



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PRIVADO “PAULO FREIRE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

**“Los juegos lúdicos para el fortalecimiento de las funciones
ejecutivas de los niños de 5 años en una Institución Educativa
Inicial del distrito de Carabaylo, 2022.”**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Profesora de Educación Inicial

AUTORA:

SANTA CRUZ DAVILA, Ettel Beatriz

ASESOR:

Mg. Carlos Alberto, Atúncar Prieto

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Investigación acción

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico la presente tesis a Dios por haberme dado la fortaleza de seguir adelante y a mis padres que siempre estuvieron conmigo apoyándome incondicionalmente. Gracias a Dios y a mis padres por lo que he logrado.

Agradecimiento

Agradezco a mi familia por apoyarme, al Instituto Paulo Freire por brindarme esta oportunidad de realizar un trabajo de investigación que aportará al sistema educativo y a mi asesor por guiarme en todo el proceso.

Declaración de autenticidad

Yo, Ettel Beatriz Santa cruz Dávila, estudiante de Educación Inicial del programa de formación inicial docente del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”, identificado con DNI N.º 76043097 con la tesis titulada “Los juegos lúdicos y su incidencia en las funciones ejecutivas de los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo, 2022.”, declaró bajo juramento que:

La tesis es de mi autoría y he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada en su totalidad o parcialmente.

La tesis no ha sido autoplagiado, es decir, no ha sido publicada y presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse falta grave (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo trabajo de investigación, lo que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las idea de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente del Instituto Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”.

Lima, 15 de diciembre del 2022



Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

DNI N.º 76043097

Índice

| | |
|--|-----------|
| Dedicatoria..... | 2 |
| Agradecimiento..... | 3 |
| Declaratoria de autenticidad | 4 |
| Índice..... | 5 |
| Índice de tablas | 7 |
| Índice de figuras..... | 8 |
| Resumen..... | 9 |
| Abstract..... | 10 |
| Introducción | 11 |
| Capítulo I. El problema de investigación..... | 13 |
| 1.1. Fundamentación del problema | 13 |
| 1.2. Formulación del problema..... | 15 |
| 1.2.1. Problema General | 15 |
| 1.2.2. Problemas específicos..... | 15 |
| 1.3. Justificación e importancia | 15 |
| 1.3.1. Justificación Teórica..... | 15 |
| 1.3.2. Justificación metodológica | 16 |
| 1.3.3. Justificación social..... | 16 |
| 1.4. Valoración causal..... | 17 |
| 1.5. Objetivos..... | 18 |
| 1.4.1. Objetivo General..... | 18 |
| 1.4.2. Tareas científicas | 18 |
| 1.6. Supuestos | 18 |
| 1.5.1. Supuesto General | 18 |
| Capítulo II. Sustento teórico..... | 19 |
| 2.2. Teorías relacionadas al tema | 19 |
| 2.2.1. Categoría meta: Funciones ejecutivas | 19 |
| 2.2.2. Categoría herramienta: Juegos lúdicos | 24 |
| 2.2.3. Antecedentes de la investigación..... | 29 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.4. Enfoque pedagógico de la investigación..... | 30 |
| Capítulo III. Metodología..... | 32 |
| 3.1. Tipo de la investigación..... | 32 |
| 3.2. Paradigma de la investigación..... | 32 |
| 3.3. Enfoque de la investigación..... | 32 |
| 3.4. Alcance de la investigación..... | 32 |
| 3.5. Diseño de la investigación..... | 33 |
| 3.6. Operacionalización de las variables..... | 33 |
| 3.4.1. Definición conceptual de las categorías..... | 33 |
| 3.4.2. Definición operacional de las variables..... | 34 |
| 3.5. Delimitación y limitación..... | 35 |
| 3.6. Población y muestra..... | 35 |
| 3.7. Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos..... | 36 |
| 3.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos..... | 36 |
| 3.9. Análisis y proceso de la información..... | 37 |
| Capítulo IV. Resultados..... | 38 |
| 4.1. Presentación de resultados..... | 38 |
| 4.2. Matriz de actividades..... | 39 |
| Capítulo V. Discusión..... | 70 |
| 5.1. Discusión de resultados..... | 70 |
| 5.2. Conclusiones..... | 73 |
| 5.3. Recomendaciones..... | 74 |
| REFERENCIAS | |
| ANEXOS | |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Matriz de operacionalización de la categoría meta FE | 34 |
| Tabla 2. Técnicas e instrumentos | 36 |
| Tabla 3. Validez y confiabilidad de instrumentos | 37 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1. Valoración causal..... | 17 |
| Figura 2. Funciones ejecutivas | 21 |
| Figura 3. Proceso de la atención y concentración en la primera infancia | 22 |
| Figura 4. Las FE incidencia en el desarrollo integral del niño | 23 |
| Figura 5. Efecto de las FE en el aprendizaje | 24 |
| Figura 6. Juegos lúdicos | 26 |
| Figura 7. Actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal .. | 27 |
| Figura 8. Conocimientos cognitivos sociales | 28 |
| Figura 9. Juego en las diversas áreas de formación del niño..... | 29 |

Resumen

La presente investigación titulada los juegos lúdicos y su incidencia en las funciones ejecutivas de los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo, tuvo como objetivo diseñar un plan de acción de las funciones ejecutivas relacionado a los procesos de aprendizaje de los niños de 5 años sustentado en un modelo formativo del juego lúdico en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo. La investigación fue desarrollada mediante un tipo de investigación educativa aplicada con el enfoque cualitativo, un diseño investigación acción y con un alcance explicativo. Investigación educativa aplicada porque se basa en la profundización de una problemática con la finalidad de ejercer soluciones que contribuyan al desarrollo educativo, enfoque cualitativo porque es el método que se utiliza para recoger información del comportamiento de los sujetos a través de la interpretación subjetiva del objeto investigado, diseño de la investigación acción, se define como el estudio e interpretación de actividades de aprendizaje que se plantean para resolver el problema de la investigación y explicativo porque se enfatiza como el resultado que obtendrá a través de un método explicando el porqué del problema de la investigación. La muestra fue de 20 niños en una Institución Educativa de Inicial del distrito de Carabayllo y el muestreo fue aleatorio por el juicio del investigador. La validación se realizó mediante juicios de expertos; el instrumento fue el cuaderno de campo y la escala de estimación. En la presente investigación, en base al análisis e interpretación de resultados se determinó que, si diseñamos un plan de acción de funciones ejecutivas sustentado en un modelo formativo del juego lúdico relacionado a los procesos de atención y concentración, se puede mejorar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo. De modo que, se corroboró el objetivo general del estudio.

Palabras claves: funciones ejecutivas, juegos lúdicos, atención y concentración.

Abstrac

The present investigation entitled Playful games and their impact on the executive functions of 5-year-old children in an Initial Educational Institution in the district of Carabayllo, had the objective of designing an action plan for executive functions related to the learning processes of children. 5-year-old children supported by a formative model of the ludic game in an Initial Educational Institution of the district of Carabayllo. The research was developed through a type of applied educational research with a qualitative approach, an action research design and an explanatory scope. Applied educational research because it is based on the deepening of a problem with the purpose of exerting solutions that contribute to educational development, qualitative approach because it is the method used to collect information on the behavior of the subjects through the subjective interpretation of the investigated object , action research design, is defined as the study and interpretation of learning activities that pose to solve the research problem and explanatory because it is emphasized as the result that will be obtained through a method explaining the reason for the research problem . The sample consisted of 20 children in an Initial Educational Institution in the district of Carabayllo and the sampling was random by the investigator's judgment. The validation was carried out through expert judgments; the instrument was the field notebook and the estimation scale. In the present investigation, based on the analysis and interpretation of the results, it was determined that, if we design an action plan for executive functions supported by a formative model of playful games related to attention and concentration processes, learning processes can be improved. in 5-year-old children in an Initial Educational Institution in the district of Carabayllo. Thus, the general objective of the study was confirmed.

Keywords: executive functions, playful games, attention and concentration.

Introducción

La realidad educativa ha evidenciado una falta de desarrollo en las funciones ejecutivas del niño siendo una de las más relevantes al momento de impartir los procesos de aprendizaje. En este sentido el objetivo del presente estudio es realizar un taller de actividades lúdicas como estrategias para desarrollar las funciones ejecutivas en los niños de 5 años de una institución educativa inicial del distrito de Carabayllo.

En el plano educativo existen manifestaciones externas que evidencian una insuficiente planificación curricular orientada al déficit de atención en los procesos de aprendizaje de los niños; de igual forma se observa en los docentes carencia de capacidad de recursos innovadores para captar la atención y concentración de los niños; además las sesiones de aprendizaje son largas y sin metodologías estratégicas para reducir el déficit de atención.

La presente investigación se justifica en un marco teórico práctico, por lo tanto, se diseñó un plan de acción de las funciones ejecutivas para reducir el déficit de atención; y un modelo formativo del juego lúdico relacionado a los procesos de atención y concentración para dinamizar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años.

De acuerdo con Russbel (2021), considera que el paradigma de la investigación es una mezcla de ideas, capacidades, métodos, entre otros, para lograr un objetivo determinado por medio de la delimitación de la problemática e indagando soluciones. En función a lo planteado es vital el uso del paradigma porque muestra relevancia con la investigación para encontrar una solución a la problemática expuesta.

¿Por qué es necesario abordar la problemática de las FE? Desde el enfoque de la neuroeducación las funciones ejecutivas es lo que nos diferencian de las demás especies. Son las que nos permiten planificar, tomar decisiones y lograr el éxito en la vida; personal, académico y laboral. Por lo tanto, a lo largo de los años se viene suscitando deficiencia en su desarrollo, evidenciando el déficit de atención en los niños dando como resultado carencia en sus competencias y en las metas propuestas.

El estudio consta con V capítulos; en el capítulo I se desarrolló los siguientes

aspectos relacionados a la fundamentación del problema; en cuanto al capítulo II se explicó sobre el sustento teórico que incluyo teorías relacionadas al tema. Con relación al capítulo III se describió la metodología de procedimientos y técnicas que se llevan a cabo en la presente investigación. Por lo que se refiere en el capítulo IV se expuso la presentación de los resultados, y por último en el capítulo V se desarrolló la discusión teniendo en cuenta las recomendaciones y aportes para los futuros investigadores.

Los hallazgos relevantes del presente estudio evidencia en las aulas una deficiencia sobre las funciones ejecutivas, teniendo como resultado niños con una carencia del control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva, es por ende que el supuesto de mi investigación es gestionar un plan de actividades para el fortalecimiento de las funciones ejecutivas sustentada en estrategias de juego lúdico relacionadas con la autonomía y el autoconocimiento.

Capítulo I. Fundamentación y planteamiento del problema

1.1. Fundamentación del problema

Desde un análisis de tendencias en el contexto macro refiere a que el déficit de atención viene afectando al aprendizaje del niño. En esta línea, los aportes de OCDE (2021), menciona que para mejorar el aprendizaje educativo es primordial el desarrollo de las funciones ejecutivas (FE). Así mismo, acentúa que el maestro debe incluirlo en su enseñanza porque es así como ayudarán en el aprendizaje y abrir nuevas áreas de estudio para el niño. En este aspecto para mejorar la atención y aprendizaje del niño es valioso trabajar y potenciar las FE porque influye en el desarrollo cognitivo, social y moral en la primera infancia.

En este plano, la Unicef (2020), señala que las habilidades más simples de un recién nacido se desarrollan a través del juego y es así como va fortaleciendo sus FE a medida que crece. Así mismo, cuando están llegando a los 5 años su aprendizaje se vuelve más estructurado, es por ello que necesitan ser motivados para que su aprendizaje sea significativo. En este sentido, las FE son importantes en el desarrollo del niño, debido a que es una etapa en donde se establecen los cimientos esenciales de su formación integral.

Por otro lado, desde una mirada del contexto micro, el Minsa (2021), señala que las FE son un grupo de habilidades valiosas para el individuo, por consiguiente, el avance de FE contribuirá a la toma de decisiones, lograr metas establecidas entre otras destrezas. Así mismo, asegura que existen alteraciones en las FE y en consecuencia se evidencia una brecha en el aprendizaje, como primer punto es el déficit de atención. En relación a lo planteado, es indispensable fomentar las FE desde una temprana edad para evitar las alteraciones o déficit en las FE del niño.

A su vez, Grade (2018), enfatiza que si hay deficiencia de las FE en el niño se pueden producir problemas de salud mental, en este sentido se busca herramientas que puedan aplicarse en el contexto de cada país y así desarrollar las FE. Referente a lo expuesto es necesario buscar herramientas y estrategias para que los niños desarrollen sus FE con la finalidad de prevenir dificultades en su desarrollo evolutivo y del aprendizaje.

Desde la práctica profesional, realizada en una Institución Educativa Inicial La Alborada, se pudo observar que existen algunas deficiencias en el desarrollo de las FE, en relación a la memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad mental o cognitiva. Puesto que existen algunos niños con déficit de atención y una carencia en los logros de su aprendizaje con el objetivo de garantizar una formación integral durante la primera infancia.

Actualmente se evidencia que el desarrollo de las FE en los niños muestra algunas deficiencias en la planificación. Las FE son necesarias para el aprendizaje del alumno porque son las que nos permiten planificar, tomar decisiones adecuadas, son imprescindibles para un buen desempeño en la vida cotidiana y necesarias para el rendimiento académico del niño. Los neurocientíficos refieren la importancia de atender esta problemática y de esta forma evitar que se generen dificultades en el control inhibitorio (inhibir los impulsos), memoria de trabajo (recordar la información) y flexibilidad cognitiva (cambiar instrucciones). Es necesario desarrollar un trabajo planificado de las FE para intentar resolver futuros conflictos laborales y sociales.

En este sentido se plantea el juego lúdico como una estrategia de solución al contexto problemático mencionado, teniendo en cuenta los aportes de Hernández (2019), que enfatiza que los juegos lúdicos son esenciales para el desarrollo de las FE, de esta forma el niño estará aumentando su atención voluntariamente. Alusivo a lo expuesto los juegos lúdicos son útiles como herramienta en el aula, debido a que los niños están más dispuestos en adquirir conocimiento mediante el juego. El juego promueve las conexiones de las neuronas en la corteza prefrontal del cerebro y de esta forma generamos una interconexión entre el niño y sus FE.

Además, existe la relevancia de fortalecer las FE en el aprendizaje del niño porque son necesarias en su desarrollo con la finalidad de garantizar el éxito en la vida. De igual forma es viable abordar este problema porque las FE se pueden entrenar a través de los juegos lúdicos, debido a que se articulan con las áreas del currículo y de esta forma se puede potencializar las FE. Finalmente, el presente estudio pretende la construcción de las FE mediante estrategias de juegos lúdicos, planteándose la siguiente pregunta de investigación:

¿Como las metodologías innovadoras dinamizan los procesos de aprendizaje en los niños con déficit de atención?

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general.

¿Como las metodologías innovadoras dinamizan los procesos de aprendizaje en los niños con déficit de atención?

1.2.2. Preguntas específicas. (Tareas científicas)

- ¿Cómo establecer una base epistémica de las categorías científicas?
- ¿Cómo diseñar y validar los instrumentos para la recolección de datos?
- ¿Cómo diagnosticar las funciones ejecutivas en los niños de 5 años?
- ¿Cómo diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos?
- ¿Cómo validar el plan de acción para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos?

1.3. Justificación del estudio.

Justificación teórica

La justificación del presente estudio se enmarca desde lo teórico epistemológico en la indagación epistémica en relación a la categoría herramienta: juegos lúdicos y la categoría meta: funciones ejecutivas. En este sentido, desde los aportes de Alvares (2020), refiere que el constructo teórico de una investigación se centra en contribuir conocimientos de un área de estudios. El aporte esencial de la justificación teórica proyecta las razones teóricas que sustentan la investigación mediante los conocimientos que se brindará sobre el objeto investigado, de tal forma que permita establecer la relevancia de las bases epistemológicas con la finalidad de realizar un aporte teórico al sistema educativo.

Justificación metodológica

La justificación del presente estudio se enmarca desde lo práctico metodológico en relación a los procesos didácticos de las actividades de aprendizaje planteadas en relación a las problemáticas que se evidencian en las FE de 5 años. En relación a lo planteado, Herbas y Rochas (2018), refiere que la metodología es un nuevo método o estrategia de investigación que al aplicarla contribuirán a revolver el problema de la investigación. En este sentido, para realizar la metodología se debe realizar las siguientes preguntas, ¿Quiénes se benefician? ¿Cómo se benefician? ¿Cuándo se benefician? En este plano, se plantean herramientas innovadoras para fortalecer las FE de los niños, sustentada en un modelo teórico de los juegos lúdicos.

Justificación social

La justificación del presente estudio se enmarca desde lo social en el impacto educativo mediante las nuevas visiones del desarrollo humano y sostenible en los niños. Desde los aportes de Fernández (2020), señala que la investigación debe permitir mejorar los aspectos educativos y deben estar enlazados a la mejora social. En este sentido desde una visión ontológica como indicador epistémico permite el desarrollo humano de los niños sujetos del presente estudio, a partir del fortalecimiento de sus FE que dinamizan sus actitudes proactivas y de beneficio para su proceso de aprendizaje.

1.4. Valoración causal

La valoración causal se establece desde el tránsito argumentativo de las categorías apriorísticas a la categoría científica. Desde los aportes de Barco y Carrasco (2018), se señala que la valoración causal limita el sesgo de investigador permitiendo darle relevancia científica a su investigación. En este sentido las categorías apriorísticas derivaron desde la práctica docente permitiendo definir la pregunta general de la investigación.

Desde lo planteado, mediante un proceso de sistematización de bases epistémicas en relación a las metodologías innovadoras se pudo constatar la importancia de las mismas en el campo educativo. Desde los aportes de Ponce (2014) señala que la metodología innovadora más relevante se identifica los juegos lúdicos como una estrategia de dinamización de los aprendizajes, a su vez Hernández (2019), refiere que los juegos

lúdicos se han convertido en una metodología innovadora que debe estar siempre considerada por el docente en su labor cotidiana; de esta forma se sustenta el tránsito a la categoría herramienta: juegos lúdicos.

Del mismo modo el proceso de indagación científica en relación al *déficit de atención* establece las dificultades que enfrentan los docentes para mantener concentrados a los niños. En este sentido Antonio (2020), plantea un proceso metodológico para mejorar los niveles de atención de los niños mediante el fortalecimiento de las FE, a su vez Diamond y Lee (2019), refieren que las FE determinan el nivel de atención de los niños de 5 años; de esta forma se sustenta el tránsito a la categoría meta: *funciones ejecutivas*.

En conclusión, se delimita el objeto de estudio a la categoría herramienta juegos lúdicos y a la categoría meta funciones ejecutivas, como se muestra en la figura 1.

Figura 1. Valoración causal

Transito argumentativo de la categoría apriorística:
Déficit de atención a la categoría científica meta:
funcionamiento ejecutivo.



1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general.

Diseñar un plan de acción de las funciones ejecutivas relacionado a los procesos de aprendizaje de los niños de 5 años sustentado en un modelo formativo del juego lúdico en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabaylo.

1.5.2. Objetivos específicos. (Tareas científicas)

- Establecer una base epistémica de las categorías científicas.
- Diseñar y validar los instrumentos para la recolección de datos.
- Diagnosticar el estado actual de las funciones ejecutivas en los niños de 5 años.
- Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos
- Validar el plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.6. Supuesto.

Si diseñamos un plan de acción de funciones ejecutivas sustentado en un modelo formativo del juego lúdico relacionado a los procesos de atención y concentración, se puede mejorar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabaylo.

Capítulo II. Sustento teórico

2.1. Categoría meta: Funciones ejecutivas (FE)

En los escenarios actuales se evidencia en las aulas una deficiencia sobre las funciones ejecutivas, teniendo como resultado niños con una carencia del control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva. Las FE son imprescindibles para el éxito en la vida y es vital que los docentes desde la primera infancia enriquezcan las actividades en base a las FE porque es una etapa en la que absorben y su cerebro está siendo moldeado.

En este plano, Tamayo et al., (2018), señala que las FE permiten el manejo de las capacidades cognitivas, emocionales y actitudinales, siendo influenciadas por el contexto escolar, familiar y social. Dichas capacidades permiten al niño tomar sus propias decisiones, manejar su tiempo libre, afrontar la presión en grupo, impulsividad y su comportamiento. En este sentido el docente debe conocer la importancia de las FE y potenciarlas en el aprendizaje de los niños teniendo en cuenta una herramienta muy importante que son las actividades lúdicas para que la enseñanza que reciba el niño sea significativa e interiorizada.

En esta línea, Salazar et al., (2021), enfatiza que las FE están denominadas como el constructo neuro psicológico que conforma un grupo de transmisores cognitivos que son inevitables para proyectarse y estudiar. Así mismo, desestima que los niños con déficit en las FE se califican como niños rebeldes sino con dificultades para integrarse y concentrarse. Desde esta mirada, las FE son un conjunto de capacidades cognitivas que se involucran en el aprendizaje del niño y en el éxito que obtendrán a lo largo de su vida porque están ligadas con las tres capacidades principales que son, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y memoria de trabajo.

De igual forma, las funciones ejecutivas se centran en las actividades corporales de la primera infancia porque es la etapa en donde tiene mayor absorción del aprendizaje o lo que perciben. Asimismo, señala que realizar actividades corporales ayudará en sus funciones cognitivas (Alarcón et al., 2019). En este sentido trabajar las FE junto con actividades corporales mejorará el aprendizaje del niño, de tal modo el docente está a cargo de que su aprendizaje sea interiorizado y lo logra usando herramientas como

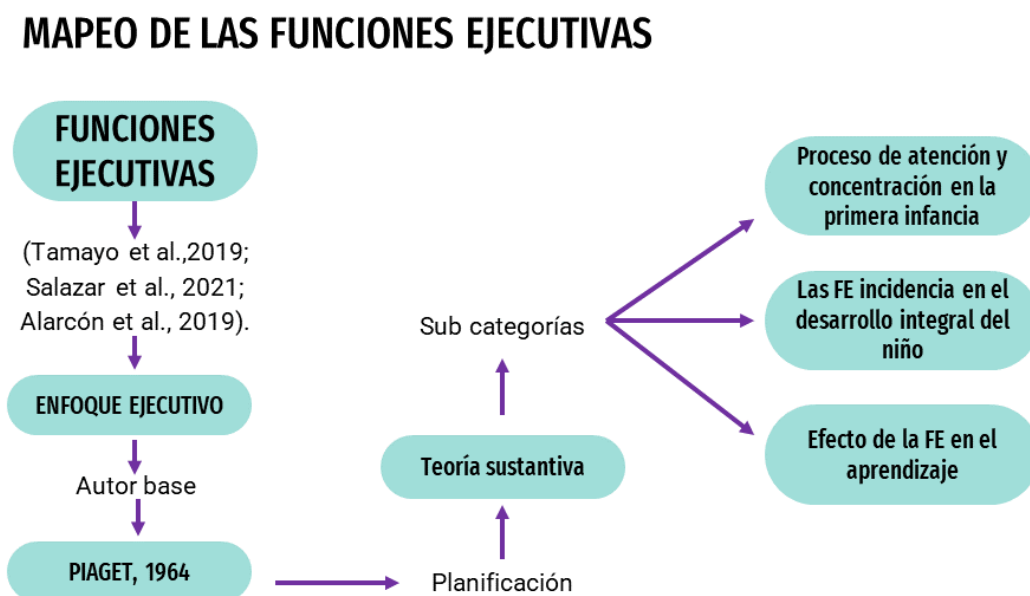
actividades lúdicas o actividades corporales para lograr el objetivo que se requiere.

A manera de síntesis, se puede establecer que las funciones ejecutivas están ligadas a las habilidades cognitivas que permite desarrollar la atención y concentración en el aprendizaje de los niños, desde la primera infancia mediante los juegos lúdicos liberan una serie de neurotransmisores que intervienen en los procesos atencionales; por consiguiente, los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando.

De esta forma se realiza el constructo científico de la categoría meta FE donde se señala que permite el manejo de las capacidades cognitivas, emocionales y actitudinales, siendo influenciadas por el contexto escolar, familiar y social, además destacan el rendimiento académico, en especial en niños con ***dificultades de concentración al momento de recibir la enseñanza***. De igual forma, las FE están conformadas por un grupo de transmisores cognitivos que son inevitables para proyectarse y estudiar, a la vez desestima que los niños con déficit en las FE se califican como niños rebeldes sino con ***dificultades para integrarse y concentrarse***. Asimismo, señala que realizar ***actividades corporales ayudará en sus funciones cognitivas***. (Tamayo et al.,2019; Salazar et al., 2021; Alarcón et al., 2019).

De igual forma en base a la indagación científica se plantean las siguientes subcategorías que se muestran en la figura 2.

Figura 2. *Funciones ejecutivas*



2.1.1. *Proceso de atención y concentración en la primera infancia*

Desde la perspectiva de Sierra (2016), señala que cuando el niño alcanza el nivel de desarrollo cultural de sus funciones ejecutivas domina su atención, pero según a su conveniencia y teniendo una relación colectiva. Por estas razones, el niño es un ser social, aprende a través de la **interacción** y por medio de sus intereses. Un punto clave es el juego, en esta etapa el niño solo busca divertirse, es por ende que el docente utilizando estrategias logrará captar la atención del niño para su aprendizaje.

En este plano, Alarcón (2010), enfatiza que el cerebro no es igual al de todos, unos maduran más rápido, mientras otros avanzan de a poco, de tal manera el aprendizaje del niño debe ser a su ritmo, basado en su interés para que logre captar la atención y evitar consecuencias como el estrés. Desde esta mirada el docente tiene que ser flexible para con los niños, brindar una enseñanza orientada y específica que logre captar su **atención y concentración**.

Como resultado de la pesquisa teórica se evidencian los siguientes indicadores que se muestran en la Figura 3.

Figura 3. *Proceso de la atención y concentración en la primera infancia*

| N° | Indicador | Descripción |
|----|-------------------------|--|
| 1 | Atención | Capta los estímulos del exterior e interior de modo selectivo (Ambiado et al., 2020) |
| 2 | Concentración | Origina cambios a largo plazo en la regulación del Sistema nervioso (Garamendi et al., 2022) |
| 3 | Aprendizaje interactivo | Se obtiene un aprendizaje significativo y un crecimiento integral (Robres 2021) |

2.1.2. Las FE incidencia en el desarrollo integral del niño

En este plano, García et al., (2018), expone que a través de actividades corporales el niño potencia sus habilidades logrando seguridad, *autonomía* y el éxito académico, de tal forma señala que trabajar *movimiento* en el aprendizaje desde una temprana edad será más eficaz en su desarrollo integral. Por estas razones, el docente como educador posee la responsabilidad de que el niño desarrolle sus FE de manera satisfactoria utilizando los movimientos corporales en su aprendizaje brindado.

Desde esta perspectiva, Muchiut et al., (2021), refiere que las funciones ejecutivas se integran en la vida personal del niño porque son un conjunto de *habilidades cognitivas* que influyen en la planificación, memoria de trabajo, control inhibitorio entre más destrezas. En la etapa de la infancia y juventud es esencial su desarrollo para que logren buenos resultados tanto en su vida personal como laboral. Desde esta mirada, podemos presenciar que las FE influyen en la vida integral del niño a medida que van creciendo y al desestimarse se estaría creando una deficiencia en sus FE que viene a ser el todo para triunfar a lo largo de su existencia.

Como resultado de la pesquisa teórica se evidencias los siguientes indicadores que se

muestran en la figura 4.

Figura 4. Las FE incidencia en el desarrollo integral del niño

| N° | Indicador | Descripción |
|----|------------------------|---|
| 1 | Autonomía | Son destrezas para desarrollarse en el entorno (Aguirre 2020) |
| 2 | Movimiento | Es sustancial para el Desarrollo cognoscitivo, implica la correlación de múltiples FE (Bernal et al., 2020) |
| 3 | Habilidades cognitivas | Se apropia de los contenidos y de los procesos que uso para realizarlo (Verzini 2021) |

2.1.3. Efecto de las FE en el aprendizaje

Desde los aportes de Máximo (2020), enfatiza sobre el valor de las funciones ejecutivas en el dominio del **comportamiento** del niño y en el logro de sus metas como es el rendimiento académico, es por ende que se busca mejorar la enseñanza del docente que imparte a los alumnos a través de actividades y **motivaciones** en el aula. Desde esta perspectiva se debe tener en cuenta que los niños aprenden mejor con actividades lúdicas y aún más si intervienen estímulos en su aprendizaje.

Desde esta perspectiva, Muchiut et al., (2021), señala sobre cuán importante es que los docentes conozcan sobre las FE para el **desarrollo integral** y académico de sus estudiantes por esa razón se ha comprobado que los niños con un buen desarrollo de sus FE logran obtener buen rendimiento académico es las áreas de matemática, lectura y alcanzan buenas calificaciones. En relación a lo planteado, conocer las habilidades y destrezas que tiene las FE es vital para un buen desarrollo intelectual del niño porque lo ayudará a lo largo de su vida y alcanzar metas propuestas.

Como resultado de la pesquisa teórica se evidencian los siguientes indicadores que se muestran en la figura 5.

Figura 5. Efecto de las FE en el aprendizaje

| N° | Indicador | Descripción |
|----|---------------------|---|
| 1 | Motivaciones | Es una función ejecutiva de intervención primordial que genera estímulos para el desarrollo de alguna actividad (Acosta 2021) |
| 2 | Comportamiento | Son conductas guiadas por la mente, llamado control inhibitorio (Muchiut 2019) |
| 3 | Desarrollo integral | Se implantan las competencias metacognitivas gracias a las FE (Pino et al., 2019) |

2.2. Categoría herramienta: Juegos lúdicos

Es necesario resaltar que se han plasmado diversas estrategias para enriquecer los procesos de enseñanza aprendizaje en el niño. En relación con este tema, el docente se ha ido adaptando a las diferentes necesidades de los niños en su periodo evolutivo inicial. En este sentido se comprende que el uso metodológico abarcado en los juegos lúdicos es necesario para suplementar el desarrollo de habilidades cognitivas y actitudinales en el niño con la finalidad de brindar un soporte integral en la fase evolutiva de sus funciones ejecutivas de la primera infancia.

Dentro de este marco de los juegos lúdicos, Sanches et al. (2020), refiere que el juego es fundamental en los nuevos ambientes educativos, desde una mirada aplicada se puede fortalecer mediante actividades socioafectivas que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal en los niños con un énfasis en la inteligencia emocional, la comunicación, capacidad de pensamiento y reforzamiento de la atención. En esta línea, La educación actual tiene la necesidad que los docentes pongan en primer lugar los juegos lúdicos para que permitan desarrollar habilidades cognitivas y actitudinales del niño con la finalidad

de brindar un soporte integral en la fase evolutiva de sus funciones ejecutivas de la primera infancia.

De igual forma, la recreación en la primera infancia es indispensable para el desarrollo de los conocimientos cognitivos sociales debido a que el proceso de enseñanza se da través del juego y como resultado se obtendrá un aprendizaje significativo (Peña, 2020). Desde esta mirada, es indispensable que el docente imparta una enseñanza relacionada con el juego para permitir al niño el desarrollo de sus habilidades socioemocionales a fin de lograr el progreso en su aprendizaje.

Sin embargo, desde los aportes de Vélez et al., (2019), se enfatiza que el juego es una estrategia de enseñanza para integrar al niño en el mundo que lo rodea, donde la escuela sea el cimiento para promover el juego en las diversas áreas de formación del niño generando la toma de decisiones, fortaleciendo la atención y estimulando su creatividad. Asu vez, es necesario utilizar el juego como una estrategia de enseñanza para llegar al niño, y así lograr un aprendizaje significativo en su formación integral posibilitando el progreso de sus funciones ejecutivas.

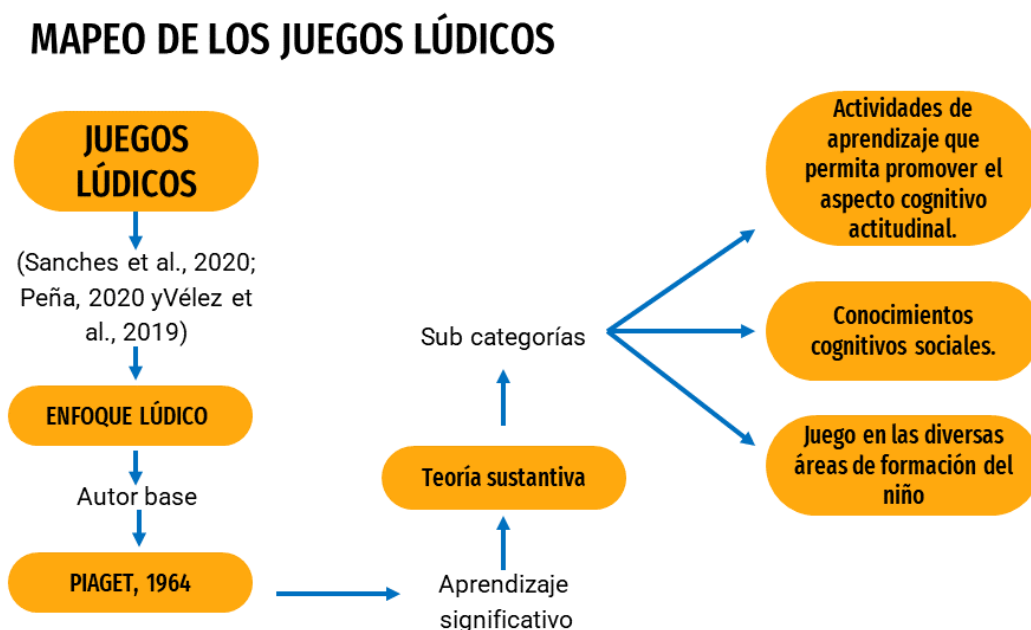
A manera de síntesis, se puede establecer que los juegos lúdicos son primordiales como uso de herramienta en el aula, porque los niños están más dispuestos a obtener conocimientos si lo hacen a través de actividades divertidas y amenas en las que se adapten estratégicamente en la enseñanza, así mismo estimulan la concentración y rapidez mental.

El juego lúdico es una estrategia fundamental en los nuevos ambientes educativos, desde una mirada aplicativa se puede fortalecer mediante *actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal* en los niños con un énfasis en la inteligencia emocional, la comunicación, capacidad de pensamiento y reforzamiento de la atención. A su vez la recreación en la primera infancia es indispensable para el desarrollo de los *conocimientos cognitivos sociales* debido a que el proceso de enseñanza se da través del juego y como resultado se obtendrá un aprendizaje significativo El juego es una estrategia de enseñanza para integrar al niño en el mundo que lo rodea, donde la escuela sea el cimiento para promover el *juego en las diversas áreas de formación del niño* generando la toma de decisiones, fortaleciendo la atención y estimulando su

creatividad. (Sanches et al.,2020; Peña, 2020; Vélez et al., 2019).

De igual forma en base a la indagación científica se plantean las siguientes subcategorías que se muestran en la figura 6.

Figura 6. *Juegos lúdicos*



2.2.1. *Actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal.*

Desde los aportes de Villalba y Spert (2014), se enfatiza que las FE están relacionadas con los procesos cognitivos, realizar actividades que estimulen las capacidades cognitivas favorecerá fundamentalmente el **control emocional** y la conducta. Desde esta mirada, los docentes juegan un papel muy importante en el aprendizaje de los niños, realizar actividades que optimicen el cerebro desde la infancia es importante porque mejorará la calidad de vida.

A su vez Paz et al., (2018), señalan que las actividades físicas mejoran el manejo de las funciones cognitivas e induce a la plasticidad neuronal en el hipocampo que con lleva a las FE logrando el control de las emociones y la **regulación de sus actitudes**. En este sentido, adaptar las áreas curriculares junto con **actividades físicas corporales** no solo

beneficiará la enseñanza del niño, a su vez estará mejorando sus funciones ejecutivas junto a sus capacidades.

En este plano, Veglia y Gonzales (2018), refieren que trabajar talleres con actividades lúdicas es beneficioso porque refleja las funciones cognitivas por su conexión en los aprendizajes, el niño podrá saber su vigor y su flaqueza, así mismo se planteará una tarea y un reto para que develen sus distintos tipos de intelecto y los mecanismos de conocimientos. Desde esta mirada, plantear actividades lúdicas en las áreas de aprendizaje será significativo para el niño porque estará favoreciendo sus funciones ejecutivas, entre los más importantes esta la flexibilidad cognitiva, memoria de trabajo y control inhibitorio como se muestra en la siguiente figura.

Figura 7. Actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal

| N° | Indicador | Descripción |
|----|--------------------------------|--|
| 1 | Control emocional | El juego desarrolla emociones, logrando la maduración y modificación del cerebro (león y mejía 2021) |
| 2 | Regulación de las actitudes | El juego estimula el dialogo y así el desarrollo del comportamiento (Gonzales y Claudia 2018) |
| 3 | Actividades físicas corporales | Es una herramienta para el aprendizaje y fortalecimiento de sus habilidades (Gil et al., 2018) |

2.2.2. Conocimientos cognitivos sociales.

Desde los aportes de Ferias et al., (2020), señala que el avance intelectual se da desde la infancia y otorga el logro en la vida. Los procesos cognitivos permiten el conocimiento y la relación con el *mundo externo*. En este sentido el docente como guía y orientador tiene la misión de potencializar los *conocimientos del individuo* de sus funciones ejecutivas a partir de sus primeros años de vida para que se relacione con el exterior y

tenga un aprendizaje sin dificultad.

A su vez, Navacerrada y Mateos (2018), enfatizan que el cerebro emotivo y el intelectual son inherentes, por consiguiente, son las herramientas básicas para la formación y sede a las FE, el cerebro es plástico puesto que se educa a través de los *conocimientos experienciales*. En este sentido trabajar con actividades lúdicas mejorará los procesos de aprendizaje del niño, potenciando su inteligencia y utilizando al máximo sus destrezas enlazando la motivación como una estrategia para su formación.

Figura 8. *Conocimientos cognitivos sociales*

| N° | Indicador | Descripción |
|----|----------------------------|--|
| 1 | Conocimiento del mundo | El hombre es un ser recreativo, por esencia se instruye a través de la felicidad y placer (Villamizar 2021) |
| 2 | Conocimiento del individuo | Recibir un aprendizaje lúdico es significativo para enlazarse con el tema educativo (Rodríguez et al., 2022) |
| 3 | Conocimiento experiencial | La recreación genera experiencias que favorece la instrucción y el crecimiento integral (Calderón 2021) |

2.2.3. *Juego en las diversas áreas de formación del niño.*

Desde los aportes de Herrera et al., (2014), refieren que aplicar actividades lúdicas en el currículo mejorará el aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta su contexto, el *desarrollo de su intelecto* y el propósito que se quiere lograr. Por lo tanto, el docente al aplicar juegos lúdicos en el aprendizaje debe tener en cuenta el propósito y la finalidad que quiere obtener como resultado considerando el juego que aplicará en la actividad.

En este plano, Calderón (2021), enfatiza que para realizar un progreso en la formación

integral del niño en todas sus áreas es necesario el juego porque utiliza su *desarrollo sensorial motriz* y activa un grupo de inteligencias y destrezas que favorecen la enseñanza. Desde esta mirada, aplicar juegos lúdicos en la instrucción del niño hará que reciba la información significativamente porque estará disponiendo del *desarrollo de la atención y concentración* en la diversión, juego que será aplicado con un propósito por el docente.

Figura 9. Juego en las diversas áreas de formación del niño

| N° | Indicador | Descripción |
|----|---|---|
| 1 | Desarrollo del intelecto | El juego como metodología es una herramienta fundamental para el desarrollo de las capacidades (Zamora y Josefina 2019) |
| 2 | Desarrollo sensorial motriz | Con el uso de actividades lúdicas se desarrolla el sistema neuromuscular (Loja 2022) |
| 3 | Desarrollo de la atención y concentración | Con el uso de practicas placenteras se alcanzan competencias y capacidades para la absorción de saberes (Carpio 2020) |

2.3. Antecedentes del estudio

En relación a la categoría de las funciones ejecutivas, los estudios previstos señalan que se pueden fortalecer mediante metodologías pedagógicas. En este sentido Verzini (2021), las Funciones Ejecutivas y su relación con el rendimiento en matemática en alumnos de 1° año de nivel secundario, refiere que desarrollar estrategias en el aprendizaje del niño se logrará el progreso de las FE, las cuales fueron algunas conclusiones aproximativas en un estudio mixto.

A su vez Ibañez (2022), Funcionamiento ejecutivo y demanda cognitiva en el lenguaje oral en niños y niñas de educación infantil con desarrollo típico y atípico: un programa de apoyo pedagógico, señala el uso de actividades educativos basado en la comunicación oral con el objetivo de potenciar las funciones ejecutivas del niño empleando la

investigación cualitativa, obteniendo un resultado positivo al ejercer un plan educativo para el desarrollo de las FE.

En función a lo planteado, Ferias et al., (2020), desde su investigación las funciones ejecutivas y sus principales componentes para potenciar en segundo ciclo de educación Parvularia, refiere hallar los principales elementos de las FE para utilizarlas como herramienta en el aprendizaje del niño empleando la investigación mixta, consiguiendo resultados positivos para el éxito en la vida.

En relación a la categoría de los juegos lúdicos, las investigaciones realizadas mencionan que el desarrollo las FE se fortalece con uso de los juegos lúdicos. Desde los aportes de Acosta (2021), plantea el diseño y desarrollo de las funciones ejecutivas, gestión de la motivación y atención plena para impactar en la formación personal y motriz en niños y niñas de 8 a 10 años, mediante un estudio de enfoque cualitativo para encontrar la problemática y la solución obteniendo un resultado efectivo para aplicarlo con el uso de actividades lúdicas.

De igual forma, Almora y Castillo (2019), en su investigación los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova schools, plantea llevar a cabo los juegos lúdicos para contribuir en el aprendizaje determinándolo a través de una investigación cualitativa obteniendo un resultado satisfactorio en los niños.

A su vez, Gamarra (2020), en su investigación el estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de Educación Inicial, tiene como meta develar la alta importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje por medio de una investigación cualitativa concluyendo el provecho en el plan de estudios.

2.4. Enfoque pedagógico de la investigación

En relación a la categoría meta funciones ejecutivas y categoría herramienta juego lúdicos se sustenta desde la teoría cognitivista de Piaget (1964), señala que es beneficioso impartir la instrucción a través de los juegos lúdicos para generar la asimilación y acomodación en la construcción de su propio aprendizaje.

El proceso de construcción del aprendizaje del niño se sitúa en la asimilación de conocimientos que promueve el docente en el ámbito educativo, con la premisa de abordar sus intereses y la experiencia sea significativa. En este sentido el juego lúdico se convierte en una estrategia pedagógica para desarrollar las FE mediante actividades que promueven la creatividad y la exploración.

Capítulo III. Metodología

3.1. Tipo de investigación

Según Hernández et al., (2018), refiere que la investigación educativa aplicada se basa en la profundización de una problemática con la finalidad de ejercer soluciones que contribuyan al desarrollo educativo. En este sentido las actividades lúdicas buscan fortalecer las FE de los niños a partir del análisis del contexto educativo para poder establecer estrategias de mejora.

3.2. Paradigma de la investigación

El paradigma de la investigación es naturalista interpretativo, Hernández et al., (2018), refiere que este tipo de paradigma se centra en la interpretación de problemáticas identificadas en los contextos en el cual se desarrolla los sujetos con el propósito de establecer nuevas tendencias en relación al objeto estudiado. En este sentido la finalidad del presente estudio busca interpretar las formas de cómo desarrollar en niños sus FE a partir de la aplicación de diversas actividades lúdicas

3.3. Enfoque de la investigación

El enfoque de investigación es cualitativo, Hernández et al., (2018), es el método que se utiliza para recoger información del comportamiento de los sujetos a través de la interpretación subjetiva del objeto investigado. En este sentido el enfoque investigativo se centra en las acciones humanas y de la vida social, por lo tanto, busca indagar y profundizar información sobre la incidencia de las actividades lúdicas en las habilidades de las FE como es la flexibilidad cognitiva, control inhibitorio y memoria de trabajo.

3.4. Alcance de la investigación

El alcance de la investigación es explicativo. Según Hernández et al., (2018), lo enfatiza como el resultado que obtendrá a través de un método y explicar el porqué del problema de la investigación. En este sentido, se establece un sustento de los juegos lúdicos en el desarrollo de las funciones ejecutivas para lograr un buen desarrollo académico y el éxito en la vida.

3.5. Diseño de la investigación

El objeto de la investigación acción, Según Hernández et al., (2018), lo define como el estudio e interpretación de actividades de aprendizaje que plantean para resolver el problema de la investigación. Desde esta mirada, se propone un conjunto de actividades de aprendizaje para mejorar las funciones ejecutivas sustentada en un método de juego lúdico con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años.

3.6. Operacionalización de las variables

3.6.1. Definición conceptual

Categoría meta:

Las FE son un conjunto de capacidades cognitivas que se involucran en el aprendizaje del niño y en el éxito que obtendrán a lo largo de su vida porque están ligadas con las tres capacidades principales que son, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y memoria de trabajo. Los funcionamientos ejecutivos destacan en el rendimiento académico, en especial en niños con dificultades y concentración al momento de recibir la enseñanza. La etapa de la niñez es donde se expone con mayor fuerza las capacidades metacognitivas de su proceso aprendizaje. Desde esta mirada, (Pino y Aran, 2019).

Categoría herramienta:

El juego lúdico es una estrategia de enseñanza para integrar al niño en el mundo que lo rodea, donde la escuela sea el cimiento para promover el juego en las diversas áreas de formación del niño generando la toma de decisiones, fortaleciendo la atención y estimulando su creatividad. Asu vez, es necesario utilizar el juego como una estrategia de enseñanza para llegar al niño, y así lograr un aprendizaje significativo en su formación integral posibilitando el progreso de sus funciones ejecutivas. (Vélez et al., 2019).

3.6.2. Definición operacional

Las funciones ejecutivas se indagarán a través de las subcategorías del proceso de atención y concentración en la primera infancia, las FE incidencia en el desarrollo integral del niño y el efecto de la FE en el aprendizaje.

El juego lúdico se profundizará con el estudio de las subcategorías de las actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal, conocimientos cognitivos sociales, juego en las diversas áreas de formación del niño, con sus respectivos indicadores para guiar el proceso.

3.6.3. Matriz de operacionalización de la categoría meta

Tabla 1. *Matriz de operacionalización de la categoría meta FE*

| Categoría meta | Subcategorías | Indicadores | Ítems cerrados | Rango de medición |
|-----------------------|--|--|---|---|
| Funciones ejecutivas | Proceso de atención y concentración en la primera infancia | <ul style="list-style-type: none"> • Atención • Trabajo en equipo • Sociedad • Estrategias | <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Desarrolla procesos de atención al momento de dar las pautas de la actividad? 2. ¿Participa activamente y de forma oportuna en los equipos de trabajo? 3. ¿Se desenvuelve socialmente con su entorno? 4. ¿Busca estrategias para realizar satisfactoriamente su actividad? 5. ¿Se evidencia el desarrollo de la memoria de trabajo en la actividad? 6. ¿Refleja su control inhibitorio en las diferentes situaciones presentadas? 7. ¿Se obtiene buenos resultados en los niños sobre la planificación de la actividad? 8. ¿Se logra resultados positivos sobre la maduración de capacidades del alumno? 9. ¿Las actividades planteadas son aptas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Inicio 2. Proceso 3. Logrado |

Las FE
incidencia en
el desarrollo
integral del
niño
Efecto de la
FE en el
aprendizaje

- Memoria de trabajo
- Control inhibitorio
- Planificación
- Proceso de maduración
- Capacidades del alumno
- Capacidades del alumno

para el desarrollo de las capacidades del alumno?

Ítem abierto

10. ¿Qué tipo de actividades se utiliza para desarrollar la atención y concentración?

3.7. Delimitaciones y limitaciones:

La presente investigación se desarrolló en Lima Norte, en el distrito de Carabayllo, en una Institución Educativa Inicial que cuenta con 50 niños y 20 docentes del sector. El estudio se ejecutó de enero a noviembre del 2022, evidenciándose algunas limitaciones relacionadas a la aplicación de las actividades de aprendizaje y los espacios para desarrollarlo.

3.8. Población y muestra:

Según Hernández et al., (2018), señala que la población es un grupo de individuos de lo que se ansia conocer en la investigación de acuerdo a las características reunidas. Para el presente estudio la población estuvo constituida por los docentes y niños de la Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo.

De igual forma, Según Hernández et al., (2018), refiere que la muestra es la elección de ciertos factores que se presenta en la población según el objetivo y criterio del investigador. Para el presente estudio la muestra fue de 20 docentes y 20 niños de la Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo.

3.9. Técnicas e instrumentos:

La técnica aplicada en el siguiente estudio es la observación, Según Hernández et al., (2018), señala que la recopilación de información se da a través de la técnica de observación. En este sentido, se observará el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes para registrarlos y tener en cuenta sus aciertos y desaciertos que presentan.

De igual forma, los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y el cuaderno de campo. Según Hernández et al., (2018), refiere que son un grupo de preguntas con el objetivo de reunir datos acordes a la investigación suscitada y el cuaderno de campo es un instrumento que permite registrar acontecimientos suscitados en la práctica pedagógica. Desde esta mirada se realizará el cuestionario para obtener información relevante y será registrada en el cuaderno de campo lo observado para que sea estudiado.

Tabla 2. *Técnicas e instrumentos*

| Diseño | Técnica | Instrumento |
|----------------------|----------------|---|
| Investigación acción | Observación | Cuaderno de campo Escala de estimación |

3.10 Validez y confiabilidad de los instrumentos

En relación a la validez y confiabilidad de la investigación, Hernández et al., (2018), señala que son importantes porque permite tener un resultado con precisión de los instrumentos utilizados. Desde lo planteado, se realizará la investigación a través del cuaderno de campo y la codificación para obtener resultados precisos y confiables.

El presente estudio valida sus instrumentos mediante el juicio de expertos, según Hernández et al., (2018), enfatiza que el investigador utiliza este medio para anotar los datos sobre las variables que quiere identificar. En este sentido las variables serán el desarrollo de la atención y concentración en los procesos de aprendizaje para tener información precisa respecto a ello.

Tabla 3. *Validez y confiabilidad de instrumentos*

| N° | Experto | Porcentaje | Confiabilidad |
|------------------|---|-------------------|----------------------|
| Experto 1 | Lic. Angélica María Huaringa Paulino | 95 | Aplicable |
| Experto 2 | Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto | 95 | Aplicable |
| Promedio | | 95 | |

3.11. Análisis y proceso de la información

El análisis y proceso de la información a desarrollar a partir de la aplicación de un plan actividades que comprenden 11 sesiones de aprendizaje basados en la aplicación de estrategias de su categoría meta y sustentado en una modelo de la categoría herramienta. Mediante la observación de las actividades se realizó el registro de los sucesos lo que conlleva a lecciones aprendidas e intereses prospectivos. En una siguiente fase se tabula los resultados de la escala de estimación que permitirán corroborar con la observación y el sustento teórico.

Capítulo IV. Resultados

4.1. Presentación de resultados

La presente investigación sistematizó la información a través de la técnica de la observación participante con la finalidad de registrar las experiencias vividas en relación a la categoría meta funciones ejecutivas, con la finalidad de gestionar un proceso de interpretación que permita validar el supuesto del presente estudio relacionado a la pesquisa del déficit en el aprendizaje de los niños.

En ese marco, la población de la investigación se conformó por los niños de una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabaylo, y la muestra fue seleccionada por el interés del investigador que estuvo representada por 30 niños del aula de 5 años. En relación a la muestra de los niños, su caracterización demográfica se ubica en el distrito de Carabaylo, en la Urbanización Santa Isabel.

De igual forma estuvo conformada por padres de diferentes ocupaciones económicas y en muchos de los casos laboran ambos padres. Los niños se encuentran en un rango de edades de 5 a 6 años, próximos a transitar a la educación primaria, muchos de ellos han desarrollado diversas habilidades como la autonomía, la creatividad, la toma de decisiones, sin embargo, es necesario fortalecer el desarrollo de las funciones ejecutivas para beneficio del aprendizaje.

En este sentido el método de investigación acción permitió una observación participante en el desarrollo de las actividades, mediante la cual se pudo sistematizar la información recogida con la finalidad de analizar e interpretar subjetivamente los efectos del método lúdico en el fortalecimiento de las FE de los sujetos del presente estudio.

En relación al procesamiento de resultados se presentan los datos recogidos a partir de la observación participante en las actividades que se establecieron en el plan de acción. De igual forma se presenta la interpretación de los instrumentos de evaluación utilizados para medir el efecto del método lúdico vinculado a las estrategias de las FE con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje.

4.2. Plan de acción:

| Nro. | Objetivo | Actividad | Recursos | Desempeños | Responsable | FechaT emp. |
|------|---|---------------------------------|--|--|------------------|----------------------|
| 1 | Diagnosticar el estado actual de las funciones ejecutivas en los niños de 5 años. | Armando descubro la imagen. | -Rompecabeza -Pandereta -Hojas bond -Colores | - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación. - Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices. | Ettel Santa cruz | Lunes 27/06 (2 h.) |
| 2 | | Buscamos el camino correcto | - Láminas - Figuras - Títeres | - Realiza acciones sensoriomotoras de movimientos, coordinación óculo-manual y óculo-podal - Reconoce la importancia de una alimentación saludable | | Martes 28/06 (2 h.) |
| 3 | Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos | Somos detectives. | Limpia tipo, Tempera, Lupa, Radio, Sobre, Pincel. | - Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. - Establece relaciones entre los objetos e imágenes al comparar las diferencias. | Ettel Santa cruz | Jueves 30/06 (2 h.) |
| 4 | | Si te mueves pierdes | Hojas bond Plumón Lapicero Radio Imágenes Sobre | -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal. | | Viernes 01/07 (2 h.) |
| 5 | | ¡Hoy somos lo que queremos ser! | -Botiquín -Antifaces -Bata -Estetoscopio -Silbato -Elementos -Caja | -Muestra su motivación para dar ideas acerca de sus vivencias personales. -Desarrolla su autonomía al momento de reconocer sus intereses. -Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana. | | Martes 05/07 (2 h.) |
| 6 | | Nos convertimos en estatuas | Radio Hojas bond Plastilina Plumón Lapicero | -Expresa sus necesidades, emociones, intereses -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal | | Jueves 07/07 (2 h.) |
| 7 | | Los ojitos cerraditos | Hojas bond Plumones Hojas de colores Limpia tipo Vendas Lapiceros | -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación. -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas. - Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. | | Viernes 08/07 (2 h.) |
| 8 | | Ahora te toca a ti | Cajas Hojas bond Plumones Impresiones Cinta de embalaje | -Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. -Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. | | Martes 12/07 (2 h.) |
| 9 | | Armando una torre | Pandereta Palitos de madera Radio Hojas bond Colores Lapicero | -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. | | Jueves 14/07 (2 h.) |
| 10 | Validar el plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo | Círculos musicales | Hojas de colores Radio Hojas Lapiceros Cinta de embalaje Silla | -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación. -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. | Ettel Santa cruz | Viernes 15/07 (2 h.) |

4.3. Desarrollo de actividades

Actividad N°01. Armando descubro la imagen

1. **Nombre de la actividad:** Armando descubro la imagen

2. **Fecha:** 27/06/2022

3. **Propósito de la actividad:**

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|---|--|
| Resuelve problemas de forma, movimiento y Localización | -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -Realiza acciones sensoriomotoras de movimientos, coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. |

4. **Reto:** Arman rompecabezas para descubrir la imagen oculta

5. **Criterio de evaluación:**

-Realiza acciones de ubicación y desplazamiento través del movimiento con ayuda de un aprendizaje interactivo.

-Dispone de su atención y concentración para armar el rompecabezas a través de acciones sensoriomotoras en el patio.

6. **Evidencia:** Los niños y niñas construyen rompecabezas.

7. **Desarrollo de la actividad:**

| Desarrollo de la actividad | | | |
|--|--|---|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Saberes previos: ¿Alguna vez han armado rompecabezas? ¿Les gustaría armar rompecabezas?</p> <p>Problematicación: La profesora presentará una rompecabeza, pero con una ficha faltante. De allí realizará las siguientes preguntas: ¿Qué será? ¿Qué le falta al rompecabezas? ¿Y porque no estará en el tablero? Los niños responderán y se recordará nuevamente los acuerdos de convivencia para cuidar los materiales.</p> <p>Motivación: La maestra desarmará el rompecabezas que tiene en sus manos y pedirá a los niños que ayuden a armarlo. Luego hará la siguiente pregunta: ¿Niños quieren armar rompecabezas, pero obstáculos?</p> <p>Propósito: Los niños y niñas armarán rompecabezas en equipos.</p> | <p>Gestión y acompañamiento: Asamblea: Seguidamente la maestra pedirá a los niños salir al patio para que se agrupen obteniendo 3 equipos. El armado de rompecabezas con obstáculos se realizará de la siguiente manera: -Los niños de la primera fila deberán saltar las 2 ula ulas para luego dar una vuelta e ir corriendo hacia el tablero de las rompecabezas que estará ubicado en el suelo, colocando solo cinco piezas para que los demás niños puedan jugar, y así sucesivamente. -Cada equipo tendrá su circuito y su rompecabeza. -El equipo que termine primero tocará la campana.</p> <p>Relajación: Se pedirá a los niños que inhalen y exhalen para controlar sus emociones y energías.</p> <p>Asamblea: Se pedirá a los niños que vuelvan al salón y realicen un semicírculo para dialogar sobre la actividad realizada.</p> <p>Grafica: Se brindará hojas y colores para que los niños dibujen lo que más les gusto de la actividad.</p> | <p>Evidencia: Los niños y niñas construyen rompecabezas</p> <p>Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto hacer?</p> <p>Retroalimentación ¿Te fue difícil armar el rompecabezas con obstáculos? ¿Les gusto jugar en equipos? ¿Qué podríamos hacer para resolver ello?</p> <p>Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Ula ula Rompecabeza Pandereta Hojas bond Colores Plumones</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 1. Armando descubro la imagen

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Armando descubro la imagen

1.2. Objetivo de la actividad: Diagnosticar el estado actual de las funciones ejecutivas en los niños de 5 años.

1.3. Fecha: 27/06/2022

1.4. Responsable: Ettl Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|--|---|
| <p><i>-La primera actividad obtuvo como propósito diagnosticar el estado actual de las FE en los niños. Para dicho fin, se inició con una presentación de la secuencia de actividades a desarrollar basada en estrategias lúdicas que parten desde una dinámica motivacional sensorial para activar los movimientos corporales de los niños.</i></p> <p><i>-Durante el desarrollo de la actividad se utilizaron estrategias graficas donde se pudo evidenciar una carencia de movimientos motrices finos, el cual se acentuó al momento de armar los rompecabezas de forma grupal e incidiendo en la importancia de generar una convivencia armónica</i></p> <p><i>-A su vez mediante el cambio d estrategias utilizadas en esta actividad se evidencia que una actividad guiada el niño ejerce ciertas dificultades para desarrollarlas, sin embargo, en actividades de mayor libertad se observó un mejor manejo de la autonomía y toma de decisiones en los momentos que los niños jugaban libremente.</i></p> <p><i>-En la parte metacognitiva durante los ejercicios de relajación se evidencia una amplitud en el manejo de emociones en los niños, producto del cual se generó un ambiente más grato para el diálogo. De igual forma al incentivar los movimientos corporales mediante la música se evidencia una mejor integración de los grupos de trabajo.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>Es importante que los docentes cuenten con los recursos pedagógicos y logísticos para fortalecer de manera didáctica las FE en los niños de 5 años.</p> | <p>Los resultados del diagnóstico del estado actual de las FE evidencian la necesidad de abordar estrategias innovadoras para contrarrestar las dificultades que tienen los niños en relación a las FE.</p> |

Ettl Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 1. Armando descubro la imagen

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|---|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Matemática | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Realiza acciones de ubicación y desplazamiento través del movimiento con ayuda de un aprendizaje interactivo. | C | A | A | C | C | C | A | A | C | A | C | A | A | C |
| Psicomotricidad | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su atención y concentración para armar el rompecabezas a través de acciones sensoriomotoras en el patio. | C | B | B | C | C | C | A | B | C | B | C | B | B | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|---|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Matemática | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Realiza acciones de ubicación y desplazamiento través del movimiento con ayuda de un aprendizaje interactivo. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | A | C | C | C | C |
| Psicomotricidad | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su atención y concentración para armar el rompecabezas a través de acciones sensoriomotoras en el patio. | C | C | C | C | C | B | C | A | C | B | C | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 1.

En relación al desempeño realiza acciones de ubicación y desplazamiento través del movimiento con ayuda de un aprendizaje interactivo se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio.

En relación al desempeño dispone de su atención y concentración para armar el rompecabezas a través de acciones sensoriomotoras en el patio se observa una mayor cuantían se encuentran en los niveles de inicio (C) y proceso (B).

En este sentido el diagnóstico del estado actual en las FE de los niños mediante la aplicación del instrumento de evaluación devela la necesidad de fortalecer mediante actividad lúdicas las FE en los niños de 5 años.

Actividad N°02: Buscamos el camino correcto

1. Nombre de la actividad: Buscamos el camino correcto

2. Fecha: 28/06/2022

3. Propósito de la actividad:

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|---|---|
| Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | -Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas. |

4. Reto: Buscarán el camino correcto para salir del laberinto.

5. Criterio de evaluación:

- Realiza acciones de ubicación y desplazamiento a través del movimiento con ayuda de la atención y concentración.
- Regula sus emociones para encontrar la salida del laberinto a través de actividades físicas.

6. Evidencia: Los niños encuentran el camino correcto del laberinto.

7. Desarrollo de la actividad:

| Desarrollo de la actividad | | | |
|--|--|---|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematización: Se invita a los niños a salir del aula. En el exterior se le indica que dentro del aula hay unos juegos muy divertidos, pero para llegar tenemos que pasar por unos caminos muy difíciles.</p> <p>¿les gustaría llegar a los juegos que hay dentro del aula? ¿Cómo podríamos llegar?</p> <p>Se les facilitará una tarjeta donde hay algunas indicaciones para pasar por el laberinto y llegar a los juegos. Cada niño se desplazará con la ayuda del mapa que está en la tarjeta.</p> <p>Saberes previos: ¿Ustedes saben que es un laberinto? ¿Alguna vez estuvieron en un lugar y no sabían cómo salir? ¿Qué han tenido que hacer para encontrar el camino correcto?</p> <p>Propósito: Niños el día de hoy jugaremos a encontrar el camino correcto del laberinto.</p> | <p>Gestión y acompañamiento: Asamblea: Se invita a los niños a formar la asamblea para recordar los acuerdos y nos organizamos para el juego.</p> <p>Exploración de material: Los integrantes cogen el material y juegan libremente.</p> <p>Actividad motriz: Se invitará a dos grupos a pasar adelante para que encuentren la salida del laberinto permitiendo que la pelotita ingrese por el agujero. El juego consiste en pasar la pelota por el laberinto, para ello tendrán que jugar en equipo para que la pelota ingrese por el agujero. De la misma manera lo realizarán los siguientes grupos.</p> <p>Relajación: Se pedirá a los niños que inhalen y exhalen para controlar sus emociones y energías.</p> <p>Gráfica: Se brindará hojas y colores para que los niños dibujen lo que más les gusto del juego realizado.</p> | <p>Evidencia: Los niños encuentran el camino correcto del laberinto.</p> <p>Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer?</p> <p>Retroalimentación ¿Te fue difícil encontrar el camino correcto para salir del laberinto? ¿Qué podríamos hacer para resolver ello?</p> <p>Despedida “Canción de despedida - música infantil”</p> | <p>Cartulinas Cinta de embalaje cinta de colores Hojas bond Colores Plumones Pandereta</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 2. Buscamos el camino correcto

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Buscamos el camino correcto

1.2. Objetivo de la actividad: Diagnosticar el estado actual de las funciones ejecutivas en los niños de 5 años.

1.3. Fecha: 28/06/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|--|---|
| <p><i>-La segunda actividad tuvo como propósito identificar el estado actual de las FE en los niños. Teniendo como objetivo realizar una serie de actividades lúdicas que parten desde una dinámica locomotriz de los niños.</i></p> <p><i>- En el transcurso de la actividad se empleó actividades de óculo podal donde se evidencio un déficit en la motricidad gruesa, el cual se resaltó al momento de buscar la salida del laberinto de forma individual rescatando el valor del apoyo mutuo.</i></p> <p><i>-Durante el desarrollo de la actividad se emplearon estrategias basadas en la ubicación y desplazamiento donde se pudo evidenciar una carencia de habilidades motoras gruesas, el cual se acentuó al momento de buscar la salida del laberinto, así mismo se percibió un buen apoyo de trabajo colaborativo generando un ambiente ameno en la resolución de problemas.</i></p> <p><i>-En la parte metacognitiva los niños expresaron sus emociones que sintieron durante el juego y lo notables que se sintieron al tocar la campana. A su vez se muestra un momento de disfrute y relajación al bailar libremente logrando expresar sus emociones con gestos y movimientos corporales.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>Es sustancial que los docentes comprendan la importancia de las herramientas lúdicas para lograr un fortalecimiento significativo de las FE en los niños de 5 años.</p> | <p>Los resultados del diagnóstico del estado actual de las FE evidencian la necesidad de abordar estrategias motrices que permitan la expresión de emociones al momento de interactuar.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 2. Buscamos el camino correcto

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|--|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Matemática | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Realiza acciones de ubicación y desplazamiento a través del movimiento con ayuda de la atención y concentración. | C | A | C | C | C | C | C | C | B | C | C | B | C | C |
| Psicomotricidad | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus emociones para encontrar la salida del laberinto a través de actividades físicas. | C | A | C | C | C | C | C | C | A | C | C | B | C | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|--|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Matemática | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Realiza acciones de ubicación y desplazamiento a través del movimiento con ayuda de la atención y concentración. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | C | B | C | C | A |
| Psicomotricidad | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus emociones para encontrar la salida del laberinto a través de actividades físicas. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | C | A | C | C | A |

Interpretación de la evaluación de la actividad 2.

En relación al desempeño realiza acciones de ubicación y desplazamiento través del movimiento con ayuda de un aprendizaje interactivo se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel proceso (B), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio.

En relación al desempeño controla sus emociones para encontrar la salida del laberinto a través de actividades físicas corporales se observa una mayor cuantían se encuentran en los niveles de logrado (A) y proceso (B).

En este sentido el diagnóstico del estado actual en las FE de los niños mediante la aplicación del instrumento de evaluación devela la necesidad de fortalecer mediante actividad lúdicas las FE en los niños de 5 años.

Actividad N°03: Somos detectives

1. **Nombre de la actividad:** Somos detectives

2. **Fecha:** 30/06/2022

3. **Propósito de la actividad:**

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|--|---|---|
| Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común | -Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común. | -Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. |
| Resuelve problemas de cantidad | -Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | -Establece relaciones entre los objetos e imágenes al comparar las diferencias. |

4. **Reto:** Encontrar las diferencias.

5. **Criterio de evaluación:**

-Expresan sus necesidades, emociones e intereses al descubrir las diferencias a través de un aprendizaje interactivo.

-Realizan acciones de comparación mediante su concentración y da razón de sus decisiones que toman.

6. **Evidencia:** Que los niños y niñas presenten sus imágenes con las diferencias encontradas.

7. **Desarrollo de la actividad:**

| Desarrollo de la actividad | | | |
|--|---|---|---|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematización: La profesora comentará a los niños que antes de llegar al colegio se encontró con dos niños, pero no supo diferenciarlos porque eran iguales. ¿Quiéren que les muestre la foto de los dos niños para que los conozcan? Se mostrará las dos fotos de los niños y se preguntará lo siguiente:</p> <p>Saberes previos: ¿Los niños son iguales? ¿Cuáles son sus diferencias? Se pedirá que mencionen las diferencias y se invitará a pasar adelante para encerrar sus respuestas.</p> <p>Motivación: La profesora mostrará un sobre y de allí sacará una lupa. Preguntará ¿El día hoy quisieran convertirse en detectives? Los niños responderán y se mencionará que un detective usa una lupa para encontrar objetos que no puede ver a simple vista, es por ello que usaremos nuestra lupa para encontrar las diferencias que veremos en las siguientes imágenes y frutas.</p> <p>Propósito: Niñas y niños hoy encontraremos las diferencias de los dibujos.</p> | <p>Vivencial: Todos los niños saldrán al patio para correr y cuando la profesora diga ¡alto! Tendrán que ver sus zapatillas y mencionar si son iguales o diferente. Así mismo se ira realizando con las demás prendas de vestir. Los niños responderán y luego iremos al aula.</p> <p>Concreto: Con el uso de las lupas los niños tendrán que observar las frutas que se le brindara y mencionarán las diferencias.</p> <p>Gráfica: Se colocará plumones y dos imágenes en la mesa de los niños por grupos para que juntos encuentren las diferencias usando la lupa y encierren las diferencias. El grupo que termine saldrá a socializar su trabajo.</p> | <p>Evidencia: Que los niños y niñas presenten sus imágenes con las diferencias encontradas.</p> <p>Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gusto hacer?</p> <p>Retroalimentación ¿Les fue difícil encontrar las diferencias de las imágenes? ¿Qué podríamos hacer para resolver ello?</p> <p>Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Cinta de embalaje Plumones Limpia tipo Lupa Radio Sobre Colores Frutas Imágenes impresas</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 3. Somos detectives

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Somos detectives

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 30/06/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|--|--|
| <p><i>-La siguiente actividad tiene como objetivo diseñar un plan de acciones para la mejora de las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos. Por consiguiente, en las actividades presentadas se basó en la aplicación de juegos lúdicos partiendo de la indagación a fin de fortalecer con su atención y concentración dentro de las funciones ejecutivas.</i></p> <p><i>-En el transcurso de la actividad a través de las estrategias perceptuales se pudo constatar una deficiencia el nivel de concentración del niño para identificar las desigualdades entre dos o más imágenes.</i></p> <p><i>-De igual forma una vez brindada las consignas del trabajo, se observó que algunos un déficit de atención que limitó el proceso de agrupación de objetos, cambiando la consigna por el pintado. Ello producto de la desconcentración de otros elementos distractores en el aula.</i></p> <p><i>-En la fase de la metacognición se corrobora resistencia de elementos distractores que con llevan el juego al niño en consecuencia se distraen fácilmente debilitando sus capacidades ejecutivas para el aprendizaje.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| Es importante que el docente utilice estrategias para regular la atención selectiva del niño y evitar distractores de la atención. | Los procesos selectivos de atención del niño son relevantes para el desarrollo de las FE que contribuyen a un proceso de aprendizaje asertivo. |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 3. Somos detectives

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|--|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Personal social | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Expresan sus necesidades, emociones e intereses al descubrir las diferencias a través de un aprendizaje interactivo. | C | A | C | C | C | C | C | C | B | A | C | A | A | C |
| Matemática | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Realizan acciones de comparación mediante su concentración y da razón de sus decisiones que toman. | C | A | C | C | C | C | C | C | B | A | C | B | B | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|--|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Personal social | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Expresan sus necesidades, emociones e intereses al descubrir las diferencias a través de un aprendizaje interactivo. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | A | A | C | C | C |
| Matemática | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Realizan acciones de comparación mediante su concentración y da razón de sus decisiones que toman. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | B | B | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 3.

En relación al desempeño expresan sus necesidades, emociones e intereses al descubrir las diferencias a través de un aprendizaje interactivo se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel inicio (C), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio.

En relación al desempeño realizan acciones de comparación mediante su concentración y da razón de sus decisiones que toman se observa una mayor cuantían se encuentran en los niveles de inicio (c) y proceso (B).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°04: Si te mueves pierdes

1. **Nombre de la actividad:** Si te mueves pierdes

2. **Fecha:** 01/07/2022

3. **Propósito de la actividad:**

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|--|--|
| Se comunica oralmente en su lengua materna | -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. |

4. **Reto:** Que se detengan cuando la música deje de sonar.

5. **Criterio de evaluación:**

-Regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas.

-Dispone de su atención para ejecutar las posturas, movimientos presentados de manera autónoma en el patio.

6. **Evidencia:** Que los niños y niñas se detengan cuando la música se detenga.

7. **Desarrollo de la actividad:**

| Desarrollo de la actividad | | | |
|--|--|--|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematicación: La profesora ingresará al aula con una venda en la cabeza y dirá a los niños que ella estaba caminando, se distrajo al mirar hacia otro lado ¡plum! Se golpeó con una pared por no estar atenta.</p> <p>Saberes previos: ¿Si hubiera estado atenta al caminar me hubiera lastimado? ¿Cuándo ustedes caminan hasta llegar al salón están atentos? O ¿Se distraen mirando otras cosas? ¿Si se distraen que les podría pasar? Los niños darán respuesta de acuerdo a lo que saben.</p> <p>Motivación: La maestra presentará un sobre y de allí sacará varias imágenes de niños realizando distintas posturas. Se realizará la siguiente pregunta ¿Quisieran realizar las posturas que ven en estas imágenes? Propósito: Niñas y niños reproduciremos las posturas sin movernos.</p> | <p>Gestión y acompañamiento: Asamblea: La profesora mencionará a los niños que el juego se realizará en el patio. Para ello dará las siguientes indicaciones: Actividad motriz: -Recordaremos y respetaremos los acuerdos de convivencia. -Cuando la música pare ustedes tendrán que congelarse y realizar la postura que se muestre en la imagen. -Se contará hasta 5 para ver cuántos se quedan congelados con la postura sin moverse y luego volver a bailar. Relajación: Se pedirá a los niños realizar una dinámica de “semillita” para que controlen sus emociones y energías. Grafica: Se brindará hojas y colores para que los niños dibujen la postura que más les gusto realizar.</p> | <p>Evidencia: Que los niños y niñas se detengan cuando la música se detenga. Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer? Retroalimentación ¿Les gustó realizar las posturas de las imágenes? ¿Les fue difícil parar cuando la música dejaba de sonar? ¿Cómo podemos mejorar aquellas dificultades? Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Hojas bond Plumón Lapicero Radio Imágenes Sobre</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 4. Si te mueves pierdes

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Si te mueves pierdes

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 01/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|---|--|
| <p><i>-El propósito de la presente actividad se estableció en el sentido de fortalecer las habilidades cognitivas y procesos de atención con la finalidad de mejorar las FE de los niños.</i></p> <p><i>En este sentido la actividad de motivación inicial genero un conflicto cognitivo a partir de las preguntas relacionadas a la producción de la docente, permitiendo iniciar un dialogo compartido sobre la finalidad de la actividad.</i></p> <p><i>-Mediante la dinámica de la imitación de las figuras se pudo evidenciar dificultades en la comprensión de alguna de ellas en lo cual permitió reforzar y clarificar la comprensión cognitiva de los niños.</i></p> <p><i>-De igual forma se evidencia una carencia de la atención selectiva y en este sentido en la actividad de relajación permitió focalizar y regular la atención de los niños para transitar a un estudio pedagógico e idóneo al momento de expresar sus sentimientos en los dibujos.</i></p> <p><i>-La metacognición de la actividad refleja la importancia de desarrollar procesos cognitivos de interés de los niños para poder captar su atención.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>Es sustancial que el docente debe diseñar un plan de acompañamiento y seguimiento a los niveles de atención del niño y su incidencia en las habilidades cognitivas.</p> | <p>Las habilidades cognitivas son esenciales para el progreso de las FE y el fortalecimiento del foco de atención del niño de manera eficaz.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 4. Somos detectives

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|--|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Comunicación | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas. | A | C | C | C | C | C | C | A | C | A | C | A | C | C |
| Psicomotricidad | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su atención para ejecutar las posturas, movimientos presentados de manera autónoma en el patio. | A | C | C | C | C | C | C | A | C | A | C | A | C | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|--|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Comunicación | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | C | A | C | C | C |
| Psicomotricidad | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su atención para ejecutar las posturas, movimientos presentados de manera autónoma en el patio. | C | C | C | C | C | A | C | A | C | C | A | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 4.

En relación al desempeño regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En relación al desempeño Dispone de su atención para ejecutar las posturas, movimientos presentados de manera autónoma en el patio se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°05: ¡Hoy somos lo que queramos ser!

1. **Nombre de la actividad:** ¡Hoy somos lo que queramos ser!

2. **Fecha:** 04/07/2022

3. **Propósito de la actividad:**

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|---|---|
| Crea proyectos desde los lenguajes artísticos | -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos. | -Muestra su motivación para dar ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos. |
| Construye su identidad | -Se valora a sí mismo. -Autorregula sus emociones. | -Desarrolla su autonomía al momento de reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. -Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles a través de su comportamiento. |

4. **Reto:** Que interpreten sus personajes elegidos.

5. **Criterio de evaluación:**

-Expresa su motivación al dar sus ideas personales mediante su conocimiento experiencial.

-Participa en diferentes juegos asumiendo roles cotidianos de manera autónoma en el aula.

6. **Evidencia:** Los niños y niñas presentan su dramatización con los personajes escogidos.

7. **Desarrollo de la actividad:**

| Desarrollo de la actividad | | | |
|---|--|---|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematicación: La profesora comenta a los niños que antes de llegar al colegio paso por el hospital de solidaridad y vio a una doctora con sus elementos. Entonces pensó, yo también quisiera ser una doctora aparte de ser profesora. Es por eso que el día de hoy vengo con mi botiquín, mi bata y mi estetoscopio.</p> <p>Saberes previos: ¿Les gustaría ser por el día de hoy un doctor, profesor, policía, bombero? ¿Qué quisieran ser el día de hoy?</p> <p>Motivación: La maestra mostrará diferentes antifaces realizando la siguiente pregunta ¿Quién será? Y luego se dará a escoger para que los niños elijan lo que quisieran ser.</p> <p>Propósito: Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar a disfrazarnos de lo que más nos gusta.</p> | <p>Asamblea: La maestra mencionará a los niños que les brindará los antifaces con sus elementos y ellos actuarán de lo que escogieron.</p> <p>Se dará un momento para que interactúen y jueguen entre ellos mismos.</p> <p>Pero antes de iniciar con la actividad recordaremos los acuerdos.</p> <p>Luego se armará 3 grupos de niños para realizar una pequeña dramatización.</p> <p>Para finalizar, cada grupo saldrá para socializar sobre la actividad.</p> | <p>Evidencia: Los niños y niñas presentan su dramatización con los personajes escogidos.</p> <p>Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer?</p> <p>Retroalimentación ¿Les fue difícil interpretar su personaje? ¿Lograron trabajar en equipo? ¿Qué podríamos hacer para resolver ello?</p> <p>Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Botiquín Antifaces Bata Estetoscopio Silbato Elementos Herramientas Instrumentos Caja</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 5. ¡Hoy somos lo que queramos ser!

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: ¡Hoy somos lo que queramos ser!

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 04/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|--|--|
| <p><i>-La finalidad de esta actividad se centró en promover el conocimiento experiencial y la participación proactiva a través de los juegos simbólicos que le permitió expresar sus diversas emociones.</i></p> <p><i>-Mediante el planteamiento de una situación problemática relacionada al tema de la salud se pudo activar la curiosidad del niño y de esta forma se logró su atención selectiva con un grado adecuado de concentración que le permitió comprender de forma clara la actividad.</i></p> <p><i>-Asu vez haciendo uso de material concreto para representar diversas máscaras, simularon diversos personajes mediante la representación de sus funciones. De esta forma se promueve experiencias significativas de aprendizaje que permiten el desarrollo integral del niño.</i></p> <p><i>-Finalmente la autorreflexión de la actividad permitió identificar puntos críticos y establecer diversos proyectos que estimule las FE de los niños.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| Es fundamental diseñar e implementar con materiales concretos los procesos de enseñanza y aprendizaje. | Se devela la necesidad de promover los juegos simbólicos para que los niños interactúen con los medios que le rodea. |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 5. ¿Hoy somos lo que queremos ser!

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|--|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Comunicación | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Expresa su motivación al dar sus ideas personales mediante su conocimiento experiencial. | A | C | C | B | C | C | C | A | C | A | C | A | C | C |
| Personal social | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Participa en diferentes juegos asumiendo roles cotidianos de manera autónoma en el aula. | A | C | C | A | C | C | C | A | C | A | C | A | C | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|--|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Comunicación | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Expresa su motivación al dar sus ideas personales mediante su conocimiento experiencial. | C | C | C | A | A | C | C | A | C | C | A | C | C | A |
| Personal social | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Participa en diferentes juegos asumiendo roles cotidianos de manera autónoma en el aula. | C | C | C | A | A | C | C | A | C | C | A | C | C | A |

Interpretación de la evaluación de la actividad 5.

En relación al desempeño expresa su motivación al dar sus ideas personales mediante su conocimiento experiencial se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En relación al desempeño participa en diferentes juegos asumiendo roles cotidianos de manera autónoma en el aula se observa que los niños en una mayor cuantían se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°06: Nos convertimos en estatuas

1. Nombre de la actividad: Nos convertimos en estatuas

2. Fecha: 05/07/2022

3. Propósito de la actividad:

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|--|--|
| Se comunica oralmente en su lengua materna | -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. |

4. Reto: Realiza diferentes posturas con su cuerpo.

5. Criterio de evaluación:

-Regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas.

-Dispone de su concentración para realizar posturas, movimientos de manera autónoma en el patio.

6. Evidencia: los niños y niñas se convierten en estatuas.

7. Desarrollo de la actividad:

| Desarrollo de la actividad | | | |
|--|---|--|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematicación: La profesora comenta a los niños que ayer domingo, como no hubo clases salió con su familia a pasear al centro de Lima, estaba caminando y de pronto vi a personas haciendo como estatuas, pero con posturas muy divertidas que me hacían reír. Entonces pensó, yo también quiero jugar a ser como una estatua, pero con posturas muy divertidas.</p> <p>Saberes previos: ¿Les gustaría jugar conmigo el día de hoy a ser estatuas? ¿Qué posturas graciosas haríamos?</p> <p>Motivación: La profesora realizará diferentes posturas graciosas e invitará a cada niño a salir adelante para que realice una postura graciosa desde su creatividad.</p> <p>Propósito: Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar a convertimos en estatuas graciosas.</p> | <p>Gestión y acompañamiento: Asamblea: La profesora mencionará a los niños que el juego se realizará en el patio. Para ello dará las siguientes indicaciones: Actividad motriz: -Recordaremos y respetaremos los acuerdos de convivencia. -Cuando la música pare ustedes tendrán que convertirse en estatuas realizando una postura graciosa. -Se contará hasta 5 para ver cuántos se quedan inmóviles con la postura y luego volver a bailar.</p> <p>Relajación: Se pedirá a los niños realizar una dinámica de “Trunchi” para que controlen sus emociones y energías.</p> <p>Grafica: Se brindará hojas y plastilinas para que los niños molden la postura que más les gusto realizar.</p> | <p>Evidencia: Que los niños y niñas se detengan cuando la música se detenga.</p> <p>Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer?</p> <p>Retroalimentación ¿Les gustó realizar posturas divertidas? ¿Les fue difícil parar cuando la música dejaba de sonar? ¿Cómo podemos mejorar aquellas dificultades?</p> <p>Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Radio Hojas bond Plastilina Plumón Lapicero</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 6. Nos convertimos en estatuas

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Nos convertimos en estatuas

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 05/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|---|---|
| <p><i>-La presente actividad tuvo como finalidad fortalecer las emociones, autonomía, aprendizaje cognitivo y concentración; capacidades necesarias para el desarrollo de las FE en los niños a través de diversas estrategias lúdicas expresadas en la presente actividad de aprendizaje.</i></p> <p><i>-Mediante el sentido rítmico se evidencia un proceso de avance en la concentración producto del interés por el movimiento y de esta forma se activó su capacidad de retención cognitiva mediante la pre disposición para el aprendizaje.</i></p> <p><i>-De igual forma la observación deja como evidencia que a través de la expresión oral mediante canciones el niño se concentra en el proceso de aprendizaje y trabaja de forma autónoma en los grupos de trabajo asignado, de esta forma se sustenta mediante el desarrollo del taller un aporte sustancial para el aporte de las FE.</i></p> <p><i>-La metacognición deja como análisis de lo observado la necesidad de establecer planes de mejora que permitan al niño potenciar sus FE y por ende mejorar su rendimiento académico y actitudinal.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>Se plantea el diseño y ejecución de un plan de actividades que proyecte estrategias significativas a ser replicadas por el docente para la mejora de las FE.</p> | <p>Las estrategias emocionales para el fortalecimiento de la autonomía y mejora de la concentración de los niños tienen incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños, evidenciando sus mejoras en las FE.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 6. Nos convertimos en estatuas

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|---|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Comunicación | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas. | A | C | C | B | C | C | C | A | C | A | C | B | C | C |
| Psicomotricidad | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su concentración para realizar posturas, movimientos de manera autónoma en el patio. | A | C | C | C | C | C | C | B | C | A | C | B | C | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|---|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Comunicación | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas. | C | C | C | A | A | C | C | A | C | C | A | C | C | A |
| Personal social | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su concentración para realizar posturas, movimientos de manera autónoma en el patio. | C | C | C | A | A | C | C | B | C | C | A | C | C | A |

Interpretación de la evaluación de la actividad 6.

En relación al desempeño regula sus emociones al bailar hasta que la música pare haciendo uso de sus habilidades cognitivas se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de inicio (C), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de logrado (A).

En relación al desempeño dispone de su concentración para realizar posturas, movimientos de manera autónoma en el patio se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de inicio (C), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de logrado (A).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°07: Los ojitos cerraditos

1. **Nombre de la actividad:** Los ojitos cerraditos

2. **Fecha:** 12/07/2022

3. **Propósito de la actividad:**

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|--|---|
| Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. |

4. **Reto:** Identificar su lateralidad.

5. **Criterio de evaluación:**

-Dispone de su concentración para desplazarse de un lugar a otro.

-Realiza acciones de movimientos por medio de su lateralidad evidenciando su conocimiento del mundo.

6. **Evidencia:** Que los niños y niñas lleguen al final del camino.

7. **Desarrollo de la actividad:**

| Desarrollo de la actividad | | | |
|--|---|---|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematización: La profesora ingresará y comentara a los niños que el día de ayer hubo apagón en su casa, no había luz, diciendo que en ese momento quería ir a su cuarto para traer su celular y alumbrarse, pero no sabía por dónde ir porque todo estaba oscuro, caminaba y ¡plum! me golpeaba, entonces le dije a mi hermano que prenda su linterna porque el sí tenía su celular y me diga por donde tengo que ir para no chocarme, el tocaba mi hombro y me decía ven por aquí. Si me tocaba mi hombro derecho tenía que ir por la derecha, si tocaba mi hombro izquierdo iba por la izquierda y así pude llegar a mi cuarto para coger mi celular y alumbrarme en la oscuridad. Así es como pude pensar en este nuevo juego llamado "Ojitos cerrados"</p> <p>Saberes previos: ¿Alguna vez le paso lo que me paso a mí, que no había luz en casa y todo estaba oscuro? ¿Cuándo pasaba eso mamá que hacía? De seguro les decía camina por aquí por allá para que no te golpees y llegues hasta donde estaba ella, ¿verdad?</p> <p>Motivación: Se invitará a un niño a pasar adelante para colocarle una venda en los ojos mientras la profesora lo ayuda a pasar por el camino tocando sus hombros. A fin de mostrar a los demás niños como se realiza el juego.</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy trabajaremos en equipos para llegar al final del camino.</p> | <p>Gestión y acompañamiento: Asamblea: La profesora mencionará a los niños que el juego se realizará en el patio. Para ello dará las siguientes indicaciones: Actividad motriz: -Recordaremos y respetaremos los acuerdos de convivencia. -Formaremos parejas de niños para que trabajen en equipo. -El niño que está vendando los ojos seguirá las indicaciones del amigo el guiador. -Cuando lleguen al final se cambiarán los papeles y volverán a realizar el juego para que todos participen. Relajación: Se pedirá a los niños realizar una dinámica para que controlen sus emociones y energías. Grafica: Se brindará hojas y plumones para que los niños grafiquen el juego realizado.</p> | <p>Evidencia: Que los niños y niñas lleguen al final del camino. Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer? Retroalimentación ¿Les gustó vendarse los ojos? ¿Les fue difícil caminar sin poder ver? ¿Cómo podemos mejorar aquellas dificultades? Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Hojas bond Plumones Hojas de colores Limpia tipo Vendas Lapiceros</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 7. Los ojitos cerraditos

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Los ojitos cerraditos

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 12/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|---|---|
| <p><i>-El propósito de la presente actividad tuvo como finalidad buscar la mejora en el desplazamiento, movimiento, concentración y lateralidad para así lograr el fortalecimiento de las FE en los niños por medio de juegos lúdicos reflejada en la presente actividad.</i></p> <p><i>-Mediante el desplazamiento se evidencia un progreso en la concentración resultado de la inclinación por el movimiento de lateralidad y de esta forma los niños se integraron en los grupos realizando la actividad satisfactoriamente disponiendo de su concentración.</i></p> <p><i>-De igual forma lo observado deja como evidencia que las dinámicas musicales motiva al niño en su aprendizaje y logra trabajar en grupos elegidos, de esta manera el desarrollo de esta actividad es primordial para el progreso de las FE.</i></p> <p><i>-La metacognición deja como análisis de lo observado la importancia de establecer actividades corporales y el desarrollo de la concentración que permitan fortalecer las FE para lograr un aprendizaje significativo y a lo largo de su vida.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>Es fundamental plantear actividades de movimiento corporal relacionados a la enseñanza del niño para que sea significativo.</p> | <p>Las estrategias de movimiento y desplazamiento son sustanciales para un buen aprendizaje obteniendo como resultado la concentración e interés de los niños logrando el fortalecimiento las FE.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 7. Los ojitos cerraditos

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|---|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Matemática | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su concentración para desplazarse de un lugar a otro. | A | A | A | C | C | A | C | C | A | C | C | C | C | C |
| Psicomotricidad | | | | | | | | | | | | | | |
| Realiza acciones de movimientos por medio de su lateralidad evidenciando su conocimiento del mundo. | A | A | A | C | C | A | C | C | A | C | C | C | C | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|---|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Matemática | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Dispone de su concentración para desplazarse de un lugar a otro. | C | C | A | A | A | A | A | A | A | A | A | C | C | C |
| Psicomotricidad | | | | | | | | | | | | | | |
| Realiza acciones de movimientos por medio de su lateralidad evidenciando su conocimiento del mundo. | C | C | A | A | A | A | A | A | A | A | A | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 7.

En relación al desempeño dispone de su concentración para desplazarse de un lugar a otro se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En relación al desempeño Realiza acciones de movimientos por medio de su lateralidad evidenciando su conocimiento del mundo se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°08: Ahora te toca a ti

1. Nombre de la actividad: Ahora te toca a ti

2. Fecha: 13/07/2022

3. Propósito de la actividad:

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|--|--|--|
| Se comunica oralmente en su lengua materna | <ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <ul style="list-style-type: none"> -Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. |
| Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común | <ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común. | <ul style="list-style-type: none"> -Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. |

4. Reto: Crear cuentos desde su imaginación.

5. Criterio de evaluación:

-Participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto.

-Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros.

6. Evidencia: Que los niños y niñas narren su cuento creado.

7. Desarrollo de la actividad:

| Desarrollo de la actividad | | | |
|---|--|--|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina</p> <p>Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematicación:</p> <p>La profesora ingresará y comentará a los niños que antes de llegar al colegio paso por una casa y vio que una mamá le estaba contando un cuento a su hijo. Entonces pensó: El día de hoy realizaré juegos, pero con un dado.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Alguna vez ustedes han leído o mamá les conto algún cuento?</p> <p>¿En los cuentos que mamá lee que personajes aparecen?</p> <p>¿Quisieran crear ustedes mismo su propio cuento?</p> <p>Motivación:</p> <p>Se invitará a un niño a pasar adelante para lanzar el dado cuenta cuentos e inventar un cuento junto con los demás amigos. A fin de mostrar cómo se realizará el juego.</p> <p>Propósito:</p> <p>Niños y niñas hoy crearemos nuestro propio cuento.</p> | <p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Asamblea:</p> <p>La profesora mencionará a los niños que el juego se realizará en el patio. Para ello dará las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recordaremos y respetaremos los acuerdos de convivencia. -Formaremos dos grupos de niños para que trabajen en equipo. -Se brindará carteles de números del 1 al 5 para colocar en el cuello de cada niño y sepan su orden de participación. -La profesora pasará por cada grupo para ver y escuchar la creación de su cuento. <p>Para finalizar, cada grupo saldrá para socializar sobre la actividad.</p> | <p>Evidencia:</p> <p>Que los niños y niñas narren su cuento creado.</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más te gustó hacer?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿Les gustó usar el dado cuenta cuentos?</p> <p>¿Les fue difícil crear cuentos?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar aquellas dificultades?</p> <p>Despedida</p> <p>Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Cajas</p> <p>Hojas bond</p> <p>Plumones</p> <p>Impresiones</p> <p>Cinta de embalaje</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 8. Ahora te toca a ti

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Ahora te toca a ti

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 13/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|---|--|
| <p><i>- La finalidad de la presente actividad se centró en promover la interacción activa de los estudiantes y a través de la observación se identificaron actitudes que desarrollan en grupo para autorregular las actitudes en los niños.</i></p> <p><i>-De igual forma mediante el juego lúdico de los dados para esta actividad se evidencio una interacción participativa de los niños, sin embargo, en algunos casos se tuvo que orientar y redirigir algunos comportamientos que limitaban una interacción eficaz.</i></p> <p><i>-A su vez al momento de socializar sus narrativas producto de los cuentos sustentado del método lúdico, se observó un mejor desenvolvimiento al momento de interactuar con sus demás compañeros obteniendo como resultado un mejor manejo de la atención y concentración en la actividad.</i></p> <p><i>-Finalmente la declaratoria expresiva de los niños en relación a la experiencia del aprendizaje se sinteriza la importancia de interactuar entre compañeros, surgiendo diversas preguntas sobre el accionar de cada niño las cuales inculcaron una mejora en el interés por el aprendizaje.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>La metodología lúdica basada en el juego sustenta estrategias que permiten fortalecer las FE en los niños mediante el refuerzo continuo del docente.</p> | <p>El proceso desarrollado de las diversas actividades permite fortalecer y consolidar las FE relacionadas a la interacción comunicativa y la autorregulación de las actitudes de los niños.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 8. Ahora te toca a ti

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|---|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Comunicación | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto. | A | A | C | A | A | A | C | C | A | A | C | C | C | C |
| Personal social | | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros. | A | A | C | A | A | A | C | C | A | A | C | C | C | C |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|---|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Comunicación | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto. | C | C | A | A | A | A | A | A | A | C | A | C | C | C |
| Personal social | | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros. | C | C | A | A | A | A | A | A | A | C | A | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 8.

En relación al desempeño participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En relación al desempeño regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°09: Armando una torre

1. Nombre de la actividad: Armando una torre

2. Fecha: 14/07/2022

3. Propósito de la actividad:

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|---|--|--|
| Se comunica oralmente en su lengua materna | -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas. -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. |

4. Reto: Formar una torre sin que se caiga.

5. Criterio de evaluación:

-Expresa sus experiencias al interactuar con sus compañeros al ejecutar el aprendizaje interactivo.

-Desarrolla su motricidad de óculo manual al armar la torre.

6. Evidencia: Que los niños y niñas presenten su torre armada.

7. Desarrollo de la actividad:

| Desarrollo de la actividad | | | |
|---|--|---|--|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo. Problematización: La profesora ingresará al aula comentando a los niños que el día ayer se fue a una fiesta y que habían hecho muchos juegos, pero uno de los juegos que le gustó fue armar una torre con palitos de madera, entonces pensó, este juego lo hare con los niños de 5 años, pero no solo armarán su torre, lo harán mediante un circuito. Saberes previos: ¿Alguna vez han construido una torre muy alta? ¿Quisieran crear una torre mediante un circuito? Motivación: Con la ayuda de un niño se armará el juego en el patio y la profesora mostrará junto con el niño como se desarrolla el juego, cuando llegue al final armara la torre mientras los niños ayudan a contar hasta cinco. Propósito: Niños y niñas hoy armaremos nuestra torre sin que se caiga. | Gestión y acompañamiento: Asamblea: La profesora mencionará a los niños que el juego se realizará en el patio. Para ello dará las siguientes indicaciones: Actividad motriz: -Recordaremos y respetaremos los acuerdos de convivencia. -Formaremos dos grupos de niños para que trabajen en equipo. -Cada grupo tendrá su circuito. Saltaran las 3 ula ulas para luego coger 5 palitos de madera y lo armaran en forma de torre, volverá a su fila, continuará el niño que estaba después de él y así sucesivamente. El grupo que termine de armar su torre sin que se le haya caído tocara la campana. Relajación: Se pedirá a los niños realizar una dinámica para que controlen sus emociones y energías. Grafica: Se brindará hojas y plumones para que los niños grafiquen el juego realizado | Evidencia: Que los niños y niñas presenten su torre armada. Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer? Retroalimentación ¿Les gustó saltar por las ula ulas? ¿Les fue difícil armar su torre sin que se caiga? ¿Cómo podemos mejorar aquellas dificultades? Despedida Canción de despedida - música infantil | Pandereta Ula ulas Palitos de madera Radio Hojas bond Colores Lapicero |

Cuaderno de campo de la actividad 9. Armando una torre

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Armando una torre

1.2. Objetivo de la actividad: Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos

1.3. Fecha: 14/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|---|--|
| <p><i>-En esta última actividad relacionada a la implementación de estrategias para el fortalecimiento de las FE se centró en el aprendizaje interactivo y en el desarrollo motriz. Para lo cual se utilizaron juegos lúdicos como la construcción de torres, circuitos motrices y dinámicas de movimientos.</i></p> <p><i>-A partir de los circuitos convergieron el uso de las FE como la comprensión, solución de problemas, proceso cognitivo y desarrollo corporal.</i></p> <p><i>-Mediante el planteamiento de representar gráficamente sus emociones que vivenciaron dibujos que referenciaron un estado de ánimo de alegría, curiosidad, trabajo en equipo entre otras grafías que revelan un estadio emocional estable.</i></p> <p><i>-La metacognición reflexiva es importante porque enfatiza un proceso de análisis, logros obtenidos, conflictos enfrentados entre los niños identificando lo esencial que es esta actividad de aprendizaje.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>La tarea docente se caracteriza por una secuencialidad de actividades que permitan ir fortaleciendo las FE en micro o macro proceso de acuerdo a la necesidad del grupo de estudios.</p> | <p>La dinámica interactiva de los juegos lúdicos permite integrar y vincular las diversas FE para el logro de un aprendizaje interactivo basado en experiencias.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 9. Armando una torre

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|---|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Comunicación | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto. | A | A | A | A | C | C | C | C | C | C | C | C | C | A |
| Personal social | | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros. | A | A | A | A | C | C | C | C | C | C | C | C | C | A |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|---|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Comunicación | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto. | C | A | A | C | C | A | A | A | A | C | A | C | C | C |
| Personal social | | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros. | C | A | A | C | C | A | A | A | A | C | A | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 9.

En relación al desempeño participa y espera su turno para interactuar con sus compañeros evidenciando el desarrollo de su intelecto se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En relación al desempeño regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros se observa que los niños en una mayor cuantía se encuentran en un nivel de logrado (A), sin embargo, existe un número considerable de niños que ese encuentra en un nivel de inicio (C).

En este sentido la implementación de las actividades permitió aplicar diversas estrategias de los juegos lúdicos para estimular las funciones ejecutivas de los niños.

Actividad N°10: Círculos musicales

1. Nombre de la actividad: Círculos musicales

2. Fecha: 15/07/2022

3. Propósito de la actividad:

| Competencias | Capacidades | Desempeños |
|--|---|--|
| Resuelve problemas De forma, movimiento y localización | -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. |
| Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad | -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. | -Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas. -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. |

4. Reto: Estar atentos cuando la música pare.

5. Criterio de evaluación:

-Evidencia el uso de las FE durante la implementación del presente taller.

-Desarrolla su atención y concentración al momento de desplazarse a los círculo.

6. Evidencia: Que los niños y niñas participen en el juego de los círculos

7. Desarrollo de la actividad:

| Desarrollo de la actividad | | | |
|---|--|--|---|
| Activar | Exploración y ejecución | Socialización | Materiales y recursos |
| <p>Acciones de rutina Se invita a los niños a formar un semicírculo.</p> <p>Problematización: La profesora ingresará al aula comentando a los niños que antes de venir al colegio vio la televisión y en uno de los programas salía el juego de las sillas musicales entonces pensó, hare el juego, pero con círculos musicales.</p> <p>Saberes previos: ¿Alguna vez han jugado a las sillas musicales? ¿Quisieran jugar a los círculos musicales?</p> <p>Motivación: La profesora pondrá la música del baile de los congelados para bailar junto con los niños.</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy tendremos que conseguir nuestro círculo.</p> | <p>Gestión y acompañamiento: Asamblea: La profesora mencionará a los niños que el juego se realizará en el patio. Para ello dará las siguientes indicaciones: Actividad motriz: -Recordaremos y respetaremos los acuerdos de convivencia. -La profesora pondrá la música y los niños tendrán que bailar alrededor de los círculos. -Cuando la música deje de sonar los niños tendrán que posicionarse en un círculo. -El niño que se quede sin círculo se ira a sentar y se retirara otro círculo hasta que solo quede un participante. Relajación: Se pedirá a los niños realizar una dinámica para que controlen sus emociones y energías. Grafica: Se brindará hojas y plumones para que los niños grafiquen el juego realizado.</p> | <p>Evidencia: Que los niños y niñas participen en el juego de los círculos</p> <p>Metacognición: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó lo que hicimos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó hacer?</p> <p>Retroalimentación ¿Les gustó bailar hasta que la música se detenga? ¿Les fue difícil parar y buscar un círculo? ¿Cómo podemos mejorar aquellas dificultades?</p> <p>Despedida Canción de despedida - música infantil</p> | <p>Hojas de colores Radio Hojas Lapiceros Cinta de embalaje Silla</p> |

Cuaderno de campo de la actividad 10: Círculos musicales

1. Datos generales:

1.1. Nombre de la actividad: Círculos musicales

1.2. Objetivo de la actividad: Validar el plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos saludable

1.3. Fecha: 15/07/2022

1.4. Responsable: Ettel Santa cruz

| Descripción de la observación | |
|--|--|
| <p><i>-En la última actividad del taller tuvo como objetivo evaluar la implementación del taller y sus efectos en el fortalecimiento de las Fe en los niños sustentados en los juegos lúdicos como dinámica de interacción participativa.</i></p> <p><i>-En este sentido el juego de los círculos musicales fue propicio para un análisis global del desarrollo de las FE de los niños, porque permitió que el niño desarrolle el movimiento corporal, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y más funciones mencionadas en las actividades anteriores.</i></p> <p><i>-Dicha la apreciación se sustenta desde la observación del manejo de la expresión corporal de los niños y su capacidad de concertarse en las indicaciones del juego lúdico, además de observar el trabajo colaborativo y resolución de conflictos en forma grupal.</i></p> <p><i>-La meta reflectiva conlleva al análisis de los niños en relación a las actividades desarrolladas donde se evidenciaron diversas formas de desarrollar sus FE que permite validar los objetivos del presente estudio.</i></p> | |
| Interés prospectivo | Lecciones aprendidas |
| <p>Es necesario replicar el presente taller en diversos escenarios educativos con la finalidad de generar un impacto educativo en la formación integral de los niños y seguir estableciendo propuestas de mejora en la aplicación de dichas actividades.</p> | <p>La organización de los juegos lúdicos como una nueva propuesta de reconfigurar los procesos de aprendizaje incide en el desarrollo de las FE que contribuyen al proceso evolutivo de la etapa infantil.</p> |

Ettel Beatriz Santa cruz Dávila

Instrumento de evaluación de la actividad 10. Círculos musicales

| Sujeto/Criterio de evaluación | Catalina | Wesley | D Liam | Bella | Ana | Sabella | Guillermo | Estrella | Carmen | Gonzalo | Edu | Damian | Eidan | Wilmer |
|---|----------------|--------|--------|-------|-----|---------|-----------|----------|--------|---------|-----|--------|-------|--------|
| Comunicación | Grupo 1 | | | | | | | | | | | | | |
| Evidencia el uso de las FE durante la implementación del presente taller. | A | C | A | A | A | A | C | C | C | C | C | C | C | A |
| Personal social | | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros. | A | C | A | B | A | A | C | C | C | C | C | C | C | A |

| Sujeto/Criterio de evaluación | Gabriel | Sarai | Zoe | Ximena | Matheo | Kaenny | Naomi | Arturo | Williams | Mia | Dulce | Vicmar | Andrea | Mijael |
|---|----------------|-------|-----|--------|--------|--------|-------|--------|----------|-----|-------|--------|--------|--------|
| Comunicación | Grupo 2 | | | | | | | | | | | | | |
| Evidencia el uso de las FE durante la implementación del presente taller. | A | A | C | C | C | A | A | A | A | C | A | C | C | C |
| Personal social | | | | | | | | | | | | | | |
| Regula sus actitudes al relacionarse con sus compañeros. | A | A | C | C | C | A | A | A | A | C | A | C | C | C |

Interpretación de la evaluación de la actividad 10.

El proceso desarrollado durante las diversas actividades del taller permitió gestionar una secuencialidad de procesos pedagógicos con la finalidad de fortalecer las FE en los niños mediante el planteamiento de juegos lúdicos renovados.

De esta forma se evidencia mediante la información registrada en el instrumento e la escala de estimación una perfección de mejora continua de una actividad a otra, es decir el estímulo desarrollado en las actividades ha permitido ampliar los niveles logrados en los niños del presente estudio.

Es así que mediante la validación del presente taller se evidencia en esta etapa final una mayor cuantía del nivel logrado en relación al desempeño que describen las FE que se han venido trabajando a lo largo del proceso del taller.

Capítulo V. Discusión

5.1. Discusión de resultados

En relación al objetivo general de diseñar un plan de acción de las funciones ejecutivas relacionado a los procesos de aprendizaje de los niños de 5 años sustentado en un modelo formativo del juego lúdico en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo; los resultados sistematizados del cuaderno de campo evidencian que las estrategias desarrolladas en las actividades de aprendizaje en relación a las funciones ejecutivas permiten fortalecer en los niños las habilidades como es el control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y memoria de trabajo.

Esto se corrobora con la teoría de Tamayo et al., (2018), quien señala que las FE permiten el manejo de las capacidades cognitivas, emocionales y actitudinales, siendo influenciadas por el contexto escolar, familiar y social. Dichas capacidades permiten al niño tomar sus propias decisiones, manejar su tiempo libre, afrontar la presión en grupo, impulsividad y su comportamiento. A su vez Salazar et al., (2021), enfatiza que las FE están denominadas como el constructo neuro psicológico que conforma un grupo de transmisores cognitivos que son inevitables para proyectarse y estudiar. Así mismo, desestima que los niños con déficit en las FE se califican como niños rebeldes sino con dificultades para integrarse y concentrarse.

Además, los resultados de la escala de estimación refieren una mejora continua de las FE, mediante actividades de aprendizaje sustentadas en el juego lúdico, es decir, el estímulo desarrollado en el plan de acción ha permitido ampliar los niveles logrados en los niños del presente estudio. Esto se corrobora con la teoría de Sanches et al. (2020), que refiere que el juego es fundamental en los nuevos ambientes educativos, desde una mirada aplicativa se puede fortalecer mediante actividades socioafectivas que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal en los niños con un énfasis en la inteligencia emocional, la comunicación, capacidad de pensamiento y reforzamiento de la atención. Así mismo Vélez et al., (2019), enfatiza que el juego es una estrategia de enseñanza para integrar al niño en el mundo que lo rodea, donde la escuela sea el cimiento para promover el juego en las diversas áreas de formación del niño generando la toma de decisiones, fortaleciendo la atención y estimulando su creatividad.

En relación al estado actual de la categoría meta funciones ejecutivas se evidencia el ánimo de los docentes por innovar en estrategias metodológicas, pero carecen de materiales lúdicos interactivos relacionadas a las FE. Esto se confirma con los aportes de Veglia y Gonzales (2018), quienes refieren que trabajar talleres con actividades lúdicas es beneficioso porque refleja las funciones cognitivas por su conexión en los aprendizajes, el niño podrá saber su vigor y su flaqueza, así mismo se planteará una tarea y un reto para que develen sus distintos tipos de intelecto y los mecanismos de conocimientos. De igual forma, la recreación en la primera infancia es indispensable para el desarrollo de los conocimientos cognitivos sociales debido a que el proceso de enseñanza se da través del juego y como resultado se obtendrá un aprendizaje significativo (Peña, 2020).

En relación a la implementación de las actividades de aprendizaje, los resultados de la observación participante sistematizados en los cuadernos de campo señalan que los procesos selectivos de atención al niño son relevantes para el desarrollo de las FE con miras a un aprendizaje asertivo, en donde las habilidades cognitivas son esenciales para el fortalecimiento de la atención selectiva del niño de manera eficaz, develando la necesidad de promover los juegos como una estrategia interactiva de contacto con los medios que le rodea. Esto se corrobora Muchiut et al., (2021), señala sobre cuán importante es que los docentes conozcan sobre las FE para el desarrollo integral y académico de sus estudiantes por esa razón se ha comprobado que los niños con un buen desarrollo de sus FE logran obtener buen rendimiento académico en las áreas de matemática, lectura y alcanzan buenas calificaciones.

Así como las estrategias emocionales para el fortalecimiento de la autonomía y mejora de la concentración de los niños tienen incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños, y las estrategias de movimiento y desplazamiento son sustanciales para el fortalecimiento de la concentración mediante actividades de interacción comunicativa, autorregulación, dinámica lúdica, que contribuye al fortalecimiento de las FE. Esto se corrobora con Paz et al., (2018), señalan que las actividades físicas mejoran el manejo de las funciones cognitivas e induce a la plasticidad neuronal en el hipocampo que con lleva a las FE logrando el control de las emociones y la regulación de sus actitudes.

En relación a los efectos del desarrollo del taller de estrategias de las funciones ejecutivas sustentado en un modelo de juegos lúdicos se evidencia mediante la

información registrada en el instrumento de la escala de estimación una perfección de mejora continua de una actividad a otra, es decir el estímulo desarrollado en las actividades ha permitido ampliar los niveles logrados en los niños del presente estudio. Esto se confirma con lo descrito por García et al., (2018), expone que a través de actividades corporales el niño potencia sus habilidades logrando seguridad, autonomía y el éxito académico, de tal forma señala que trabajar movimiento en el aprendizaje desde una temprana edad será más eficaz en su desarrollo integral. Además, Máximo (2020), enfatiza sobre el valor de las funciones ejecutivas en el dominio del comportamiento del niño y en el logro de sus metas como es el rendimiento académico, es por ende que se busca mejorar la enseñanza del docente que imparte a los alumnos a través de actividades y motivaciones en el aula.

5.2. Conclusiones

1. Si diseñamos un plan de acción de funciones ejecutivas sustentado en un modelo formativo del juego lúdico relacionado a los procesos de atención y concentración, se puede mejorar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabaylo.
2. El estado actual de las funciones ejecutivas señala la necesidad de reforzar y desarrollar diversas habilidades en los niños y dotar de nuevas estrategias metodológicas a los docentes con la finalidad de brindar una atención oportuna a dicha problemática.
3. El diseño de un plan de acción para fortalecer las funciones ejecutivas sustentado desde los juegos lúdicos contribuye con el desarrollo evolutivo del niño mediante el control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y memoria de trabajo.
4. Los efectos del plan de acción basado en estrategias de las FE inciden en el desarrollo de la autonomía, atención y concentración, y los procesos de aprendizaje mediante el estímulo de los juegos lúdicos.

5.3. Recomendaciones

1. Es sustancial que los docentes comprendan y diseñen un plan de acción relacionado a los recursos pedagógicos y logísticos para lograr un fortalecimiento las funciones ejecutivas en los niños.
2. Realizar un plan de implementación y acompañamiento para el uso de los materiales concretos con la finalidad que los docentes promuevan el método lúdico en el proceso de fortalecimiento de las funciones ejecutivas.
3. Promover la dinámica interactiva de los juegos lúdicos para integrar y vincular las diversas funciones ejecutivas de los niños con la finalidad que logren un aprendizaje basado en experiencias.
4. Es necesario replicar el presente plan de acción de las funciones ejecutivas en diversos escenarios educativos con la finalidad de generar un impacto educativo en la formación integral de los niños y seguir estableciendo propuestas de mejora en la aplicación de dichas actividades.

Referencias

1. Acosta Diaz, D. A. (2021). *Diseño y desarrollo de las funciones ejecutivas, gestión de la motivación y atención plena para impactar en la formación personal y motriz en niños y niñas de 8 a 10 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre de Bogotá].
2. Alarcón, V. A. G. (2010). Niños inteligentes que no progresan. *Niños desatentos. Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 6(2).
3. Alba Hernández (2019). *Desarrollo de las funciones ejecutivas mediante la aplicación de juegos de mesa*. [Tesis de maestría, Universidad Libre de Valladolid].
4. Albornoz Zamora, Elsa Josefina. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66).
5. Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1).
6. Aldo Alvarez (2020). *Justificación de la investigación*. [Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales].
7. Almora del Castillo, I. E., y Quispe Mayhuiri, E. J. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova schools* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].
8. Ambiado-Lillo, M., Navarro, J.-J. & Ibáñez-Alfonso, J.A. (2020). Funciones Ejecutivas en Estudiantes con Trastorno Específico del Lenguaje al Comienzo de la Escolarización Básica. *Revista Colombiana de Psicología*, 29(2).
9. Barco, B., & Carrasco, A. (2018). Explicaciones causales en la investigación cualitativa: elección escolar en Chile. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 11(22).
10. Bernal-Ruiz, F., Rodríguez-Vera, M., y Ortega, A. (2020). Estimulación de las funciones ejecutivas y su influencia en el rendimiento académico en escolares de primero básico. *Interdisciplinaria. Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 37(1).
11. Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4).
12. Carpio Lozada, Blanca. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, 11(2).

13. Espert Tortajada, R., y Villalba Agustín, M. D. R. (2014). Estimulación cognitiva: una revisión neuropsicológica. *Therapeia*, (6).
14. Farias, L., Espinoza, C., y Mora, N. (2020). Habilidades cognitivas y comunicación asertiva en los profesionales de secretariado ejecutivo. *593 digital Publisher CEIT*, 5(6-1).
15. Fernández Bedoya, V. H. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu Emprendedor TES*, 4(3).
16. Gamarra Quispe, R. C. V. (2020). *Estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de Educación Inicial*. [Trabajo de bachiller, Universidad Cayetano Heredia, Perú].
17. Garamendi, E. E., Benítez, L. A. G., Alarcón, E. V., y Torreblanca, J. G. M. (2022). Habilidad de funciones frontales básicas en cardiópatas congénitos a través de LEGO® Education. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 16(1).
18. Garcia Fernandez, D. A., Chávez Valenzuela, M. E., Cruz Chávez, C., Guedea Delgado, J. C., Velázquez Saucedo, G., y Zubiaur González, M. (2018). Impacto de un programa de actividad motriz con funciones ejecutivas fortaleciendo el desarrollo integral del niño. *Sportis*, 4(1).
19. Gil-Espinosa, F. J., Romance-García, A. R., y Nielsen-Rodríguez, A. (2018). *Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil*. *Retos*, 34.
20. Gómez Rojas, M., Jiménez Reyes, M. A., y Lucero Salvidar, Y. M. (2021). *Funciones ejecutivas y sus principales componentes para potenciar en segundo ciclo de educación parvularia*. [Tesis de licenciatura, Universidad Viña del Mar, Chile].
21. González-Moreno, Claudia Ximena. (2018). El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño con Trastorno del Espectro Autista desde el ámbito de la educación inclusiva. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17).
22. Grade (2018). *La influencia de las funciones ejecutivas en la salud mental de adolescentes vulnerables: un enfoque multi-sitio y de países de ingreso bajo y medio*. Editorial Grade Perú.
23. Herbas y Rochas (2018). Metodología científica para la realización de investigaciones de mercado e investigaciones sociales cuantitativas. *Revista Perspectivas*, (42).
24. Hernández Rodríguez, R. (2021). Presentación. Paradigma: *Revista De Investigación Educativa*, 28(45).
25. Hernández-Sampieri, R., y Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación*

(Vol. 4).

26. Ibañez Polanco, P. (2022). *Funcionamiento ejecutivo y demanda cognitiva en el lenguaje oral en niños y niñas de educación infantil con desarrollo típico y atípico: un programa de apoyo pedagógico* [Tesis doctoral, Universidad de Castilla, España].
27. León Geraldino, J. C., y Mejía Medina, W. Y. (2021). *Diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego de reglas para favorecer las funciones ejecutivas: Inhibición y control emocional en niños de 9 a 13 años de dos Instituciones Educativas de Hatonuevo y Fonseca-La Guajira* [Título de maestría, Universidad de la Sabana].
28. Loja Bueno, G. E. (2022). *Actividades lúdicas sensoriales para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas del nivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega* [Título en licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador].
29. Martínez, X. (2020). Efecto Zeigarnik y funciones ejecutivas en educación superior para las ciencias clínicas. *Revista Científica*, 5(16).
30. Medina-Cascales, J. A., Alarcón-López, F., Castillo-Díaz, A., & Cárdenas-Vélez, D. (2019). Efecto del ejercicio y la actividad física sobre las funciones ejecutivas en niños y en jóvenes. Una revisión sistemática. *Sport tk-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2).
31. Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa* 14(66).
32. Minsa (2021). *Comparación del perfil ejecutivo de niños preescolares con y sin antecedentes de prematuridad moderada en un hospital de lima metropolitana*. Editorial del Minsa Perú.
33. Montero, M. M., y Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2).
34. Muchiut, A. F., Dri, C. A., Vaccaro, P., y Pietto, M. (2019). Emocionalidad, conducta, habilidades sociales, y funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. *Revista Iberoamericana de Psicología. Investigación financiada por la Fundación Centro de Estudios Cognitivos*.
35. Muchiut, Á. F., Vaccaro, P., Pietto, M. L., & Dri, C. A. (2021). Prácticas Pedagógicas orientadas a favorecer las Funciones Ejecutivas en Adolescentes. *Journal of Neuroeducation*, 2(1).
36. Muchiut, A. F., Vaccaro, P., y Pietto, M. L. (2021). Inteligencia, funciones ejecutivas

- y rendimiento académico de adolescentes de 13 y 14 años de Resistencia (Chaco, Argentina). *Interdisciplinaria. Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 38(3).
37. Nasi Verzini, M. F. (2021). *Las funciones ejecutivas y su relación con el rendimiento en matemática en alumnos de 1° año de nivel secundario* [Trabajo final de licenciatura, Pontificia Universidad Católica Argentina].
 38. Navacerrada, C. L., y Mateos, S. (2018). Neurodidáctica en el aula: transformando la educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1).
 39. Ávila Toscano, J. H., Vargas Delgado, L. J., Escobar Pérez, G. L., Peñaloza Torres, A. P., & Herrera Bravo, M. A. (2021). Comprensión docente de la relación entre aprendizaje matemático y funciones ejecutivas. *Revista de psicología y educación*.
 40. Pardos Véglia, A., y González Ruiz, M. (2018). Intervención sobre las Funciones Ejecutivas (FE) desde el contexto educativo. *Revista Iberoamericana de Educación*.
 41. Parra Peña (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17).
 42. Pino Muñoz, Mónica M, y Arán Filippetti, Vanessa. (2019). Concepciones de niños y niñas sobre la inteligencia ¿Qué papel se otorga a las funciones ejecutivas y a la autorregulación? *Propósitos y Representaciones*, 7(2).
 43. Reátegui Pérez, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].
 44. Robres, A. Q. (2021). *Variables que influyen en el rendimiento académico en educación primaria: tradición e innovación* [Doctoral disertación, Universidad de Zaragoza].
 45. Rodríguez-Miranda, R., Palomo-Cordero, L., Padilla-Mora, M., Corrales-Vargas, A., & de Joode, B. V. W. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56(1).
 46. Salazar, Hernán, Araya, Angelo, Salas, Sonia, & González, Mauricio. (2021). Funciones ejecutivas en escolares con y sin TDAH según padres y profesores. *Logos (La Serena)*, 31(1).
 47. Sánchez-Domínguez, Juan Pablo, Castillo Ortega, Sara Esther, Hernández López, Betzaida Marime(2020).El juego como repres-entación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2).
 48. Sierra, E. B. F. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 7(3).

49. Tamayo Lopera, D. A., Hernández Calle, J., Carrillo-Sierra, S. M., & Hernández-Lalinde, J. (2019). *Funciones ejecutivas en estudiantes de undécimo grado de colegios oficiales de Cúcuta y Envigado, Colombia*. [Archivo PDF].
50. Unicef (2020). *Los niños y niñas aprenden mejor si juegan, leen, cantan y bailan. Bolivia*. Organización de las Naciones Unidas
51. Valda Paz, Verónica, Suñagua Aruquipa, Rodrigo y Coaquira Heredia, Roxana Karen. (2018). Estrategias de intervención para niños y niñas con TDAH en edad escolar. *Revista de Investigación Psicológica*, (20).
52. Vélez, Palacio, Hernández, Ortiz y Gaviria (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: caso Universidad en Colombia. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21.
53. Villamizar Cañas, M. D. L. Á. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2).

Anexo 1. Matriz de consistencia

Los juegos lúdicos y su incidencia en las funciones ejecutivas de los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabayllo, 2022.

Autor: Santa cruz Dávila Ettl Beatriz

| Preguntas (Apriorístico-Problema) | Objetivos (Objeto) | Supuestos | Categorización/Subcategorías | Metodología |
|--|---|---|---|---|
| <p>General</p> <p>¿Cómo las metodologías innovadoras mejoran la atención en los niños de 5 años que limitan el proceso de aprendizaje?</p> | <p>General</p> <p>Diseñar un plan de acción de funciones ejecutivas sustentado en un modelo formativo del juego lúdico para mejorar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años.</p> | <p>General</p> <p>Si se diseña un plan de acción de funciones ejecutivas sustentado en un modelo formativo del juego lúdico relacionado a los procesos de atención y concentración, se puede mejorar los procesos de aprendizaje en los niños de 5 años.</p> | <p>Categoría herramientas: Juego lúdico</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal</i> - <i>Conocimientos cognitivos sociales</i> - <i>Juego en las diversas áreas de formación del niño</i> <p>Categoría Meta: Funciones ejecutivas</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>El Proceso de atención y concentración en la primera infancia</i> - <i>Las FE incidencia en el desarrollo integral del niño</i> - <i>Efecto de la FE en el aprendizaje</i> | <p>Tipo: Investigación educativa aplicada</p> <p>Enfoque: Cualitativo/Mixto</p> <p>Alcance: Explicativo.</p> <p>Diseño: Etnográfica/IA/Fenom...</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumentos: - Registro anecdótico.</p> <p>Población: Niños de la Institución.</p> <p>Muestra: 20 niños del aula</p> <p>Procedimiento de análisis de datos: - Análisis de resultados.</p> <p>Descripción de resultados: Discusión.</p> |
| <p>Específico</p> <p>¿Cómo establecer una base epistémica de las categorías científicas?</p> <p>¿Cómo diseñar y validar los instrumentos para la recolección de datos?</p> <p>¿Cómo diagnosticar las funciones ejecutivas en los niños de 5 años?</p> <p>¿Cómo diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos?</p> <p>¿Cómo validar el plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos?</p> | <p>Específico</p> <p><i>Establecer una base epistémica de las categorías científicas</i></p> <p><i>Diseñar y validar los instrumentos para la recolección de datos</i></p> <p><i>Diagnosticar el estado actual de las funciones ejecutivas en los niños de 5 años.</i></p> <p><i>Diseñar un plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos</i></p> <p><i>Validar el plan de acciones para las funciones ejecutivas y el modelo formativo de los juegos lúdicos</i></p> | | | |

Anexo 2. Matriz operacional

| Categ. de las variables | Definición conceptual | Definición operacional | Subcategorías | Indicadores | Items | Escala de Linker |
|---------------------------|--|---|---|---|-------|------------------|
| CH: Juegos lúdicos | El juego lúdico es una estrategia de enseñanza para integrar al niño en el mundo que lo rodea, donde la escuela sea el cimiento para promover el juego en las diversas áreas de formación del niño generando la toma de decisiones, fortaleciendo la atención y estimulando su creatividad. Asimismo, es necesario utilizar el juego como una estrategia de enseñanza para llegar al niño, y así lograr un aprendizaje significativo en su formación integral posibilitando el progreso de sus funciones ejecutivas. (Vélez et al., 2019). | El juego lúdico se profundizará con el estudio de las subcategorías de las actividades de aprendizaje que permita promover el aspecto cognitivo actitudinal, conocimientos cognitivos sociales, juego en las diversas áreas de formación del niño, con sus respectivos indicadores para guiar el proceso. | Conocimiento cognitivo actitudinal. Son las actividades de aprendizaje que permiten promover el aspecto cognitivo actitudinal, mediante actividades lúdicas en beneficio de las funciones cognitivas por su conexión en los aprendizajes, de esta forma el niño podrá saber su vigor y su flaqueza, así mismo se planteará una tarea y un reto para que devalen sus distintos tipos de intelecto y los mecanismos de conocimientos. Veglia y Gonzales (2018) | <ul style="list-style-type: none"> - Talleres lúdicos - Funciones cognitivas - Cualidades - Debilidades | | |
| | | | Conocimientos cognitivos sociales. Se relaciona con el cerebro emotivo y el intelectual son inherentes, por consiguiente, son las herramientas básicas para la formación y sede a las FE, el cerebro es plástico puesto que se educa a través de las experiencias. Navacerrada y Mateos (2018) | <ul style="list-style-type: none"> - Afectividad - Cognición - Neuroplasticidad | | |
| | | | Conocimiento lúdico formativo. Desarrollo del juego en las diversas áreas de formación del niño, para realizar un progreso en la formación integral del niño en todas sus áreas mediante la activación de los sentidos y un grupo de inteligencias y destrezas que favorecen la enseñanza. Calderón (2021) | <ul style="list-style-type: none"> - Sentidos - Atención | | |
| C.M. Funciones ejecutivas | Las FE son un conjunto de capacidades cognitivas que se involucran en el aprendizaje del niño y en el éxito que obtendrán a lo largo de su vida porque están ligadas con las tres capacidades principales que son, control inhibitorio, flexibilidad cognitiva y memoria de trabajo. Los funcionamientos ejecutivos destacan en el rendimiento académico, en especial en niños con dificultades y concentración al momento de recibir la enseñanza. La etapa de la niñez es donde se expone con mayor fuerza las capacidades metacognitivas de su proceso aprendizaje. Desde esta mirada, (Pino y Aran, 2019). | Las funciones ejecutivas se indagará a través de las subcategorías del proceso de atención y concentración en la primera infancia, las FE incidencia en el desarrollo integral del niño y el efecto de la FE en el aprendizaje. | Proceso de atención y concentración en la primera infancia. Se consolida cuando el niño alcanza el nivel de desarrollo cultural de sus funciones domina su atención, pero según a su conveniencia y teniendo una relación colectiva. Por estas razones, el niño es un ser social, aprende a través de la interacción y por medio de sus intereses. Un punto clave es el juego, en esta etapa el niño solo busca divertirse, es por ende que el docente al utilizar estrategias lograra captar la atención del niño al momento de impartir la enseñanza. Sierra (2016) | <ul style="list-style-type: none"> - Atención - Trabajo en equipo - Sociedad - Estrategias | | |
| | | | Las FE incidencia en el desarrollo integral del niño. Las funciones ejecutivas se integran en la vida personal del niño porque son un conjunto de habilidades cognitivas que influyen en la planificación, memoria de trabajo, control inhibitorio entre más destrezas. En la etapa de la infancia y juventud es esencial su desarrollo para que logren buenos resultados tanto en su vida personal como laboral. Desde esta mirada, podemos presenciar que las FE influyen en la vida integral del niño a medida que van creciendo y no trabajarla o desarrollarla como debe de ser se estaría creando una deficiencia en sus FE que viene a ser el todo para triunfar a lo largo de su existencia. (Muchiut et al., 2021). | <ul style="list-style-type: none"> - Memoria de trabajo - Control inhibitorio - Planificación - Proceso de maduración | | |
| | | | Efecto de la FE en el aprendizaje. Evidencia sobre las FE para el desarrollo integral y académico de sus estudiantes por esa razón se ha comprobado que los niños con un buen desarrollo de sus FE logran obtener buen rendimiento académico es las áreas de matemática, lectura y alcanzan buenas calificaciones. En relación a lo planteado, conocer las habilidades y destrezas que tiene las FE es vital para un buen desarrollo intelectual del niño porque lo ayudara a lo largo de su vida y alcanzar metas propuestas. (Muchiut et al., 2021). | <ul style="list-style-type: none"> - Proceso de maduración - Capacidades del alumno | | |

Anexo 3. Juicio de expertos

Título de la investigación: Los juegos lúdicos para el fortalecimiento de las funciones ejecutivas de los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabaylo.

Estudiante: Santa cruz Dávila Ettl Beatriz

| Criterios | Indicadores | Valoración | | | |
|--------------------|---|------------|----|---|----|
| | | NA | MA | A | AF |
| 1. Claridad | Está formulado con un lenguaje apropiado y comprensible. | | | | X |
| 2. Objetividad | Describe conductas observables en relación con la investigación. | | | X | |
| 3. Actualidad | Se basa en información teórica, tecnológica o científica vigente. | | | | X |
| 4. Organización | Tiene una estructura lógica para recoger la información requerida. | | | | X |
| 5. Suficiencia | Comprende los aspectos de la investigación en cantidad y calidad suficientes. | | | | X |
| 6. Intencionalidad | Mide aspectos precisos en relación con los objetivos de la investigación. | | | | X |
| 7. Consistencia | Se basa en aspectos teórico-científicos de la investigación. | | | | X |
| 8. Coherencia | Hay relación entre las actividades aplicadas y los objetivos de la investigación. | | | | X |
| 9. Metodología | Responde estratégicamente al propósito de estudio. | | | | X |
| 10. Pertinencia | Ha sido adecuado al problema de investigación. | | | | X |

| Índice | Categoría | Abreviatura |
|--------|----------------------|-------------|
| 1 | No aplica | NA |
| 2 | Mejorar aplicación | MA |
| 3 | Aplicable | A |
| 4 | Aplicación favorable | AF |

Puntaje: 39

Opinión de la aplicación: *Los instrumentos responden a los objetivos de la investigación y procede su aplicación para la validación de los supuestos.*

Lugar y Fecha: Comas, 05 de agosto del 2022

Informante: Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto

Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto
DNI N° 21819587

Anexo 5. Constancia***Constancia de aplicación de trabajo de tesis***

El director (a) de la Institución Educativa IE 315 Los Ángeles y María de la UGEL N° 04, deja constancia que:

La Srta. Santa cruz Dávila Ettl Beatriz, identificada con DNI N° 76043097, tesista de la especialidad educación inicial en el Instituto Superior Pedagógico Paulo Freire, ha aplicado su trabajo de investigación “Los juegos lúdicos y su incidencia en las funciones ejecutivas de los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial del distrito de Carabaylo, 2022.”, en nuestra institución durante el periodo de julio- agosto.

Se expide la presente constancia para los fines que el interesado estime por conveniente.

Lima, 15 de julio.




Mg. Luisa E. Tuna Aranda
DIRECTORA
I.E. N° 315

Firma y Sello de la Dirección
Nombre del Director(a)

Anexo 6. Galería de imágenes

1. Armando descubro la imagen:



2. Buscamos el camino correcto:



3. Somos detectives:



4. Si te mueves pierdes:



5. ¡Hoy somos lo que queremos ser!



6. Nos convertimos en estatuas:



7. Los ojitos cerraditos:



8. Armando una torre:



9. Círculos musicales:

