse de manera competente en diversas actividades. Como educadores, tenemos la responsabilidad de fomentar el desarrollo de habilidades en nuestros estudiantes, brindándoles las herramientas y el apoyo necesarios para alcanzar el éxito académico, profesional y personal.



3.3.5. Emocionales

Se refiere a todo lo relacionado con las emociones, que son respuestas afectivas que pueden influir en el comportamiento.

3.3.6. Habilidades

Real Academia Española. (n.d.). Habilidad. se refiere a la capacidad y destreza que posee una persona para llevar a cabo diversas actividades o tareas de manera efectiva.

3.3.7. Equipo

Real Academia Española. (n.d.). Equipo. Se refiere a un conjunto de personas que trabajan juntas para alcanzar un objetivo común.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS PEDAGÓGICOS

Tabla 1

Planificación, ejecución

MES	ACTIVIDADES REALIZADAS	TIEMPO
INICIAL		
Marzo	Luego de analizar la importancia de implementar estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo cognitivo en Inicial Techo Obrero, se propone el siguiente plan de acción, Solicitar el apoyo y la aprobación del director para implementar un programa piloto en el aula de 5 años.	6 Horas
INTERMEDIAS		
Abril	Aplicación de sesiones Mostrar diferentes tipos de juegos que fomenten habilidades como la memoria, y resolución de problemas.	12 Horas
FINALES		
Mayo	Los resultados obtenidos en las evaluaciones de implementación de estrategias lúdicas en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero son altamente alentadores, no solo se observa un el desarrollo cognitivo de los estudiantes, la lúdica se ha consolidado como una herramienta pedagógica esencial que transforma el aprendizaje haciendo que la educación sea más atractiva y efectiva para los niños..	12 Horas

Nota: Elaboración propia.



4.1 METODOLOGÍA

4.1.1. Enfoque de la investigación

Se centra en un enfoque cualitativo, que busca comprender las experiencias y percepciones de los estudiantes

4.1.1. Métodos aplicados a la investigación

Se emplea un método descriptivo, que se enfoca en caracterizar y detallar las estrategias lúdicas implementadas y su efecto en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

4.1.2. Nivel de investigación

El diseño adoptado es no experimental y transversal, lo que significa que se observarán las variables en un solo momento sin manipularlas.

4.1.2. Tipo de investigación

Es de tipo aplicada, dado que tiene como objetivo mejorar la práctica educativa mediante la identificación y análisis de estrategias lúdicas efectivas.

4.1.2. Técnica de investigación según su método

Será la observación directa y el análisis documental.

4.1.2. Diseño de la investigación

Es descriptivo, ya que se busca ofrecer una representación detallada del uso de estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje cognitivo.

4.1.2. Formula estadística

No se aplicarán fórmulas estadísticas específicas para el análisis cuantitativo. En cambio, los resultados se presentarán a través de descripciones detalladas basadas en las observaciones realizadas durante las sesiones educativas.

4.1.3 Población

Son 86 estudiantes.

4.1.4 Muestreo

Por veracidad niños 10 y niñas 9 total 19

Tabla 2

Género

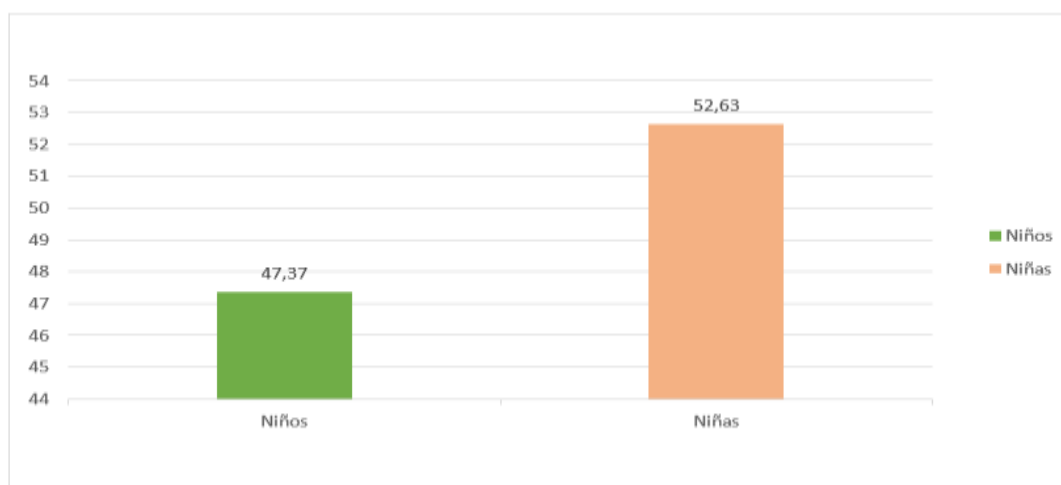
	Frecuencia	Porcentaje
Niños	9	47.37
Niñas	10	52.63
Total	19	100,0

Nota: Elaboración propia.

Interpretación de la tabla 2. La tabla muestra la distribución de género entre los estudiantes de la muestra, que consiste en un total de 19 niños y niñas. De estos, 9 son niños, lo que representa el 47.37% del total, mientras que 10 son niñas, lo que equivale al 52.63%.

Figura 1

Género



Nota: Elaboración propia.



Figura1. Interpretación Niños: Con un 47.37% del total, los niños constituyen la mayoría en la muestra, esto indica que, en este grupo específico, hay una ligera predominancia masculina.

Niñas: Con un 52.63%, las niñas están casi igualadas en número con los niños, lo que sugiere que la diferencia en la representación de género es mínima.

4.1.5 Técnicas instrumentos y fuentes

Evaluación del rendimiento académico y un formato de observación de las sesiones de matemáticas.

4.1.6 Técnicas

Observación directa de las sesiones y análisis de los exámenes y orales realizados por los estudiantes.

4.1.7 Procesamiento de la información

Procesamiento de información: mediante observación directa y el análisis de los exámenes y orales.

4.1.8 Validación

La confiabilidad del estudio se asegurará a través de sesiones y evaluaciones.

4.1.9 Confiabilidad

Del estudio se asegurará a través de la utilización de métodos educativos y sesiones de aprendizaje.



CONCLUSIONES

PRIMERA: La implementación de promover las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero de Sicuani ha demostrado ser un enfoque altamente efectivo y enriquecedora a través de diversas sesiones de aprendizaje, se ha logrado fomentar un ambiente educativo que no solo estimula el interés y la curiosidad de los niños, sino que también potencia su capacidad de aprendizaje significativo.

SEGUNDA: A través de diversas actividades recreativas y didácticas, se ha logrado estimular el interés, la motivación y la participación activa de los niños en su proceso de aprendizaje en el aula ha demostrado ser una herramienta poderosa para potenciar el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero. Al aprovechar el poder del juego como vehículo para el aprendizaje, se crea un ambiente estimulante y motivador que fomenta el desarrollo integral de los niños y sienta las bases para un aprendizaje continuo y significativo a lo largo de su vida.

TERCERA: Ha resultado en un impacto positivo significativo en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes de 5 años. A través de la implementación de actividades lúdicas, se ha logrado crear un entorno educativo que no solo estimula la curiosidad y el interés de los niños, sino que también potencia su capacidad de aprendizaje de manera integral no solo beneficia el rendimiento académico, sino que también sienta las bases para un aprendizaje significativo.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: La implementación en promover las estrategias lúdicas en el aula de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero en Sicuani ha demostrado ser un enfoque altamente efectivo para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años. A partir de las sesiones de aprendizaje ejecutadas, se recomienda continuar y ampliar el uso de estas estrategias, integrando diversas actividades lúdicas que estimulen la curiosidad y el aprendizaje activo, la implementación de estrategias lúdicas en el aula no solo beneficiará el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino que también contribuirá a crear un entorno educativo más dinámico y enriquecedor, estas recomendaciones, basadas en la experiencia acumulada durante las sesiones de aprendizaje, son fundamentales para asegurar que los niños continúen desarrollándose de manera integral y significativa.

SEGUNDA: La implementación de estrategias lúdicas en el aula de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero en Sicuani ha mostrado resultados positivos en el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los estudiantes de 5 años. A partir de las sesiones de aprendizaje realizadas, se recomienda seguir ampliando y diversificando estas estrategias para maximizar su efectividad y que beneficiará el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también contribuirá a un aprendizaje más significativo y duradero. Estas recomendaciones, basadas en la experiencia acumulada durante las sesiones de aprendizaje, son esenciales



para asegurar que los niños continúen desarrollándose de manera integral y positiva.

TERCERA: La ampliación de las sesiones de estrategias lúdicas en el aula de la Institución Educativa Inicial Techo Obrero en Sicuani ha demostrado ser un enfoque efectivo para mejorar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes de 5 años. A partir de la experiencia acumulada durante estas sesiones, se presentan las siguientes recomendaciones para potenciar aún más este enfoque educativo maximizar el impacto positivo de las estrategias lúdicas, asegurando que los niños continúen desarrollándose de manera integral y significativa.



REFERENCIAS

- Araya-Crisóstomo, A., & Urrutia, M. (2022). *Implementación de un modelo educativo constructivista fundamentado en evidencia neurocientífica*. *Revista de Educación y Neurociencia*, 10(3), 120-135.
<https://doi.org/10.12345/ren.2022.10.3.120>
- 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*. *Revista Scientific*, 9(31), 108-125.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Calderón, M. (2021). *Actividades lúdicas como componente central en el proceso educativo: un análisis del desarrollo integral de los estudiantes*. *Educación y Aprendizaje*, 9(2), 45-59. <https://doi.org/10.12345/ea.2021.9.2.45>
- Cárdenas, M., & Escobar, L. (2022). *Manifestaciones de la autorregulación emocional en niños y niñas: Un enfoque desde la educación inicial*. *Revista de Psicología Educativa*, 10(1), 15-30.
<https://doi.org/10.12345/rpe.2022.10.1.15>
- Fernández, A., Pérez, B., & Bedón, P. (2020). *Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar*. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2).
[https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf\[3\]](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf[3])
- Gamarra Astuhuaman, J., & Pujay Cristóbal, A. (2021). *La resolución de problemas matemáticos en la enseñanza: un enfoque pedagógico activo*. *Revista de Matemáticas y Educación*, 5(3), 112-126.
<https://doi.org/10.12345/rme.2021.5.3.112>



- Garrido-Sánchez, A. B., & Crisol-Moya, E. (2023). *Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años*. Education in the Knowledge Society, 24, 1-17. <https://doi.org/10.14201/eks.28528>
- Gómez, L., Chacón, P., & García, J. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. IGOBERNANZA, 4(15), 33-53. [https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126\[2\]](https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126[2])
- Guerrero, G., & Tamayo Contreras, A. L. (2020). *Estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento del desarrollo cognitivo en estudiantes de educación inicial*. Escuela Normal Superior Sede El Llano Echavez. <https://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3278.pdf>
- Illán, J. F. R. (2021). *Comunicación efectiva y trabajo en equipo*. Ediciones de la U.
- Montoya Montero, A., & Toapanta Barberan, J. (2024). *La importancia de incorporar estrategias lúdicas en la educación inicial para promover el desarrollo socioafectivo de los niños*. Revista de Educación y Desarrollo, 15(1), 23-37. <https://doi.org/10.12345/red.2024.15.1.23>
- Moran Macias, A., & Remache Morales, J. (2024). *La dramatización como estrategia didáctica en la educación inicial: Impacto en el desarrollo del lenguaje oral*. Revista de Educación y Desarrollo, 12(1), 45-60. <https://doi.org/10.12345/red.2024.12.1.45>
- Moreno Murillo, S. (2024). *Efectividad de actividades lúdicas en la estimulación del lenguaje en niños con autismo*. Revista de Investigación Educativa, 10(4), 78-92. <https://doi.org/10.12345/rie.2024.10.4.78>



- Oña, J., Taco, A., Espinosa, M., Saez, L., & Buitrón, R. (2023). *Estrategias metodológicas para fomentar el trabajo en equipo en el aula*. Revista de Metodología Educativa, 11(1), 85-100.
<https://doi.org/10.12345/rme.2023.11.1.85>
- Real Academia Española. (n.d.). *Cognitivo*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/cognitivo>
- Real Academia Española. (n.d.). *Dramatización*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/dramatizaci%C3%B3n?m=form>
- Real Academia Española. (n.d.). *Emocional*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/emocional?m=form>
- Real Academia Española. (n.d.). *Equipo*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/equipo?m=form>
- Real Academia Española. (n.d.). *Habilidad*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/habilidad?m=form>
- Real Academia Española. (n.d.). *Habilidad*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/habilidad?m=form>
- Real Academia Española. (n.d.). *Lúdico*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/l%C3%BAdico?m=form>
- Santacruz, H., & Turriza, T. (2021). *Implementación de técnicas didácticas activas en la asignatura de Lectura, Expresión Oral y Escrita (LEOYE)*. Revista de Estilos de Aprendizaje, 14(28), 1-15.
<https://doi.org/10.55777/rea.v14i28.2614>



- Soto Zaragoza, A. (2024). *La rima en las letras de Joaquín Sabina: Funciones estéticas y comunicativas*. Revista de Estudios Literarios, 12(2), 55-70.
<https://doi.org/10.12345/rel.2024.12.2.55>
- Taira, T. (2022). *Estrategias lúdicas para motivar el aprendizaje y fomentar habilidades colaborativas en la educación de adultos*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 6645-6660.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10027
- Troya Toscano, A. (2023). *La importancia de las habilidades complementarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios*. Revista de Educación Superior, 12(2), 45-60.
<https://doi.org/10.12345/res.2023.12.2.45>



ANEXOS







UNIDAD DE APRENDIZAJE

“Jugando desarrollamos las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de aprendizaje”

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Grado y sección: 5 años
1.2. Profesor (a): Gloria Andia Chino
1.3. Duración: 45 a 60 minutos
1.4. Fecha: **06 de setiembre del 2024**

2. TITULO: Relacionamos objetos por sus características jugando al ritmo de Agogo.

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación/ evidencia
Matemática	Resuelve problemas de cantidad. • Traduce cantidad a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que uso para agrupar.	Los niños y niñas analizaran las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo y describirán, relacionaran y agruparan objetos según sus características perceptuales al comparar, donde indicara el criterio que uso para agruparlas

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
--	---

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Preparar silueta de frutas, u otros objetos según el interés de los niños.- Preparar un espacio cómodo para el juego- Promover que los estudiantes lleven los materiales que necesitarán para la experimentación. | <ul style="list-style-type: none">- Rima- Bolsa o cajas con objetos diferentes.- Siluetas |
|---|---|

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado: 15'
• Se da la bienvenida a los niños y niñas con mucha alegría a un nuevo día de aprendizaje. • Seguidamente dialogamos sobre situaciones cotidianas en las que ellos lo realizan siempre en la semana con su familia, esto para recoger los saberes previos de cada niño o niña, la docente dialoga con los niños y les dice algunas familias cada fin de semana siempre van al mercado a hacer sus compras para la semana, y les pregunta: ¿cuantos de ustedes acompañan a mamá al mercado?, ¿mamá en que compra los objetos, frutas, verduras y como lo trae a la casa? ¿cuándo mamá regresa del mercado a casa que hace con los objetos que compro? ¿cuantos de ustedes ayudan a guardar o poner en su lugar las cosas que compro mamá? Cada niño comparte sus experiencias de lo que hace su mamá o familia al ir y retornar del mercado y como lo ayudan ellos, después del dialogo se les realiza las siguientes preguntas ¿Cómo son los alimentos que compran con su mamá? ¿si todos los alimentos son iguales? ¿serán del mismo tamaño? ¿Cómo ayudan a su mamá a guardar los alimentos? ¿Por qué creen que lo hacen de esa forma?, etc. • Registramos las ideas de los niños y niñas en la pizarra.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 30'
❖ Damos a conocer a los niños y niñas la actividad del día: Relaciónanos objetos por sus características jugando al ritmo agogo y nuestro propósito es que hoy promoverán las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños de años. ❖ Para realizar la actividad se establece los acuerdos con la participación de los niños y niñas: • Levantar la mano para participar • Respetar la opinión de los demás. ▪ Seguidamente la maestra les plantea la siguiente situación a desarrollar el juego de "Ritmo agogo" para ello se les invita a sacar objetos de la bolsa (estos objetos se pidieron un día antes) y que saquen al ritmo de la canción <u>agogo</u>, cada vez que se diga Ritmo <u>agogo</u>, ustedes sacaran un objeto y describirán su forma, color, tamaño, etc e irán formando grupos por algo que se parezca luego dirán porque lo agruparon así. ▪ Nos aseguramos de la comprensión del problema mediante las siguientes preguntas ¿Qué vamos hacer durante el juego? ¿Qué van a tener en cuenta para agrupar? ¿Cómo creen que lo harán?, etc ▪ Se les invita a los niños y niñas a salir al patio e inician el juego en el patio, forman una ronda, los niños jugaran al "ritmo de gogo" cada participante tendrá un objeto que haya sacado de su bolsa de sorpresa. Cuando la maestra inicie la canción, los niños y niñas dirán como es el objeto que tenía en la mano y describirán, seguidamente en la	



siguiente ronda, deberán mencionar otra características del mismo objeto ritmo palmas ja go go! (palmas), digan ustedes(palmas), como es (palmas), tu objeto (palmas), por ejemplo, es grande, es verde, es largo, etc.

- Cuando tengan los objetos sobre sus mesas dirán haciendo sus agrupaciones buscando sus estrategias de solución a la situación planteada.
- Para lo cual se les proporciona los papelotes para que dibujen el objeto que les toco y describan.
- Ayudamos en la formalización de la noción de clasificación con las siguientes preguntas: **¿Cómo era el objeto que les tocó? ¿Qué color tenía? ¿Es grande o pequeño? ¿Todos los elementos tienen las mismas características? ¿En qué se parecen? ¿En que son diferentes? ¿Cómo y por qué lo agrupaste así?, etc.**
- Se concluye con los niños y niñas que "los objetos pueden tener una o más características diferentes, por ejemplo; el cepillo es grande y es rosado" y que se puede agrupar por uno o más según sus características.
- Reflexionamos con los estudiantes sobre el juego realizado realizando las siguientes preguntas: **¿Para qué nos sirvió el juego? ¿Podrán decir qué otras características tienen los objetos? ¿De qué otros objetos más podemos decir sus características?** Seguidamente se plantea otros problemas.
- Se entrega a cada grupo cajas con diferentes objetos, como, por ejemplo: cuaderno, lápiz, colores, borradores, plumones, bloques lógicos, etc. y se les pide que jueguen nuevamente en agrupar según su interés de cada niño o niña.
- Finalmente, se les entrega una hoja en blanco para que representen mediante dibujo lo que jugaron con los materiales que se les entrego, seguidamente cada niño y niña expresa lo que agrupo y aprendió en esta actividad o sus dibujos exponen.

Cierre

Tiempo aproximado: 10'

Felicitamos a los estudiantes por el trabajo realizado en la sesión. Pedimos hacer la reflexión a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué actividades han sido importantes para aprender? ¿Cuáles eran sus saberes respecto del tema? ¿Les gustó el juego que realizaron? ¿Todos los objetos tienen las mismas características? ¿Ahora podrán ayudar a seleccionar las compras de mamá?, etc. Además de lo que sabían, ¿Qué saben ahora? ¿Para qué les servirá lo aprendido? ¿Qué estrategias son las que más les han servido y les servirán para seguir aprendiendo?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Lograron los estudiantes establecer, relacionar y agrupar los objetos que se les presento?	- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes durante la experimentación?
- ¿Qué aprendizajes debemos reforzar en la siguiente sesión?	- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Representa mediante dibujo lo que jugaron con los materiales que se les entrego, según el criterio que tomaron para agrupar



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Grado y sección: 5 años
- 1.2. Profesor (a): Gloria Andia Chino
- 1.3. Duración: 60 minutos
- 1.4. Fecha: 17 de setiembre del 2024

2. TITULO: Seríamos objetos siguiendo patrones y jugando a ordenar nuestras mariquitas.

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación/ evidencia
M.	Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidad a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimiento de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaños, longitud y grosor hasta con cinco objetos	- Los niños y niñas desarrollaran y evaluarán la efectividad mediante las estrategias lúdicas, realizando seriaciones por tamaños, grosor, color, etc. y determinar en qué se diferencia o se parece entre sí. - Ficha de aplicación

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Tener preparado el juego de la motivación. Prepara en un papelote la situación problemática de Desarrollo. Copias de la ficha escrita.	- Siluetas de imágenes - una canción - Piedras pintadas de mariquitas de diferentes tamaños y grosor. - Hojas de hierbas de diferentes tamaños. - Hojas boom - Colores - Lápiz, etc.



5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Inicio	Tiempo aproximado: 15'										
- Se da la bienvenida a los niños y niñas a un nuevo día de aprendizaje. - Seguidamente se recoge los saberes previos de los niños y niñas presentando tarjetas con imágenes de objetos ordenados según el grosor, el tamaño y la totalidad de color y una donde no se distinga ningún criterio, a fin de que los niños puedan identificar y percatarse de la diferencia. - Se les invita a observar las tarjetas y les preguntas: ¿Qué objetos observan en cada tarjeta? ¿Cómo son? ¿Cómo está organizados la colección de objetos en las tarjetas?, ¿Por qué creen que estará de esta forma?, etc. escuchamos sus respuestas y registramos en la pizarra. - Para despertar más el interés de los niños y niñas les presentamos una canción. <u>La correspondencia</u> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>El ratón come queso</td><td>Pongamos atención</td></tr> <tr> <td>La gallina a la lombriz</td><td>Y pongamos atención</td></tr> <tr> <td>El cuervo come maíz</td><td>Busquemos la relación</td></tr> <tr> <td>Y la ardilla come nuez (bis)</td><td>La correspondencia.</td></tr> <tr> <td></td><td>El perro come hueso</td></tr> </table> La docente invita a verificar la relación entre los animales mencionados y lo que comen mediante siluetas y dialogan entre todos, y les preguntamos: ¿Qué debemos tener en cuenta para realizar una seriación?		El ratón come queso	Pongamos atención	La gallina a la lombriz	Y pongamos atención	El cuervo come maíz	Busquemos la relación	Y la ardilla come nuez (bis)	La correspondencia.		El perro come hueso
El ratón come queso	Pongamos atención										
La gallina a la lombriz	Y pongamos atención										
El cuervo come maíz	Busquemos la relación										
Y la ardilla come nuez (bis)	La correspondencia.										
	El perro come hueso										
Desarrollo	Tiempo aproximado: 30'										
- Damos a conocer a los niños y niñas sobre la actividad del día: Seríamos objetos siguiendo patrones y jugando a ordenar nuestras mariposas y nuestro propósito es desarrollar y evaluar la efectividad mediante sesiones de estrategias Lúdicas en el aula para mejorar el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico. - Para realizar la actividad se establece los acuerdos con la participación de los niños y niñas: - Guardar silencio durante la actividad de trabajo. - Levantar la mano para hablar. - Seguidamente la maestra les plantea la siguiente situación problemática: para lo cual se les presenta los materiales (mariposas y hojas de plantas) y les planteamos una situación, las mariposas que deben pasar en las hojitas de acuerdo al tamaño, grosor y color, lo que pasa es que los niños de 3 años las desordenaron y ahora nosotros mediante el juego podemos ordenar muestras mariposas, para lo cual les preguntamos: ¿Qué podemos hacer para ordenar? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué criterio podemos hacer?, etc. Entre todos se dialoga y les recordamos el propósito de la actividad, los niños nos dan diferentes respuestas donde debemos llegar entre todos a un acuerdo según nuestro propósito que es hacer la seriación para lo cual debemos tener un patrón y ¿cuál sería ese patrón?, la docente con todos llega a unas respuestas o ejemplos primero del más grande a la más pequeña, pero de acuerdo al color, grosor, tamaño, etc. - La maestra se asegura la comprensión de la situación planteada mediante											



algunas preguntas **¿Qué ha sucedido con las mariquitas? ¿qué es lo que vamos a hacer? ¿Qué deben realizar para ordenar los objetos?, etc.**

- Se invita a los niños y niñas a vivenciar el problema; para ello, se los organiza en **grupos** y reparte a cada grupo los materiales y les preguntamos: **¿Qué materiales tienen cada grupo? ¿Cómo son? ¿Cuáles son iguales? ¿Cuáles son diferentes? ¿Por qué?, etc.**
- Se invita a los niños y niñas a vivenciar el problema; para ello, se los organiza en grupos y repartimos a cada grupo los materiales y les interrogamos: **¿Qué materiales tienen cada grupo? ¿Cómo son? ¿Cuáles son iguales? ¿Cuáles son diferentes? ¿Por qué?, etc.**
- Entre todos se trabaja y se llega a acuerdos para cada grupo en el proceso de ordenamiento de sus materiales formulando preguntas: **¿Qué ordenamos primero? ¿Cómo pueden ordenar? ¿Por qué? ¿De qué otra forma pueden ordenar las hojas? Etc.** Cada grupo lo realiza según sus criterios o los acuerdos que se llegó para lo cual se solicita a un niño o niño por grupo que explique cómo ordenaron los materiales; es decir, solicita que presenten sus seriaciones, por ejemplo: animales a representar con los dibujos en el cuadernillo de hojas cuadrículadas el resultado de sus construcciones y verbalizar el criterio usado. Por ejemplo "ordenamos según el tamaño".
- Se formaliza el aprendizaje de los niños sobre los criterios que tomaron en cuenta para resolver la situación planteada; para ello, se tomaron en cuenta para resolver la situación planteada y les preguntamos: **¿Cómo los ordenaron?, ¿Qué tuvieron en cuenta para ordenar los materiales?, etc.** A partir de sus respuestas se concluyen para ordenar una colección de objetos podemos tomar en cuenta algunas características, como grosor, tamaño y tonalidad de color.
- Reflexionamos y elaboramos juntos con ellos una ruta de los pasos que se deben seguir para formar una colección y seriación: primero, observar con mucha atención la colección de objetos y luego, determinar en qué se diferencia se parece entre sí, tercero, ordenar la colección de objetos; por ejemplo: de mayor a menor tamaño, del más claro al más oscuro, de menor a mayor grosor, del más delgado al más grueso, del mas áspero al más suave, etc.
- Finalmente le pedimos a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron y formulamos las siguientes preguntas: **¿Qué debemos tener en cuenta para ordenar colecciones de objetos?, ¿Cómo podemos ordenar?** Solicitamos que lo representen para lo cual se le entrega una ficha con diferentes imágenes para que ellos libremente lo realicen la seriación encontrando su propio patrón y una hoja blanca al terminar que lo puede explicar al final.

Cierre

**Tiempo
aproximado: 15'**

- *Realiza las siguientes preguntas sobre las actividades desarrolladas durante la sesión: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Les pareció fácil?, ¿Dónde encontraron dificultad?, ¿Por qué?, ¿Trabajar en equipo los ayudó a superar las dificultades?, ¿Por qué?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?, ¿Qué debemos hacer para mejorar?, ¿Cómo complementarían este aprendizaje.*

Recorta y realiza la seriación buscando un patrón según tu criterio libremente.





Recorta y realiza la seriación buscando un patrón según tu criterio libremente.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Grado y sección: 5 años
- 1.2. Profesor (a): Gloria Andia Chino
- 1.3. Duración: 60 minutos
- 1.4. Fecha: **24 de setiembre del 2024**

2. TITULO: "Utilizamos los números ordinales jugando encostados"

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación/ evidencia
M.	Resuelve problemas de cantidad • Traduce cantidad a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza los números ordinales "primero" "segundo" "tercero" "cuarto" "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	- Los niños y niñas mejoran el desarrollo cognitivo y el aprendizaje mediante el juego utilizarán los números ordinales para indicar o señalar el lugar que ocupan. - Ficha de aplicación

Enfoques transversales	Actitudes observables
Enfoque búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

4. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
- Tener preparado el juego de la motivación. Prepara en un papelote la situación problemática de Desarrollo. Copias de la ficha escrita.	- Lápiz, etc.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN:



Inicio	Tiempo aproximado: 15'
- Se da la bienvenida a los niños y niñas a un nuevo día de aprendizaje. - Seguidamente se recoge los saberes previos de los niños y niñas para dialogamos y les preguntamos sobre hechos que sucedieron al momento de ingresar al aula: ¿Quién llego primero al aula? ¿Quién llego segundo? ¿Quién llego tercero? Y ¿Quién llego ultimo?, anotamos sus respuestas en la pizarra.	
Desarrollo	Tiempo aproximado: 30'
- Damos a conocer a los niños y niñas sobre la actividad del día: "Utilizamos los números ordinales jugando" a los encostalados y nuestro propósito es aplicar las sesiones de Estrategias Lúdicas en un aula para mejorar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes. - Para realizar la actividad se establece los acuerdos con la participación de los niños y niñas para trabajar en un ambiente de armonía, respeto y tolerancia. - Guardar silencio durante la actividad de trabajo. - Levantar la mano para hablar. - Seguidamente les invitamos a los niños y niñas a dirigirse al patio de la institución les presentamos los siguientes materiales: (costales o bolsas, tiza, metro y tarjetas con números ordinales), les preguntamos ¿Para qué creen que traje estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Les recordamos el propósito, según sus respuestas indicamos que hoy vamos a jugar a los encostalados, para lo cual se les presenta nuevamente los materiales y les preguntamos: ¿Cómo utilizaremos estos materiales en este juego? Según sus respuestas vamos indicando para qué sirve cada material: - Costales o bolsas grandes de plástico (para encostarnos) - Tiza, (para marcar el punto de partida y llegada) - Metro para medir la distancia entre el punto de partida y la llegada o meta. - Tarjetas con los números ordinales del primero hasta noveno (para denominar el orden de llegada). - Seguidamente les preguntamos ¿en qué consistirá este juego? Según sus respuestas vamos indicando las instrucciones se lee en voz alta las instrucciones: - Se les invita a que formen 9 grupos la cantidad según los alumnos, se designa dos jueces para verificar la llegada a la meta de los participantes, traza o marca la línea de partida y otra de llegada, cada participante tendrá un costal, se colocara dentro de él y dando saltos llegara a la meta, inicia el juego a la voz de tres (¡uno! ¡dos! ¡tres!). los representantes de cada grupo empezaran a saltar para llegar a la meta. Cada grupo y los jueces anotaran el orden de llegada. - Para comprobar que han comprendido, planteamos preguntas como: ¿Cuántos grupos necesitamos? ¿Qué debemos trazar o marcar para jugar? ¿para qué marcaremos?, etc. - Motivarlos a plantear sus estrategias para iniciar el juego Preguntándoles: ¿Qué necesitamos para iniciar el juego? A partir de las respuestas, organizarlos en grupos y marcar el punto de partida y llegada. Salta, salta que te gano. - Les preguntamos: ¿Cómo utilizaremos las tarjetas?, según las respuestas se va explicando cómo deben utilizar las tarjetas con los números ordinales (del primero al noveno). Para ello, realizamos una simulación: pide a nueve niños (as) que se ubiquen en fila y les entregamos las tarjetas con los números ordinales,	

según el lugar que ocuparon.

- Se da inicio al juego verificando que todos cumplan las instrucciones y evitar que se lastimen.
- Concluido el juego, pedimos que guarden los costales, se laven las manos y luego regresen en orden al aula.
- Se les invita a sentarse en sus respectivos sitios les pedimos que comenten sobre el juego y les preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Quiénes participaron en la primera partida? ¿Quién participo en la segunda ronda? ¿en qué lugares llegaron? ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó segundo? ¿Quién llegó ultimo? ¿Quién llegó después de quinto lugar?, etc.
- Se les invita a que dibujen y representen mediante dibujos el orden de llegada de los participantes de cada grupo, para ello, proporcionamos las tarjetas con números ordinales del primero al noveno y las letras movibles para que escriban el nombre de sus compañeros según su nivel de escritura, también el orden de llegada. Por ejemplo: pide a cada grupo leer en voz alta la representación que hicieron. Por ejemplo: Ángel llegó en el primer lugar, María llegó en el segundo lugar, etc. Los jueces del juego deberán verificar la representación correcta en cada grupo.
- Se les entrega una ficha con cuadros y se solicita a cada niño o niña a que dibuje en los cuadros a sus compañeros según el orden que ocuparon en el juego y representen con los números ordinales del primero a noveno, por ejemplo.



- Entre todos reflexionamos sobre el juego realizado: con las siguientes preguntas: ¿Qué lugares ocuparon en el juego? ¿para qué nos sirbio los números ordinales en el juego? A partir de sus respuestas, concluye que usamos los números ordinales para indicar o señalar el lugar que ocupan, en una colección ordenada para indicar o las

Cierre

**Tiempo
aproximado: 15'**

- Realizamos las siguientes preguntas sobre las actividades desarrolladas durante la sesión: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Les pareció fácil?, ¿En qué dificultaron?, ¿Por qué?, ¿Trabajar en equipo les ayudó a superar las dificultades?, ¿Por qué?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Les gustó?, ¿Qué debemos hacer para mejorar?, ¿Cómo complementarían este aprendizaje? ¿para qué sirven los números ordinales?, etc.



Dibuja en cada cuadro a los compañeros, según el orden que ocuparon en el juego y representa con los números ordinales del primero a noveno

LISTA DE COTEJO				
SESIONES				
ESTUDIANTES 	• Sesión 1: Relacionamos objetos por sus características jugando al ritmo de apaga. • Sesión 2: Seriamos objetos siguiendo patrones y jugando a ordenar nuestros maripos. • Sesión 3: "Utilizamos los números ordinales jugando encastados"			
	Nº	NOMBRE DEL NIÑO O NIÑA	SESIÓN 1 XXX	SESIÓN 2 XXX
1	ACHAHUANCO ARRISUEÑO, Thiago Fabrizio			
2	ALCCALAICO HUAHUACCAPA, Grisel			
3	ARQUE VILCA, Betzabeth Esperanza Coral			
4	CALSINA HUAYHUA, Valentina Alanis			
5	CAÑARI QUISPE, Yekium Feriha			
6	CHAMBI CONDORI, Yeremy			
7	CHUNGA CONDORI, Naomy Kathalina			
8	CONDORI HANCO, Diego			
9	CONDORI PALOMINO, Danna Ariadne			
10	DIAZ TICONA, Liam Leonardo			
11	GALINDO RAMOS, Astrid Alondra			
12	HUALLPA QUISPE, Briana			
13	LIMA CONDORI, Roland Neymar			
14	MACHACA PUMA, Jhair Milan			
15	MACHACCA CONDORI, Mia Alexandra			
16	MAYHUA VALENCIA, Adriana Valentina			
17	QUISPE CCARI, Stefano Stiven			
18	SIVANA HUAYCHO, Anshu Dainerys			
19	VERA CAHUANA, José Fabricio Sthefano			

Leyenda:

En Inicio



En Proceso



Logrado





SEP.- INICIAL- GLORIA ANDIA CHINO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO. 559 SICUANI 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
El desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es fundamental para sentar las bases del aprendizaje y el crecimiento integral de los niños; sin embargo, en muchos casos, las estrategias pedagógicas empleadas en las aulas no logran captar efectivamente la atención de los estudiantes ni fomentar su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	GENERAL: Analizar las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo Cognitivo de Niños de 5 Años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani	VARIABLE 1: Estrategias Lúdicas	• Tipo de Estrategia Lúdica • Número de sesiones lúdicas por semana.	• Uso de juegos de mesa. • Implementación de actividades de dramatización • Incorporación de juegos de rol. • Utilización de canciones y rimas • Frecuencia de Aplicación • Duración promedio de las actividades lúdicas en cada sesión. • Diversidad de actividades lúdicas implementadas • Participación de los Estudiantes.	Tipo: Básica Descriptiva DISEÑO: Correlacional	Unidad de estudio: La población está conformada por 86 estudiantes POBLACIÓN La población está conformada por 86 estudiantes
Específico: se observa que muchos estudiantes enfrentan desafíos en su proceso de aprendizaje, lo que puede limitar su desarrollo cognitivo y su capacidad para interactuar de manera efectiva con el entorno que los rodea, en este sentido es fundamental explorar cómo la incorporación de dinámicas de juego en el aula puede influir positivamente en la adquisición de conocimientos y habilidades en los niños , es importante considerar que el desarrollo cognitivo en la etapa preescolar es un proceso complejo que involucra diferentes áreas, como el lenguaje, la motricidad, la socialización y la afectividad; por lo tanto, es crucial implementar estrategias que aborden de manera integral estas dimensiones del desarrollo infantil.	ESPECÍFICOS: Desarrollar y evaluar la efectividad mediante sesiones de estrategias lúdicas en el aula para mejorar el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani, y analizar los factores que influyen en la implementación y el éxito de estas estrategias. Ampliar las sesiones de estrategias lúdicas en el aula para mejorar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje de los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial Techo Obrero 559 Sicuani.	VARIABLE 2 Desarrollo Cognitivo o	• Habilidades Cognitivas • Mejora en la expresión oral y escrita. • Fomento de la cooperación y trabajo en equipo	• Mejora en la atención y concentración. • Desarrollo de la memoria a corto y largo plazo. • Incremento en la capacidad de resolución de problemas • Habilidades de Lenguaje • Habilidades Sociales y Emocionales • Desarrollo de habilidades de comunicación efectiva. • auto-regulación emocional durante las actividades		MUESTRA La muestra está conformada por estudiantes 20 Varones 19 mujeres total 39 Técnicas- instrumentos sesiones unidad



Administración del Proyecto	Cronograma de actividades	Descripción de Actividades		E	F	M	S	O					
				n	e	a	e						
				r	r	z	t	c					
				o	o	o	i	t					
							e	b					
		1	2	3	4	5		6					
		Proyecto	Búsqueda de información	x									
			Diseño de estudio		x								
			Aprobación				x						
		Ejecución	Recolección de datos				x						
			Procesamiento y análisis de datos										
		Redacción	Redacción de borradores del artículo				x						
			Dictaminación del artículo				x						
			Sumisión del artículo				x						
		Cierre	Sustentación				x						
Entrega del documento final al repositorio						x							
Presupuesto	Presupuesto	PARTIDAS	N°	Descripción		Unidad de medida	Costo Unitario (S/.)	Cantidad	Costo Total (S/.)				
		Personal administrativo	1	Asesoramiento / capacitaciones		Tiempo	100	3	300.00				
			2	Viáticos y otros		Tiempo	200	3	600.00				
		Equipos y bienes duraderos	3	Equipo de computo		Costo	-	1					
			4	Impresora		Costo	-	1					
			5	Cámara digital		Costo	-	1					
		Materiales e insumos		Materiales de escritorio		Costo	300	3	900.00				
				Impresión empaste		Costo	500	3	1500.00				
				Textos de consulta		Costo	500	3	1500.00				
		Servicios generales		Fotocopiadora		Costo	90	3	270.00				
				Anillado		Costo	90	3	270.00				
				Empastado		Costo	200	3	600.00				
		TOTAL								5940.00			



ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 22 - 12 - 2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: GLORIA ANDIA CHINO

Dirección: calle Victor Raúl Haya de la Torre sin número Sicuani - Cusco

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 42663010

Teléfono: 945 836 489

email: gloriandia02@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____

email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: _____

ESCUELA DE POSGRADO

Escuela Profesional o Mención: _____

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Título o Grado Académico a optar: _____

EDUCACIÓN INICIAL

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☐

Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐

Trabajo Académico ☐

Título: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL TECHO OBRERO 559 SICUANI 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Estrategias, lúdicas, cognitivo.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☐ Titulo ☒ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☐ Sí autorizo
- ☒ No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

☐ Internacional☒ Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18

Firma de Autor



huella digital

22 - 12 - 2025

Fecha