



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Informe Final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

**TEMA:**

---

**“EL JUEGO EN LAS NEURO FUNCIONES BÁSICAS DE LOS NIÑOS  
DEL NIVEL INICIAL”**

---

**AUTORA:** Yajaira Anabel Plasencia Tercero

**TUTORA:** Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.

**AMBATO-ECUADOR**  
**Octubre 2022-Marzo 2023**

## **A. PÁGINAS PRELIMINARES**

### **APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

#### **CERTIFICA:**

Yo, Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg, con número de cédula: 1802188993, en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: “EL JUEGO EN LAS NEURO FUNCIONES BÁSICAS DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”, desarrollado por la estudiante Yajaira Anabel Plasencia Tercero, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

---

Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg

C.I. 1802188993

**TUTORA**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Yajaira Anabel Plasencia Tercero con número de cédula: 0550031116, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “EL JUEGO EN LAS NEURO FUNCIONES BÁSICAS DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”, que basada en la experiencia profesional, los estudios realizados durante la carrera, la revisión bibliográfica, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios específicos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



---

Yajaira Anabel Plasencia Tercero

C.I. 0550031116

**AUTORA**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: “EL JUEGO EN LAS NEURO FUNCIONES BÁSICAS DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”, presentado por la señorita Yajaira Anabel Plasencia Tercero, estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

---

Lcdo. Carlos Iván Aguirre Pinos, Mg.

C.I.: 1803021003

**Miembro de comisión calificadora**

---

Psc. Elena del Rocío Rosero Morales, Mg.

C.I.: 1803459401

**Miembro de comisión calificadora**

## DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios, por darme las fuerzas necesarias para afrontar cada situación de mi vida.

A mis padres, Manuel Plasencia y Blanca Tercero, por su apoyo incondicional, su esfuerzo y su perseverancia por hacer de mí una mujer de bien.

A mi hermano, Joffre, por su valiosa compañía, cariño, amistad y apoyo por todo mi trayecto educativo y personal.

*Anabel Plasencia Tercero*

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por sus maravillosas bendiciones, por haberme permitido nacer en la hermosa familia que tengo, por la salud, por la oportunidad de estudiar, por ser el guía de mi destino.

A mis padres, por ser el pilar fundamental de mi vida, el apoyo incondicional en lo moral, emocional y económico, gracias por creer en mí, por levantarme cuando caía, por los consejos, por las vivencias, por regalarme la oportunidad de estudiar, es la herencia más grande y valiosa que me han otorgado.

A la Universidad Técnica de Ambato, institución que aporta a mi vida el conocimiento necesario para mi vida profesional.

A las docentes de la carrera de Educación Inicial, por brindarme sus conocimientos y experiencias, especialmente a la Lcda. Silvia Acosta, Mg, tutora de mi trabajo de investigación, por su guía, apoyo y paciencia en mi trayecto educativo.

*Anabel Plasencia Tercero*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
A. PÁGINAS PRELIMINARES.....	II
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO.....	xi
ABSTRACT.....	xii
A. CONTENIDOS.....	13
CAPITULO I.....	13
1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	13
1.2. OBJETIVOS.....	16
CAPITULO II.....	31
METODOLOGÍA.....	31
2.1. MATERIALES.....	31
2.2. MÉTODOS.....	31
CAPITULO III.....	33
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	33
3.1. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	33
3.2. RESULTADO.....	52

3.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	52
CAPITULO IV.....	54
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
4.1. CONCLUSIONES .....	54
4.2. RECOMENDACIONES .....	55
B. MATERIAL DE REFERENCIA.....	56
BIBLIOGRAFÍA.....	56
ANEXOS.....	61
Anexo N°1: Árbol de problemas.....	61
Anexo N°2: Red de Inclusión .....	62
Anexo N°3: V.I Constelación de Ideas .....	63
Anexo N° 4: V.D Constelación de Ideas .....	64
Anexo N°5: Operacionalización de variables .....	65
Anexo N°6: Instrumentos .....	69
Anexo N°7: Validación de instrumentos por expertos .....	69
Anexo N°8: Consentimiento docentes.....	69
Anexo N°9: Consentimiento padres de familia .....	69
Anexo N°10: Encuesta aplicada a docentes del Educación Inicial.....	70
Anexo N°11: Test aplicado a niños del Nivel Inicial .....	70
Anexo N°12: Carta de compromiso de la institución .....	70
Anexo N°13: Informe Urkund .....	70

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Neuro funciones básicas .....	23
<b>Figura 2</b> Rangos .....	24
<b>Figura 3</b> Encuesta.....	26
<b>Figura 4</b> Fiabilidad: Alfa de Cronbach .....	32
<b>Figura 5</b> Resumen de procesamiento de casos.....	32
<b>Figura 6</b> Área 1: Esquema corporal .....	33
<b>Figura 7</b> Área 2: Lateralidad .....	34
<b>Figura 8</b> Área 3: Orientación temporal .....	36
<b>Figura 9</b> Área 4: Orientación espacial.....	37
<b>Figura 10</b> Área 5: Percepción auditiva.....	38
<b>Figura 11</b> Área 6: Percepción visual .....	39
<b>Figura 12</b> Área 7: Percepción táctil y Motricidad.....	40
<b>Figura 13</b> Esquema corporal .....	42
<b>Figura 14</b> Lateralidad .....	43
<b>Figura 15</b> Orientación temporal .....	45
<b>Figura 16</b> Orientación espacial .....	46
<b>Figura 17</b> Percepción auditiva.....	47
<b>Figura 18</b> Percepción visual.....	48
<b>Figura 19</b> Percepción táctil .....	50
<b>Figura 20</b> Motricidad .....	51
<b>Figura 21</b> Hipótesis.....	53

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Neuro funciones básicas.....	22
<b>Tabla 2</b> El juego y las neuro funciones básicas.....	25
<b>Tabla 3</b> Área 1: Esquema corporal.....	33
<b>Tabla 4</b> Área 2: Lateralidad.....	34
<b>Tabla 5</b> Área 3: Orientación temporal.....	35
<b>Tabla 6</b> Área 4: Orientación espacial.....	36
<b>Tabla 7</b> Área 5: Percepción auditiva.....	38
<b>Tabla 8</b> Área 6: Percepción visual.....	39
<b>Tabla 9</b> Área 7: Percepción táctil y Motricidad.....	40
<b>Tabla 10</b> Pregunta 1. Esquema corporal.....	42
<b>Tabla 11</b> Pregunta 2. Lateralidad.....	43
<b>Tabla 12</b> Pregunta 3. Orientación temporal.....	44
<b>Tabla 13</b> Pregunta 4. Orientación espacial.....	45
<b>Tabla 14</b> Pregunta 5. Percepción auditiva.....	47
<b>Tabla 15</b> Pregunta 6. Percepción visual.....	48
<b>Tabla 16</b> Pregunta 7. Percepción táctil.....	49
<b>Tabla 17</b> Pregunta 8. Motricidad.....	50

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Cuadro 1</b> Juegos y neuro funciones básicas.....	27
<b>Cuadro 2</b> V.I El juego.....	65
<b>Cuadro 3</b> V.D Neuro funciones básicas.....	67

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Neuro funciones básicas.....	24
<b>Gráfico 2</b> Prueba normal de Kolmogorov-Smirnov.....	53

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Tema:** El juego en las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial.

**Autora:** Yajaira Anabel Plasencia Tercero

**Tutora:** Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg

**RESUMEN EJECUTIVO**

Este trabajo de investigación aplicado en la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”. Se basa en la línea investigativa del comportamiento social y educativo. El objetivo general se enfoca en analizar la relación del juego con el desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños, por lo cual se exponen antecedentes investigativos de fuentes confiables que ayudan a comprobar la viabilidad de las variables de estudio, para así poder recopilar la información necesaria para explicar definiciones, características y ejemplos del tema planteado.

La metodología investigativa es cuantitativa, ya que busca resaltar datos exactos sobre el nivel de desarrollo de las neuro funciones básicas y la relación existente con el juego, para la recolección de datos se aplicó la adaptación del Test de funciones básicas del Dr. Iván Espinosa a los niños y niñas de la institución, así como también una encuesta como técnica y su correspondiente instrumento, un cuestionario de preguntas con opción múltiple a las docentes, instrumentos validados por expertos y sus debidas pruebas de normalidad realizadas en el programa SPSS, donde arrojan resultados confiables para la verificación de hipótesis y se concluye que el juego ayuda al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial. Pues la actividad tiene el objetivo de entretener las personas, y su relación con las neuro funciones básicas se basa en desarrollar las destrezas y habilidades de los niños mediante la diversión, considerando al ejercicio como un medio de aprendizaje y no un complemento de los horarios libres.

**Palabras clave:** juego, neuro función, neuro función básica.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Topic:** The game in the basic neuro functions of children in the Initial Level

**Author:** Yajaira Anabel Plasencia Tercero

**Tutor:** Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg

**ABSTRACT**

This research work applied in the School of Basic Education "Jerusalén". It is based on the research line of social and educational behavior. The general objective is focused on analyzing the relationship between and the development of children's basic neuro-functions, for which research background from reliable sources is presented to help prove the viability of the study variables, in order to gather the necessary information to explain definitions, characteristics and examples of the topic.

The research methodology is quantitative, since it seeks to highlight accurate data on the level of development of the basic neurofunctions and the existing relationship with the game, for data collection was applied the adaptation of the Test of basic functions of Dr. Ivan Espinosa to the children of the institution, as well as a survey as a technique and its corresponding instrument, a questionnaire with multiple choice questions to teachers, instruments validated by experts and their corresponding tests. Iván Espinosa to the children of the institution, as well as a survey as a technique and its corresponding instrument, a questionnaire of multiple-choice questions to the teachers, instruments validated by experts and their due normality tests performed in the SPSS program, which yield reliable results for the verification of hypotheses and it is concluded that the game helps the development of the basic neuro functions of the children of the Initial Level. The activity has the objective of entertaining people, and its relationship with basic neurofunctions is based on developing children's skills and abilities through fun, considering exercise as a means of learning and not as a complement to free time.

**Key words:** game, neuro function, basic neuro function.

## **A. CONTENIDOS**

### **CAPITULO I**

#### **1.1. Antecedentes investigativos**

Este trabajo de investigación se enfoca en analizar la relación del juego con el desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial. Es importante que las docentes de Educación Inicial utilicen el juego como una actividad planificada, para que pueda brindar sus beneficios al desarrollar las neuro funciones básicas (esquema corporal; lateralidad; orientación temporal y espacial; percepción visual, auditiva y táctil; motricidad fina y gruesa) de los niños creando experiencias en función a la diversión.

En España, una ponencia con el tema “Las teorías del juego como recurso educativo” con el objetivo: abordar el tema del juego y su importancia en el aprendizaje y el desarrollo integral del niño, realizada por Gallardo (2018), afirma que el desarrollo integral de los niños en Educación Inicial, es un proceso riguroso, que necesita del apoyo de ejercicios con objetividad inclinada a la diversión, curiosidad, reflexión y comunicación, siendo el juego quien incorpora dichas características que ayudarán a fortalecer aptitudes, actitudes y normas de convivencia de los infantes y se verán reflejas en el ámbito escolar, familiar y social (pp. 3-5).

La investigación con el tema “El juego como elemento neuro educativo. Un análisis desde la reflexión y el desarrollo de habilidades” con el objetivo: reflexionar profundamente sobre el papel que el juego presenta como elemento neuro educativo de ejecución importante en el aula de clases, sustenta que el juego es considerado como un elemento educativo, guía y apoyo para el bienestar académico, emocional y físico de un niño, donde la participación activa del docente puede regular el desarrollo de las habilidades cognitivas, motoras, comunicativas y socio-afectivas de los estudiantes, concluyendo que los educadores deben asumir nuevas prácticas de enseñanza, incorporando a la actividad lúdica como el punto de partida para dictar un tema (Rhenals, 2021, pp. 3-7).

De la misma forma, para Melo (2020) en su artículo publicado con el tema “Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria” con el objetivo: identificar y reflexionar sobre la concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con enfoque de corte cualitativo que detalla que el juego es considerado símbolo de diversión, descanso y alegría, al ejecutar actividades lúdicas los niños se sienten cómodos, seguros y su potencial intelectual aumenta, crea lazos afectivos con sus pares y practica la convivencia de manera adecuada. La investigación concluye que los docentes consideran a esta actividad como un recurso didáctico que siempre está presente en la vida estudiantil, una guía para promover el aprendizaje de manera espontánea por la exploración y curiosidad (pp. 270-272).

Según Sánchez et al. (2020), autores de una investigación realizada en Costa Rica con el tema “El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural” con el objetivo: describir el juego infantil como un medio para la representación de signos en una población de 45 niños y niñas de edad preescolar, resaltan que el tiempo que se establece para aplicar o ejecutar un juego en el aula no garantiza el cumplimiento de los objetivos educativos, si la actividad no tiene una estructura acorde a la edad de los infantes, y una planificación previa que contenga las reglas o indicaciones de la actividad, causará aburrimiento y desconcentración, y concluyen que el desconocimiento de las estrategias de animación escolar limitan a la docente interactuar con su educando y se desperdicia el potencial infantil, creando un ambiente monótono donde se evidencia el cansancio tanto del alumno como de su cuidador (pp. 13-14).

Para Alvarracín et al. (2021), investigación realiza en Ecuador con el tema “Las neuro funciones y su implicación en la iniciación a la lectoescritura en niños de 5 y 6 años” con el objetivo: analizar el desarrollo de las neuro funciones y su relación en los procesos de iniciación a la lectoescritura en niños de 5 y 6 años, con un enfoque cuantitativo, sustenta que las neuro funciones son actividades psíquicas, motoras, perceptivas y lingüísticas que favorecen la vida estudiantil de los seres humanos, siempre y cuando se hayan desarrollado de manera adecuada, con ayuda de estimulación temprana y ejecución de estrategias didácticas acorde a su edad y

necesidad por parte de la docente, concluyendo que el desarrollo del infante es progresivo, y la información que recolecta a lo largo de su vida permite el desenvolvimiento adecuado en su entorno (p. 43).

Según Duque et al. (2022), en la investigación realizada en Ibarra-Ecuador, con el tema “Fortalecimiento de neuro funciones en niños de cinco años” con el objetivo: planteamiento de estrategias para el perfeccionamiento de las funciones básicas a través del desarrollo y la estimulación de inteligencias múltiples, sustentan que las docentes de Educación Inicial tengan una formación académica de tercer y/o cuarto nivel, cursos de actualización, estrategias y herramientas educativas que permitan reflejar sus habilidades y vocación al aplicar guías de estimulación infantil, también buscar diferentes alternativas a las tradicionales para generar un aprendizaje ascendente, adecuando entornos estimulantes (aulas, patio de juegos) que son clave para fortalecer las funciones básicas de los infantes (pp. 61-62).

Otra investigación realizada en Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador, por Coello (2021) con el tema “Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ecuador” con el objetivo: analizar los aspectos neurológicos y teóricos que fundamentan el programa de estimulación temprana en niños de educación inicial en Ecuador, desde el enfoque de la neuroeducación, considera que la estimulación temprana es un proceso para reforzar el desarrollo integral de los niños, los ejercicios que se ejecutan en estas sesiones fortalecen las habilidades motoras, perceptivas, cognoscitivas, lingüísticas, visuales, auditivas, gustativas, olfativas y socio afectivas, que garantizan una participación activa dentro del aula escolar, concluyendo que las actividades de estimulación temprana deben regirse netamente a la diversión para generar un aprendizaje significativo en los infantes que ayudará a su desarrollo motor y cognitivo (p. 321).

## 1.2.Objetivos

**Objetivo General:** Analizar la relación del juego con el desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños.

El cumplimiento del objetivo general se ayuda de la ejecución de los objetivos específicos de manera ordenada, que detallan características amplias y claras acerca del juego y el desarrollo de las neuro funciones básicas en los niños.

**Primer objetivo específico:** Fundamentar teóricamente la relación del juego con el desarrollo de las neuro funciones básicas en la primera infancia.

Para dar cumplimiento al primer objetivo se realizó una búsqueda en artículos, noticias, foros científicos, revistas, libros electrónicos e investigaciones previas que ayudaron a comprender las variables especificadas.

La metodología juego-trabajo, de acuerdo al Ministerio de Educación (2014) es un conjunto de estrategias flexibles que generan conocimientos a través de la diversión, donde el estudiante es el núcleo que crea, manipula, y explora de acuerdo a sus capacidades, reforzando las habilidades socio-afectivas, motoras, lingüísticas y cognitivas, de esa manera se puede determinar su gran beneficio en los estudiantes para lo cual es necesario, que el lugar este equipado con materiales adecuados que llamen la atención del niño, entonces, en este ámbito los docentes desarrollan los espacios o ambientes de aprendizaje de acuerdo a los objetivos que se requieren alcanzar en el año lectivo (pp. 41-42).

Para desarrollar la metodología del juego-trabajo se requiere de espacios o ambientes de aprendizaje que presenten recursos y materiales que varían en color, estructura, tamaño y forma, que estructuran un lugar denominado rincón, y se clasifica de la siguiente manera: de lectura, construcción, arte, agua, ciencias y hogar, donde el niño evidencia la interacción con sus pares y cuidadores, y el educador cumple con sus funciones escolares siendo un ser observador, escenógrafo y un jugador más, apoyando y guiando los momentos de planificación, desarrollo, orden y socialización basadas en la metodología (Ministerio de Educación, 2014, pp. 42-43).

El juego es un conjunto de actividades didácticas que se definen como el medio base para lograr un objetivo de aprendizaje, como apoyo al proceso de enseñanza de manera objetiva. Estas acciones pueden revelarse en videos, canciones, hojas de trabajo, juegos, dramatizaciones, rimas, adivinanzas, retahílas, y/o cuentos, donde la comunicación es un elemento primordial para la participación activa de los miembros de comunidad escolar, resaltando que la importancia de aplicar estas acciones en el aula radica en la educación participativa, en un trabajo conjunto, sensible, estabilizador, inclusivo y motivador para los integrantes de la institución (Marín & Jiménez, 2019, pp. 21-29).

El entorno áulico proporciona recursos manipulativos que permite a los niños aprender a través de la exploración, creando sus propias reglas y maneras de interactuar con sus pares, cuidadores y padres, estas acciones definen al juego como una actividad lúdica que ayuda al desarrollo de las habilidades cognitivas y motoras del infante, en la etapa inicial de educación, esta actividad es innata, y los docentes de Educación Inicial basan sus planificaciones curriculares en la metodología juego-trabajo, creando ambientes sociales que fomenten armonía y participación de los sujetos escolares (Brougère, 2020, pp. 22-27).

El uso de materiales y recursos didácticos que llamen la atención del estudiante genera un aprendizaje significativo, y además, la creatividad en el estudiante que es la principal razón de estas actividades que se pueden transmitir según su funcionalidad, atracción, utilidad e interés de dichas acciones, a través de la atracción e interés de las actividades, denotando seres humanos creativos, capaces de resolver problemas en su entorno, que permite cumplir con el deber de una calidad educativa estandarizada (Domínguez de la Rosa, 2021, pp. 18-23).

Definición del juego según la Organización de las Naciones Unidas (2013) del artículo 1, párrafo 31, sección c:

Por juego infantil se entiende todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los propios niños; tiene lugar dondequiera y cuando quiera que se dé la oportunidad. Las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca. (p. 3)

El juego es un recurso que posibilita la diversión infantil, por su forma de desarrollo, contexto y normas que presenta, una actividad pedagógica que ayuda entender de manera clara un tema determinado, una actividad, trabajo o evaluación escolar, fomentando la participación activa de todos los estudiantes, con lo cual pueden fortalecer sus capacidades de movimiento, equilibrio y lenguaje, de esta manera los niños pueden afianzar la concepción de usar el cuerpo para generar aprendizajes positivos, esto como símbolo de aprendizaje libre para el desenvolvimiento en su entorno (Bruner, 2016, pp. 53-55).

El objetivo del juego es fomentar la participación activa de todos los estudiantes, para lo cual, es necesario resaltar los tipos de juego que se pueden desarrollar en el aula: motores y de interacción social, ficción o simbólicos, tradicionales, construcción. Según el espacio: interior, exterior. Por el número de participantes: individual, pareja, paralelo, grupo (relación asociativa, competitiva y cooperativa). Por el desempeño del adulto: libre, dirigido, presenciado. Aprendizaje concreto: sensoriales, motores, manipulativos, imitación, simbólico, verbal, razonamiento lógico, relación espacial y temporal (Venegas et al., 2018).

### **Tipos de juegos**

- Los juegos de agilidad mental son ejercicios para desarrollar el pensamiento y creatividad, estimular las funciones cerebrales, crear nuevas conexiones neuronales y fortalecer las ya existentes, como el razonamiento, la percepción, la concentración, y la orientación espacial, y el lenguaje de un individuo, las actividades que están ligadas a la definición pueden ser juegos de memoria y razonamiento, un acertijo, sudoku, dominó, imitación, juego de palabras y ajedrez (Rivera & Torres, 2018).
- Los juegos de construcción se consideran objetivos pues buscan fortalecer la imaginación, la motricidad, la coordinación óculo-manual, habilidad viso-espacial, el trabajo colaborativo, la adquisición de conceptos de simetría, proporción, peso, volumen y tamaño, de la misma forma, las características de los elementos del juego son piezas de formas similares o diferentes, y pueden ser legos, puzle, bloques o piezas de ajuste (Tarrés, 2021).

- Los juegos tradicionales se definen como prácticas que han pervivido durante el pasar de los años, donde los más ancianos de la sociedad conocen, lo practicaron en su infancia y lo transmitieron a sus generaciones, son juegos que tienen continuidad en el tiempo, y los más representativos se consideran entre los siguientes: rayuela, juego de pelota, el escondite, la gallinita ciega, bolos, donde algunas de ellas evolucionan y se convierten en deporte brindando momentos de alegría, socialización y diversión (Lavega, 2021, p. 32).
- Los juegos de ficción o simbólicos se presentan a la vida del ser humano desde los dos años, ayudan a desarrollar la capacidad de combinar los hechos reales con los imaginarios, pues interactúan con sus pares de manera creativa imitando a sus cuidadores, compañeros o acciones que observan en su entorno, las actividades que brindan un aporte significativo al desarrollo de las habilidades personales son el juego del día y noche, cuento inventado, la alarma, cocinar y ser cocinero y el teatro (Stein & Migdalek, 2017).

La interacción del ser humano con el medio permite la conciencia individual para el desarrollo de la psiquis, habilidades, destrezas, pensamientos, sensaciones y emociones, a través de los ejercicios integrales como jugar, cantar, saltar, bailar, hablar, comer y/o correr, estas aptitudes se fortalecen en los primeros años de vida de cada persona, así pues, es necesaria la estimulación para activar el sistema nervioso, donde el educador propone guías basadas en la integración de las capacidades neuro funcionales (Miturich et al., 2021, pp. 7-14).

Las neuro funciones se definen como actividades psíquicas que se modifican con el pasar de los años y la interacción con la sociedad, se consideran también como base del proceso de aprendizaje escolar, y se enlistan las siguientes funciones básicas que el ser humano debe desarrollar en su etapa inicial: esquema corporal, lateralidad, orientación temporal, orientación espacial, percepción auditiva, percepción visual, percepción táctil, motricidad fina y gruesa, sin embargo, esto no requiere de un estándar igualitario en todos los individuos, cada uno presentará sus aptitudes de acuerdo a su historial vivencial en el que se encontraba antes de llegar a la escolarización (Procel et al., 2018, pp. 151-177).

Las actividades en los ambientes generan experiencias y ayudan a fortalecer la conciencia del esquema corporal en los infantes, es decir, con la ayuda de canciones, videos, cuentos y juegos los niños aprenden lo más básico, que tiene un cabeza, cuello, tronco, extremidades inferiores y superiores que le ayudan a moverse, pensar, actuar y seguir creciendo, para Carbonero (2017), el esquema corporal tiene una conexión con las capacidades escolares como el grafismo, lectura y cálculo, además, aumenta el conocimiento y control del propio cuerpo, actitud, respiración, relajación, equilibrio y lateralidad (p. 11).

La lateralidad se considera como un proceso madurativo cerebral y la predominancia de un hemisferio sobre el otro, donde el infante comprende que su cuerpo es un gran motor que le permite moverse en su entorno, que tiene órganos del lado derecho e izquierdo, además, se clasifica según el predominio oído-mano-pie-ojo: homogéneo, ambidiestro, invertido, cruzado; de acuerdo a los gestos que utiliza en los aprendizajes instrumentales: utilización e inclinación; por su intensidad: zurdo, diestro, ambidiestro; y su naturaleza: normal y patológica (lesión), con estas características superadas los infantes pueden desarrollar actividades con facilidad (Carbonero, 2017, pp. 16-17).

Para que exista la interacción en un ambiente determinado, se evidencia que las personas deben presentar la habilidad de ubicarse en dichos espacios y moverse de manera adecuada, a esta actividad se denomina orientación espacial, que se desarrolla en el mapa interior del hipocampo, esta neuro función ayuda a la ejecución de la escritura, lectura, ubicación de objetos, diferenciación de la derecha e izquierda, por otro lado, la orientación temporal como su nombre lo indica evidencia el conocimiento en la hora, día, mes y año, y se encuentra especificada en la parte interna del lóbulo temporal (Zapateiro et al., 2018, pp. 121-123).

Entre las capacidades sensoriales de los seres humanos destaca la percepción visual que permite captar las imágenes del entorno y enviar al cerebro, específicamente al lóbulo occipital, es así como podemos interactuar de manera adecuada con las demás personas, así mismo, la evocación táctil concibe la manipulación de los objetos reales del alrededor, y quien recibe la información es el lóbulo parietal, también se considera que los sonidos ambientales, humanos, animales y materiales se definen como

apreciación auditiva, este conjunto de estímulos capta el oído y da paso a un buen accionar dentro de una comunidad y su desarrollo se basa en tiempo y espacio de cada situación (Cobos et al., 2016, p. 15).

Las actividades que se realizan en las instituciones educativas generalmente se basan en la manipulación e interacción de las personas con objetos, por esto se considera a la motricidad fina como una destreza que permite el uso de cubiertos, tijeras y lápices, con los brazos manos y dedos donde las neuronas del tronco cerebral reciben esta información, por otro lado, la capacidad motora gruesa proyecta el movimiento de todo el cuerpo para realizar acciones como correr, saltar, trepar con facilidad en cualquier espacio, considerando el desarrollado céfalo-caudal y próximo-distal (Serrano & de Luque, 2018, pp. 16-18).

La atención, pronunciación, memoria, coordinación dinámica, pensamiento, razonamiento y lenguaje forman parte de las neuro funciones superiores que necesitan desarrollarse en la etapa infantil, para cual se proyectan actividades de estimulación multisensorial guiadas por los cuidadores o docentes de los niños, además de requerir materiales que permitan la fácil manipulación, acceso y visualización en colores, tamaños y formas de acuerdo a la edad que cada individuo presente, es decir, no se puede organizar una sesión de enseñanza sin antes tener el historial evolutivo del estudiante (Gonzaga, 2021, pp. 324-326).

La neurociencia es el estudio del sistema nervioso central del ser humano que es el encargado de receptor y procesar la información que recibe de los estímulos, donde la neurona es la célula funcional del sistema y se clasifica en sensoriales, motoras, comunicativas y asociativas, así también, el cerebro es el órgano que realiza las activaciones y conexiones neuronales que permite el funcionamiento del cuerpo, cada parte de la misma se caracteriza por recibir datos a través de los sentidos y procesar en el lóbulo parietal (sensaciones táctiles), lóbulo occipital (vista), lóbulo frontal (motricidad), lóbulo temporal (gusto y olfato) (Guibo, 2020, pp. 228-231).

La neuroeducación es una disciplina que parte de la neurociencia y busca potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde los docentes pueden realizar modificaciones en sus planificaciones curriculares para fortalecer las habilidades de los estudiantes y transmitir el conocimiento de manera óptima, pero consientes que las

actividades que se propongan puedan ayudar a modificar o fortalecer la información que los niños poseen, ya que en la primera infancia el cerebro es plástico, es decir, se puede modificar para adaptarse al medio (Souza et al., 2019, pp. 167-168).

**Segundo objetivo específico:** Diagnosticar el nivel de desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial.

Para cumplir el segundo objetivo específico se toma los datos recolectados a través de la adaptación del test del Dr. Iván Espinosa con su escala de valoración, con la ayuda de los programas Excel y SPSS, permitiendo diagnosticar el nivel de desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial.

**Tabla 1**

*Neuro funciones básicas*

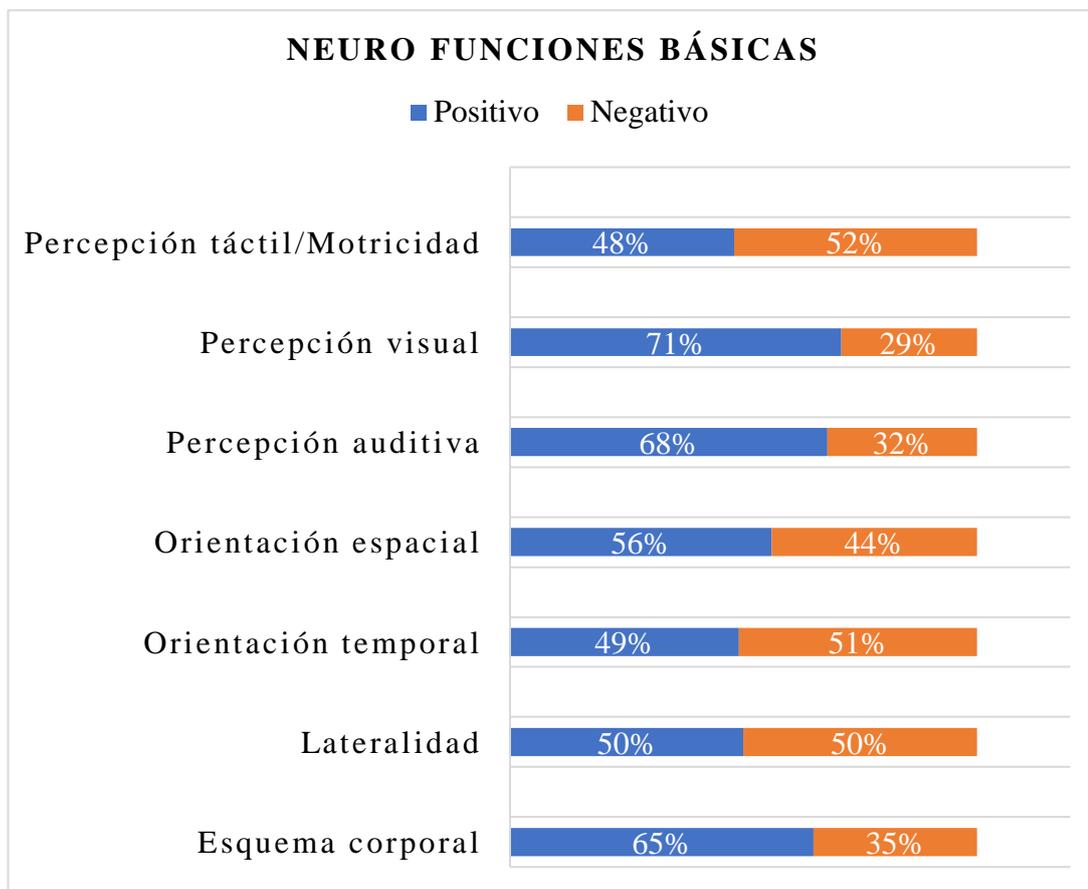
<b>Neuro funciones básicas</b>							
	<b>Esquema corporal</b>	<b>Lateralidad</b>	<b>Orientación temporal</b>	<b>Orientación espacial</b>	<b>Percepción auditiva</b>	<b>Percepción visual</b>	<b>Percepción táctil/Motricidad</b>
<b>Positivo</b>	65%	50%	49%	56%	68%	71%	48%
<b>Negativo</b>	35%	50%	51%	44%	32%	29%	52%

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test (Plasencia, 2022-2023).

Los datos que muestra la tabla resaltan los porcentajes de respuesta obtenidos de la aplicación del Test a los niños con 31 ítems evaluadores en total, donde 3 corresponden al esquema corporal, 4 a lateralidad, 4 a orientación temporal, 4 a orientación espacial, 6 a percepción auditiva, 4 a percepción visual y 6 a percepción táctil y motricidad, realizando una suma total en cada área y alcanzando los resultados que refleja la Tabla 1, donde la valoración positivo correspondiente a 1 y negativo equivalente a 0.

**Figura 1**

*Neuro funciones básicas*



*Nota.* La figura muestra las cifras del nivel de desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial II (Plasencia, 2022-2023).

Las cifras que muestra la figura de barras evidencian que la mayoría de los niños del Nivel Inicial tienen desarrolladas sus neuro funciones básicas en áreas como esquema corporal, lateralidad, orientación espacial, percepción auditiva y visual, las mismas que muestran datos que sobrepasan el 50% con la escala positiva, mientras que la orientación temporal y la percepción táctil/motricidad no se encuentran desarrolladas del total, pues de acuerdo al instrumento aplicado estas son mayoría en la escala negativa.

Para ascender las cifras negativas se pueden instaurar más juegos en la jornada diaria escolar, permitiendo que los niños fortalezcan las neuro funciones básicas de manera divertida y ayude a su desarrollo personal, emocional y social.

## Figura 2

### Rangos

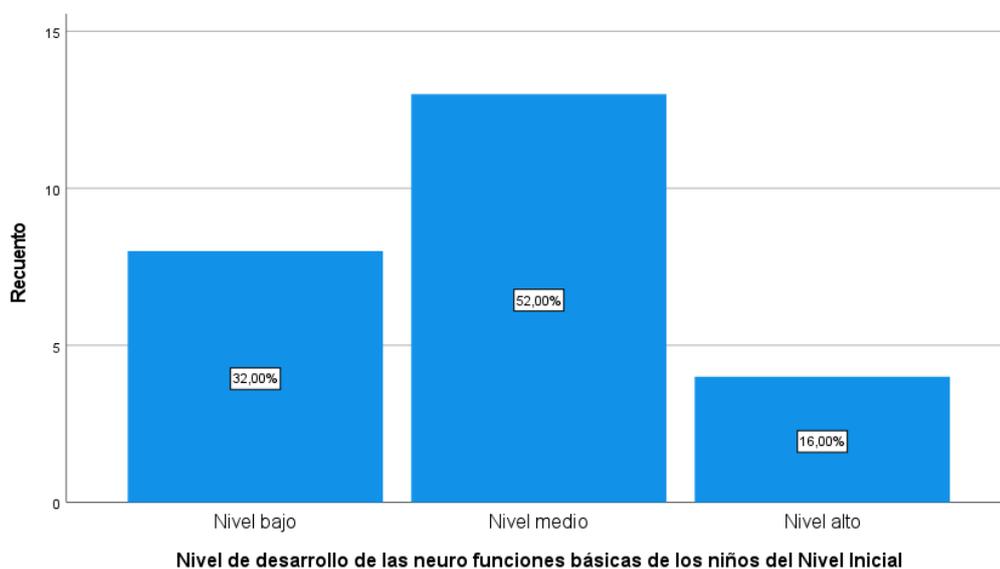
Estadísticos		
Resultado1		
N	Válido	25
	Perdidos	0
Mínimo		8
Máximo		29
Percentiles	30	15,80
	70	21,00

```
RECODE Resultado1 (8 thru 16=1) (17 thru 21=2) (18 thru 22=3) INTO Resultado1_.  
EXECUTE.
```

*Nota.* Baremación de datos en el programa SPSS (Plasencia, 2022-2023).

## Gráfico 1

### Neuro funciones básicas



*Nota.* La figura muestra las cifras del nivel de desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños de Educación Inicial II (Plasencia, 2022-2023).

Las cifras que muestra la figura de barras evidencian que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel medio con 52% equivalente a 13 niños, en nivel bajo el 32% correspondiente a 8 niños y solo el 16% con 4 niños proyecta un nivel alto en el

desarrollo de las neuro funciones básicas, por lo cual es necesario que se instaure más tiempo para los juegos en las jornadas educativas y con esto las habilidades y destrezas de los infantes puedan tener una mejora significativa.

**Tercer objetivo específico:** Determinar los juegos que favorecen al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños.

Para dar cumplimiento a este objetivo se toman en cuenta las respuestas que brindaron las docentes del Nivel Inicial de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” a través de la encuesta aplicada, y de la información que se recolectó en el marco teórico, como un aporte significativo para determinar los juegos que favorecen al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños.

**Tabla 2**

*El juego y las neuro funciones básicas*

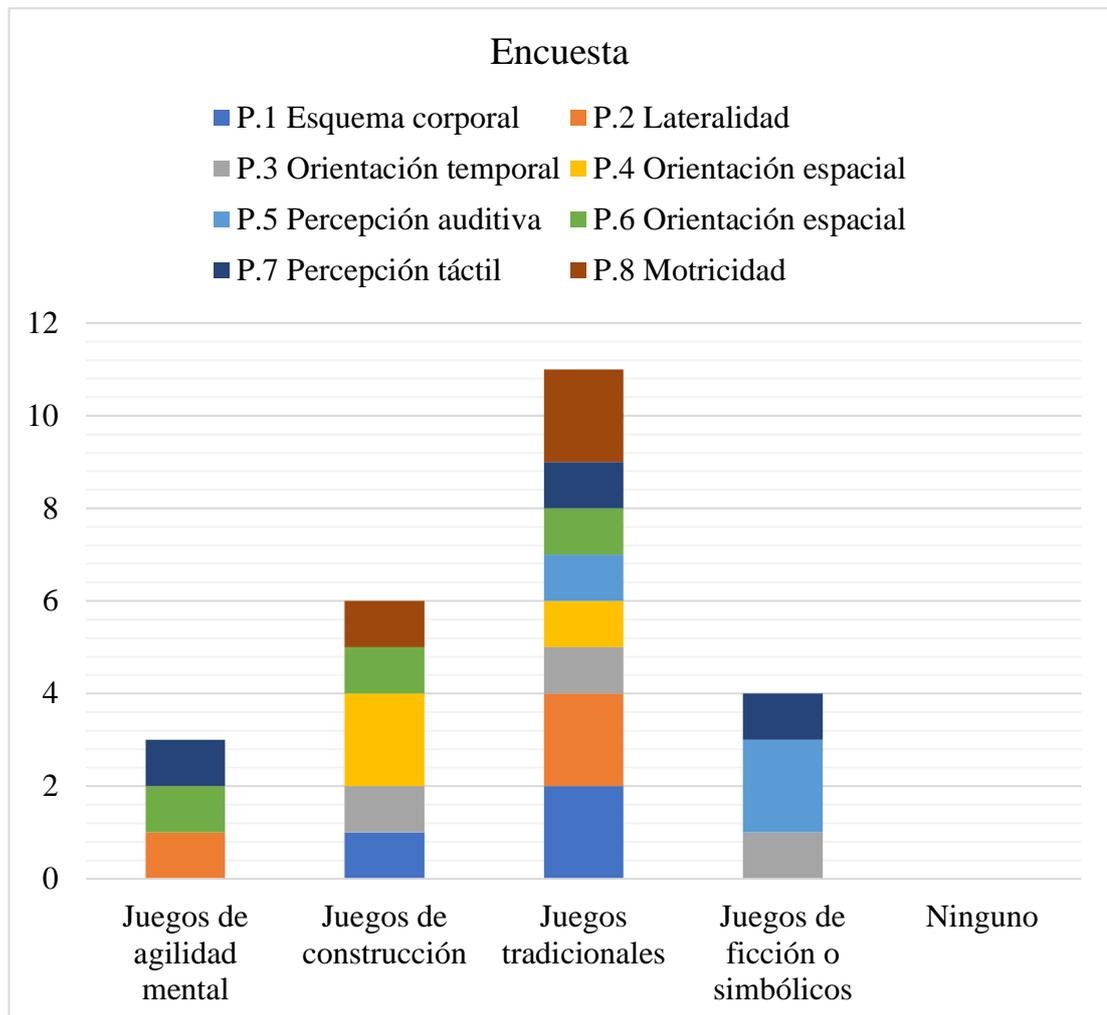
<b>Encuesta</b>	<b>P.1</b>	<b>P.2</b>	<b>P.3</b>	<b>P.4</b>	<b>P.5</b>	<b>P.6</b>	<b>P.7</b>	<b>P.8</b>	<b>Fi</b>	<b>hi(%)</b>
Juegos de agilidad mental	0	1	0	0	0	1	1	0	3	13%
Juegos de construcción	1	0	1	2	0	1	0	1	6	25%
Juegos tradicionales	2	2	1	1	1	1	1	2	11	46%
Juegos de ficción o simbólicos	0	0	1	0	2	0	1	0	4	17%
Ninguno	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
<b>Total</b>					<b>3</b>				<b>24</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación de la encuesta a las docentes del Nivel Inicial (Plasencia, 2022-2023).

Los datos que muestra la Tabla , refieren a las respuestas que brindaron las docentes del Nivel Inicial en la encuesta aplicada, donde se evidencia que la mayoría de resultados marcan a los juegos tradicionales como actividades latentes en la institución educativa.

**Figura 3**

*Encuesta*



*Nota.* La figura muestra las cifras obtenidas de la aplicación de la encuesta a las docentes del Nivel Inicial (Plasencia, 2022-2023).

La figura muestra la información recolectada a través de la encuesta, pues permite visualizar que las ocho áreas neurofuncionales están ligadas al juego, con estos resultados se puede determinar lo siguiente:

### **Cuadro 1**

*Juegos que favorecen al desarrollo de las neuro funciones básicas en los niños del Nivel Inicial*

<b>Juegos</b>	<b>Neuro funciones básicas</b>
Juegos de agilidad mental	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lateralidad</li><li>• Percepción visual</li><li>• Percepción táctil</li></ul>
Juegos de construcción	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esquema corporal</li><li>• Orientación temporal</li><li>• Orientación espacial</li><li>• Percepción Visual</li></ul>
Juegos tradicionales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esquema corporal</li><li>• Lateralidad</li><li>• Orientación temporal</li><li>• Orientación espacial</li><li>• Percepción auditiva</li><li>• Percepción visual</li><li>• Percepción táctil</li><li>• Motricidad</li></ul>
Juegos de ficción o simbólicos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Orientación temporal</li><li>• Percepción auditiva</li><li>• Percepción táctil</li></ul>

*Nota.* Juegos que favorecen al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños (Plasencia, 2022-2023).

De acuerdo a la revisión bibliográfica del marco teórico, los juegos que ayudan al desarrollo de las neuro funciones básicas se pueden definir de la siguiente manera:

### **Juegos de agilidad mental para el desarrollo de lateralidad, percepción visual y táctil**

Juego “**Memoria táctil**”, esta actividad mejora la concentración, estimulación táctil, estimulación de la memoria a corto y largo plazo de los niños, el juego contiene 8 pares de piezas con texturas variadas, el estudiante deberá encontrar al semejante de cada tarjeta solo sintiendo a la textura, lo realizará con los ojos vendados, se puede limitar el tiempo para cada participante (Toledano, 2020).

Juego “**Mimos**”, es una actividad de imitación, que brinda la posibilidad de fortalecer el área cognitiva del infante, aprenden y dominan la habilidad de imitar las figuras de su entorno, las acciones que realizan sus cuidadores, familia y/o pares, se trabaja en parejas, consiste en ubicar a los estudiantes uno frente al otro (de ser el caso posible, el docente frente al alumno), ejecutar solo movimientos usando todo las extremidades y expresiones faciales (Orellana, 2021).

Juego “**Dominó**”, es una actividad que promueve la atención y concentración de los participantes, incluye 28 fichas, sin embargo, se pueden reducir dependiendo la edad del niño, para ejecutar la actividad se pueden realizar grupos reducidos de 2 a 5 estudiantes, cada uno con 5 fichas, los cartones que sobran, se ubicarán en la mesa hacia abajo, el primer jugador coloca en el pupitre un de sus fichas, el siguiente, una ficha que encaje con una de las imágenes del primero, si no existe la característica se pasa al siguiente niño, así sucesivamente hasta completar una cadena y finalizar (González, 2017).

### **Juegos de construcción para el desarrollo del esquema corporal, orientación temporal, espacial y la percepción visual**

**Legos:** son juguetes armables que ayudan a fortalecer la lógica, la creatividad y la motricidad fina de los infantes, quienes combinan las piezas y forman lo que su imaginación les permita, es una actividad que permite la socialización de los niños dentro del aula y salir de la rutina escolar (Mena et al., 2020).

**Puzle:** llamadas también rompecabezas del aula, son piezas pequeñas que al ordenarse en una base forman una figura, el número de piezas que se puede incorporar en los centros educativos varían de acuerdo a la edad del infante, es recomendable que para los niños de 2 a 3 años se presente 8 piezas, de 3 a 4 años un total de 20, de 4 a 5 de 30 a 35, entre los múltiples beneficios del material está la capacidad de reconocer formas y colores, ejercita la motricidad fina, memoria visual, la concentración y resolución de problemas (Álvarez et al., 2020).

### **Juegos tradicionales para el desarrollo de las ocho áreas neuro funcionales**

Juego “**Rayuela**”, es una actividad tradicional y muy común en los países de Latinoamérica, ayuda a fortalecer la capacidad viso-motora de los niños, es necesario que se dibuje el diagrama de la rayuela en el patio, son pequeños rectángulos o cuadros con numeración, para ejecutar la actividad el jugador lanza una piedra a la primera casilla, esta se denomina casa y no podrá pisar, empieza a recorrer el circuito de un solo pie (pata coja) por cuadrante, de existir dos, deberá utilizar su dos piernas, llega al final y dará un giro de 180° vuelve a recoger la piedra, lanza al siguiente cuadrante y realiza la misma secuencia, con el objetivo de completar todo el diagrama (Delgado, 2020).

Juego “**La gallinita ciega**”, es una actividad tradicional y grupal que permite fortalecer paulatinamente la orientación espacial en los niños, el juego consiste en organiza al grupo en un espacio amplio y elegir a un miembro para cubrir sus ojos con una tela o prenda, se debe guiar por sus demás sentidos, buscar y tocar o encontrar a otro compañero con ayuda de las consignas dadas por su docente (Oliver, 2021).

### **Juegos de ficción o simbólicos para el desarrollo de la orientación temporal, percepción auditiva y táctil**

Juego “**Cuento inventado**”, es una actividad dirigida y grupal, que permite identificar la maduración y dominancia de uno de los hemisferios cerebrales de los seres humanos, se trabaja en grupos grandes, donde los niños están ubicados de manera ordenada y formando un círculo, el docente iniciará contando una historia de fantasía (inventada), donde dará consignas específicas, ejemplo: ventana derecha-tocar al compañero de la derecha, ventana izquierda-tocar la oreja izquierda, se sugiere

también usar un tubo de papel y narrar que los estudiantes son exploradores y el material un telescopio para identificar el ojo dominante (Juego y Deporte , 2021).

Juego “**Noche o día**”, es una actividad grupal que ayuda a construir el concepto básico de la noción temporal en los niños, los materiales que se pueden utilizar son una cuerda, marcadores y pizarra, el ejercicio consta en delimitar el aula con la soga, y especificar qué lado es la representación de la noche y el día, el docente debe detallar las acciones que se realizan en cada división, por ejemplo: desayunar, ir a la escuela, ponerse la pijama, dormir, entre otras (Martorelli, 2018).

Juego “**La alarma**”, es una actividad que permite desarrollar la percepción auditiva en los estudiantes, se asemeja a la búsqueda del tesoro, consiste en esconder un reproductor de sonido en algún rincón del aula, el niño deberá guardar silencio y guiarse por el sonido y encontrar el material de manera rápida, se puede ayudar de un cronómetro para revisar el tiempo empleado (Ruiz, 2022).

## **CAPITULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1.Materiales**

La presente investigación “El juego en las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial” se ha desarrollado a través de la selección de documentos digitales como: artículos de revistas, libros, blogs educativos que aportaron información necesaria para el trabajo investigativo. De la misma forma, se presentaron instrumentos como la adaptación de un test con ítems evaluadores y una encuesta con un cuestionario de preguntas cerradas (Anexo 6), mismas que fueron validadas por expertos en investigación y el programa SPSS para verificar su funcionalidad.

#### **2.2.Métodos**

El trabajo de investigativo surge de un paradigma positivista, que permite analizar y comprobar una hipótesis con datos estadísticos observables, manipulables y verificables de las variables propuestas.

La investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo, debido al proceso riguroso de la búsqueda de datos, que reflejaron con exactitud el grado de desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños a través del juego, además, el estudio contó con un tipo de investigación básica pura, ya que amplió la información teórica, fortaleciendo el conocimiento acerca del tema propuesto.

El estudio se basó en el diseño investigativo no experimental de corte transeccional, pues se observó, analizó e interpretó datos cuantitativos sin manipular el entorno de estudio, por consiguiente, la investigación proyectó un alcance descriptivo, de tal manera, que permitió buscar y detallar la información después de la observación del caso.

La técnica investigativa es el test para medir el grado de desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños denominada “Test de funciones básicas” del Dr. Iván Espinosa, también se utilizará la encuesta con su instrumento correspondiente, el cuestionario con preguntas de opción múltiple dirigido a docentes del nivel.

Se consideró a los docentes y estudiantes del Escuela de Educación Básica “Jerusalén” del cantón Ambato como la población, así mismo, la muestra se proyectó por conveniencia y los participantes fueron 25 estudiantes, con un rango de edad entre 3-5 años pertenecientes al Nivel Inicial II y 3 docentes de Educación Inicial.

La fiabilidad de un instrumento se verificó en el programa SPSS, donde los ítems de evaluación presentan una correlación con la escala, que tiene valores de 1 positivo y 0 negativo, arrojando un resultado de 0,766 en el coeficiente Alfa de Cronbach de los 31 ítems de la Adaptación del Test de funciones básicas del Dr. Iván Espinosa, por lo cual se puede confiar en los datos que se obtengan de la misma.

#### Figura 4

*Fiabilidad: Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,759	,766	31

*Nota.* Estadísticas de fiabilidad (Plasencia, 2022-2023).

#### Figura 5

*Resumen de procesamiento de casos*

		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

*Nota.* Resumen de casos (Plasencia, 2022-2023).

## CAPITULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el siguiente capítulo se evidenciarán los resultados obtenidos de la adaptación del Test de funciones básicas del Dr. Iván Espinosa aplicada a los niños del Nivel Inicial II y la encuesta dirigida hacia las docentes del área.

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

##### Resultados del Test

**Tabla 3**

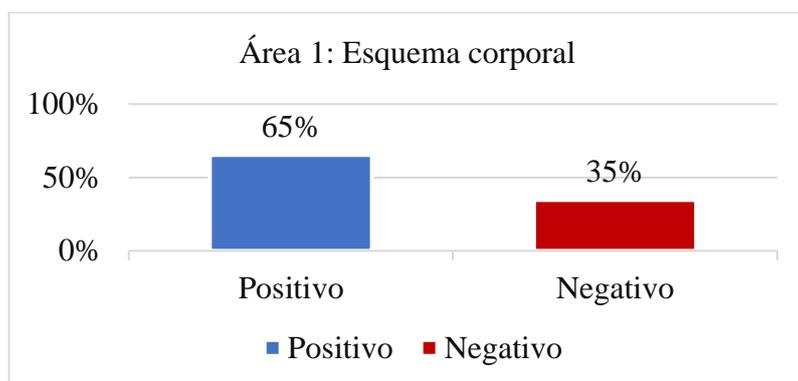
*Área 1: Esquema corporal.*

Esquema corporal	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Fi	hi (%)
Positivo	18	14	17	49	65%
Negativo	7	11	8	26	35%
<b>Total</b>		25		75	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 1: esquema corporal (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 6**

*Área 1: Esquema corporal*



*Nota.* Cifras acerca del conocimiento del esquema corporal (Plasencia, 2022-2023).

### **Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área del esquema corporal, el 65% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 35% refleja el resultado negativo con valoración 0.

De acuerdo con la tabla 3, se evidencia que la mayoría de los estudiantes evaluados en los 3 primeros ítems del Test, logran señalar las partes finas como boca, ojos, nariz y dedo (ít. 1); en su imagen, frente a un espejo, pueden señalar partes finas y/o gruesas como la cabeza, manos, piernas, ojos (ít. 2) y en otra persona consiguen señalar 4 partes gruesas como brazos, piernas, espalda y pecho (ít. 3), por consiguiente, se afirma que tienen desarrollado el conocimiento acerca de su esquema corporal en un alto porcentaje, mientras que la minoría arroja un resultado negativo, para lo cual es importante que las docentes sigan trabajando las actividades escolares mediante el uso de juegos.

**Tabla 4**

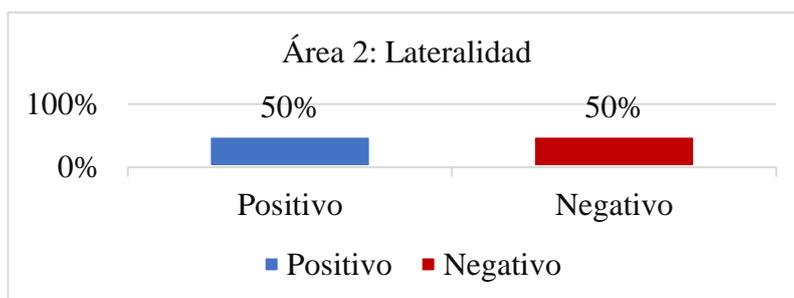
*Área 2: Lateralidad*

<b>Lateralidad</b>	<b>Ítem 4</b>	<b>Ítem 5</b>	<b>Ítem 6</b>	<b>Ítem 7</b>	<b>Fi</b>	<b>hi (%)</b>
Positivo	15	14	14	7	50	50%
Negativo	10	11	11	18	50	50%
<b>Total</b>			25		100	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 2: lateralidad (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 7**

*Área 2: Lateralidad*



*Nota.* Cifras obtenidas del área 2: lateralidad (Plasencia, 2022-2023).

### **Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área de lateralidad, el 50% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 50% refleja el resultado negativo con valoración 0.

Los resultados de la aplicación del Test, arrojan un resultado equilibrado en el área 2, sin embargo, de los ítems evaluados, se evidencian que los niños pueden realizar las siguientes actividades de manera adecuada, tales como mirar a través de un tubo de papel (ít. 4. Ojo), lanzar una pelota (ít. 5. Mano) y escuchar el sonido de un teléfono (ít. 6. Oído), ejercicios que representan la mayoría en cifras de respuesta con asignación positiva, mientras que saltar en un solo pie (ít. 7), es una dificultad para los niños evaluados, por ende, es primordial que se sigan instaurando actividades lúdicas como una forma de enseñanza para fortalecer conocimientos y el desarrollo de habilidades infantiles.

### **Tabla 5**

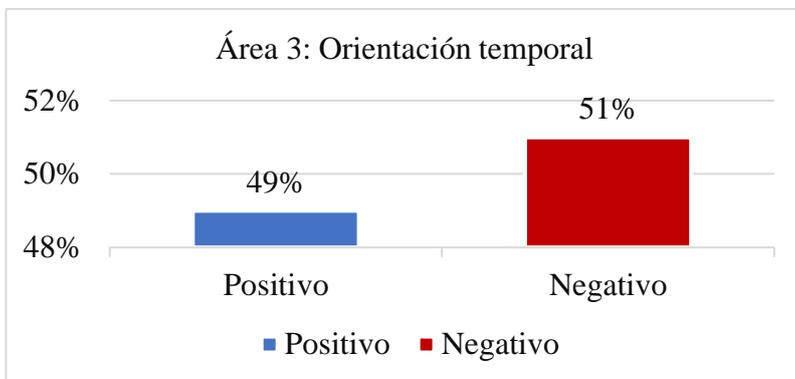
*Área 3: Orientación temporal*

<b>Orientación temporal</b>	<b>Ítem 8</b>	<b>Ítem 9</b>	<b>Ítem 10</b>	<b>Ítem 11</b>	<b>Fi</b>	<b>hi (%)</b>
Positivo	18	13	10	8	49	49%
Negativo	7	12	15	17	51	51%
<b>Total</b>			25		100	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 3: orientación temporal (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 8**

*Área 3: Orientación temporal*



*Nota.* Cifras obtenidas del área 3: orientación temporal (Plasencia, 2022-2023).

**Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área de la orientación temporal, el 49% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 51% refleja el resultado negativo con valoración 0.

De acuerdo con la tabla 5, los resultados que se obtuvieron en su minoría son positivas, pues los niños no responden correctamente a las interrogantes de las actividades que realizaron ayer (ít. 10) y hoy en la escuela (ít. 11), sin embargo, responden de manera adecuada las preguntas si es de día o de noche (ít. 8) y recordaron lo que hicieron la noche anterior (ít. 9), entonces es importante que se trabaje e implemente juegos que ayuden al desarrollo de las nociones de tiempo, ya que son importantes para el desenvolvimiento social de los estudiantes reconociendo el ritmo de las actividades que debe realizar en su jornada diaria.

**Tabla 6**

*Área 4: Orientación espacial*

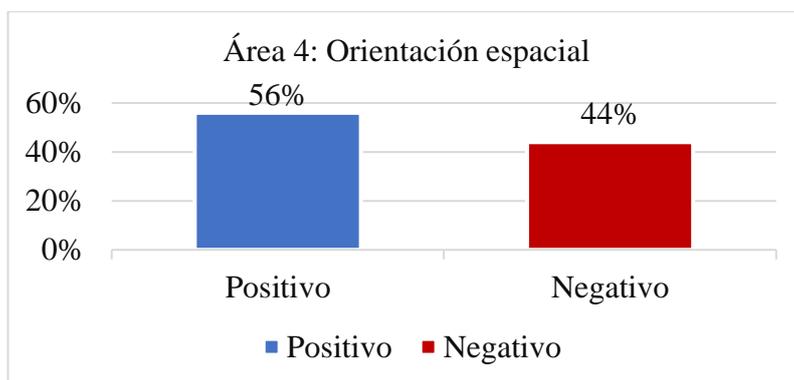
Orientación espacial	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Fi	hi (%)
Positivo	17	19	7	13	56	56%

Negativo	8	6	18	12	44	44%
<b>Total</b>			25		100	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 4: orientación espacial (Plasencia, 2022-2023).

### **Figura 9**

#### *Área 4: Orientación espacial*



*Nota.* Datos obtenidos del área 4: orientación espacial (Plasencia, 2022-2023).

#### **Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área de la orientación espacial, el 56% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 44% refleja el resultado negativo con valoración 0.

Se puede evidenciar que la mayor parte de niños tienen desarrollada su orientación espacial, pues responden de manera adecuada a consignas como poner el crayón debajo (ít. 12), arriba (ít. 13) y delante (ít. 15) de la mesa, mientras que no interpretan la indicación de poner detrás de ellos (ít. 14) el objeto correspondiente, por esto es necesario que se siga trabajando las actividades escolares a través del juego para que los estudiantes fortalezcan sus destrezas e identifiquen los materiales que lo rodean, su localización y posición en el entorno.

**Tabla 7**

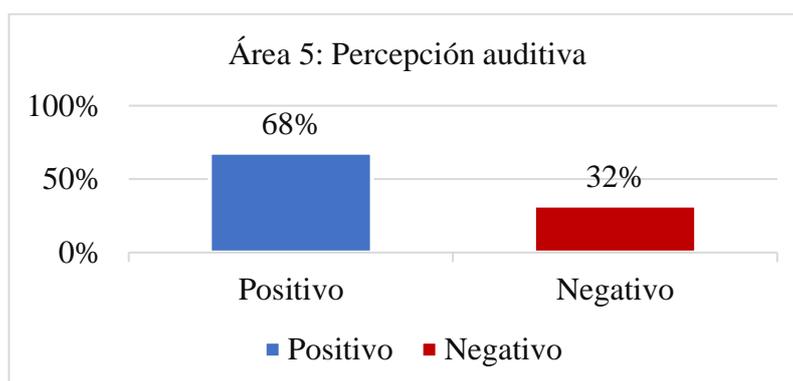
*Área 5: Percepción auditiva*

Percepción	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	Ítem 21	Fi	hi (%)
Positivo	11	18	16	22	13	22	102	68%
Negativo	14	7	9	3	12	3	48	32%
<b>Total</b>				25			150	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 5: percepción auditiva (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 10**

*Área 5: Percepción auditiva*



*Nota.* Cifras obtenidas del área 5: percepción auditiva (Plasencia, 2022-2023).

**Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área de la percepción auditiva, el 68% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 32% refleja el resultado negativo con valoración 0.

En el área 5, los resultados evidencian que existe la mayor cantidad de niños que poseen un desarrollo adecuado de la percepción auditiva, pues codifican rápidamente las respuestas a una serie de interrogantes como: los gatos no vuelan (ít. 17), los árboles no bailan (ít. 18), los niños si juegan (ít. 19), el cielo no es verde (ít. 20), y los sapos si

saltan (ít. 21), mientras que la minoría responde incorrectamente que los pájaros si nadan (ít. 16), por lo cual es necesario que se instauren más juegos en la jornada escolar, pues los estímulos auditivos deben asociarse a las actividades que se realizan día a día.

**Tabla 8**

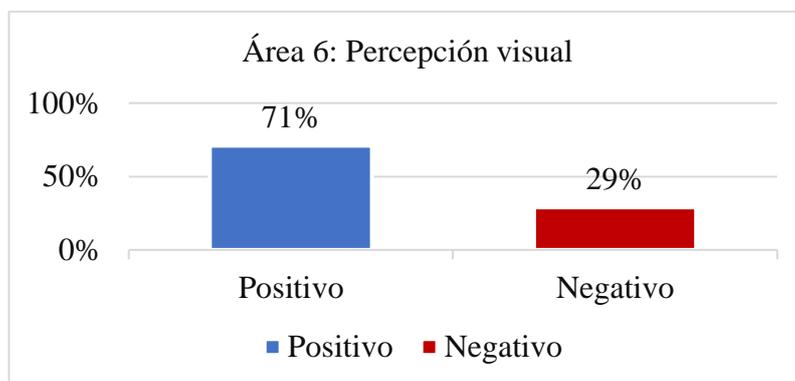
*Área 6: Percepción visual*

Percepción visual	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24	Ítem 25	Fi	hi (%)
Positivo	20	21	15	15	71	71%
Negativo	5	4	10	10	29	29%
<b>Total</b>			25		100	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 6: percepción visual (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 11**

*Área 6: Percepción visual*



*Nota.* Cifras obtenidas del área 6: percepción visual (Plasencia, 2022-2023).

**Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área de la percepción visual, el 71% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 29% refleja el resultado negativo con valoración 0.

De acuerdo con la tabla 8, se constata que la mayoría de los estudiantes tienen desarrollada el área de la percepción visual, con respecto al instrumento evaluativo aplicado con ayuda de una lámina Z, se evidencia que los niños realizan de manera adecuada la consigna general que consistió en buscar a un niño escribiendo (ít. 22), jugando con la pelota (ít. 23), objetos como llaves (ít. 24) y tijeras (ít. 25), sin embargo existe una minoría que no responde a las actividades, por lo cual es importante que se sigan trabajando los temas escolares con las actividades lúdicas y de ser posible se pueden instaurar más de ellas para mejorar el porcentaje reducido.

**Tabla 9**

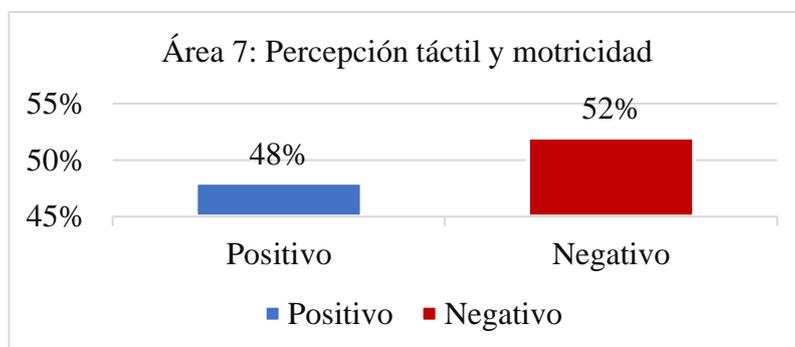
*Área 7: Percepción táctil y Motricidad*

Percepción táctil y motricidad	Ítem	Ítem	Ítem	Ítem	Ítem	Ítem	Fi	hi (%)
	26	27	28	29	30	31		
Positivo	11	8	19	12	10	12	72	48%
Negativo	14	17	6	13	15	13	78	52%
<b>Total</b>	25						150	100%

*Nota.* Datos obtenidos del área 7: percepción táctil y motricidad (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 12**

*Área 7: Percepción táctil y Motricidad*



*Nota.* Cifras obtenidas del área 7: percepción táctil y motricidad (Plasencia, 2022-2023).

### **Análisis e interpretación:**

De un total de 25 estudiantes evaluados con respecto al área de la percepción táctil y motricidad, el 48% de niños obtuvieron un resultado positivo correspondiente a una valoración de 1, mientras que el 52% refleja el resultado negativo con valoración 0.

De acuerdo con los datos de la tabla 9, se constata que la minoría de niños evaluados no tienen desarrollada la percepción táctil y motricidad, siendo estas dos áreas imprescindibles para la recepción e interpretación de estímulos, así como también la coordinación y movimientos de su cuerpo, pues no responden con mímica como se puede tocar una guitarra (ít. 26), teléfono (ít. 27), tijeras (ít. 28), lápiz (ít. 29), escoba (ít. 30), por otro lado la única actividad que en su mayoría podían realizar es la interpretación de lavarse los dientes con el cepillo (ít. 28), entonces es necesario que se implementen más juegos para aumentar considerablemente el porcentaje negativo.

## Datos de la encuesta

**Tabla 10**

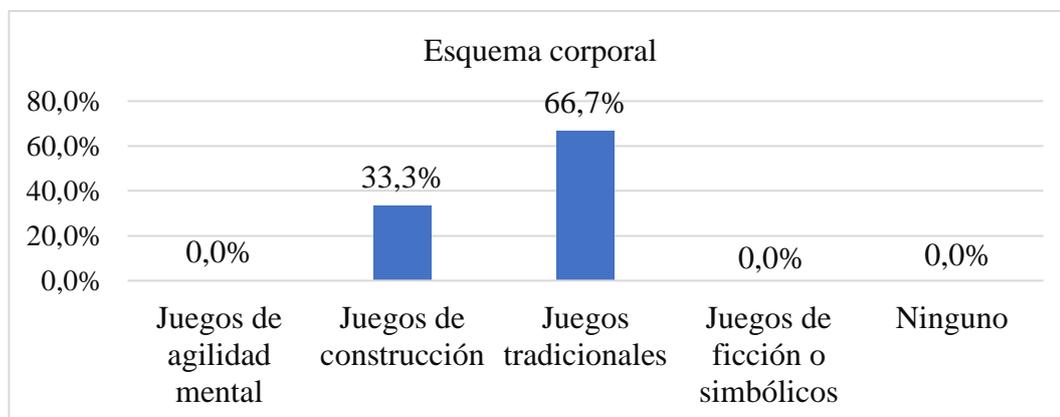
*Pregunta 1. Esquema corporal*

Ítems	fi	hi (%)
Juegos de agilidad mental	0	0,0%
Juegos de construcción	1	33,3%
Juegos tradicionales	2	66,7%
Juegos de ficción o simbólicos	0	0,0%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Esquema corporal (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 13**

*Esquema corporal*



*Nota.* Esquema corporal (Plasencia, 2022-2023).

### **Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 66,7% responde que los juegos tradicionales favorecen al conocimiento del esquema corporal en los niños; mientras que el 33,3% representa a los juegos de construcción que ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo del esquema corporal son

juegos de agilidad mental, juegos de ficción o simbólicos y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

La mayor parte de las docentes afirman que los juegos tradicionales ayudan a los niños a fortalecer el conocimiento de su esquema corporal, mientras que la minoría evidencia que los juegos de construcción favorecen al área, siendo estos dos tipos de juegos los que resaltan como un aporte al desarrollo de las destrezas infantiles.

**Tabla 11**

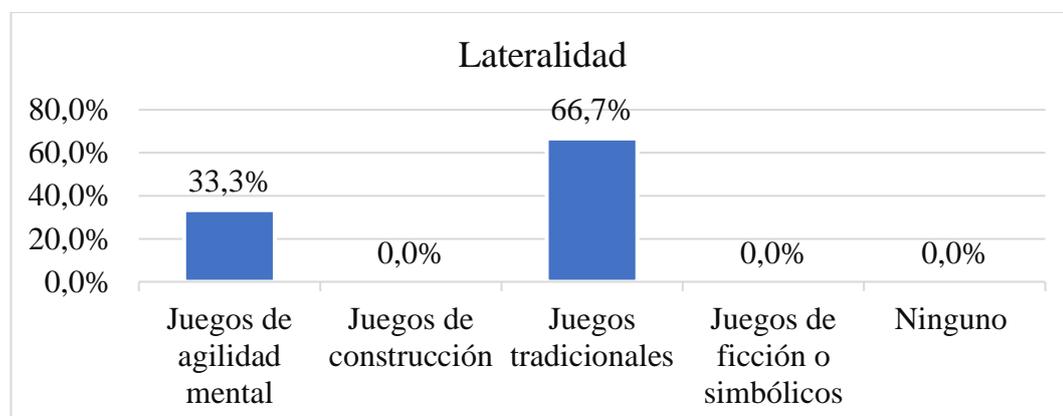
*Pregunta 2. Lateralidad*

Ítems	fi	hi (%)
Juegos de agilidad mental	1	33,3%
Juegos de construcción	0	0,0%
Juegos tradicionales	2	66,7%
Juegos de ficción o simbólicos	0	0,0%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Lateralidad (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 14**

*Lateralidad*



*Nota.* Lateralidad (Plasencia, 2022-2023).

### **Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 66,7% responde que los juegos tradicionales favorecen al desarrollo de la lateralidad en los niños; mientras que el 33,3% representa a los juegos de agilidad mental que ayudan a fortalecer el área; por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la lateralidad son juegos de construcción, juegos de ficción o simbólicos y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

La mayor parte de las docentes resaltan que los juegos que permiten desarrollar el predominio de los hemisferios cerebrales en los niños son los tradicionales, mientras que la minoría responde que son los juegos de agilidad mental que ayudan al área, siendo estos dos tipos de juegos que tienen un aporte significativo para fortalecer la preferencia del estudiante por un lado de su cuerpo.

**Tabla 12**

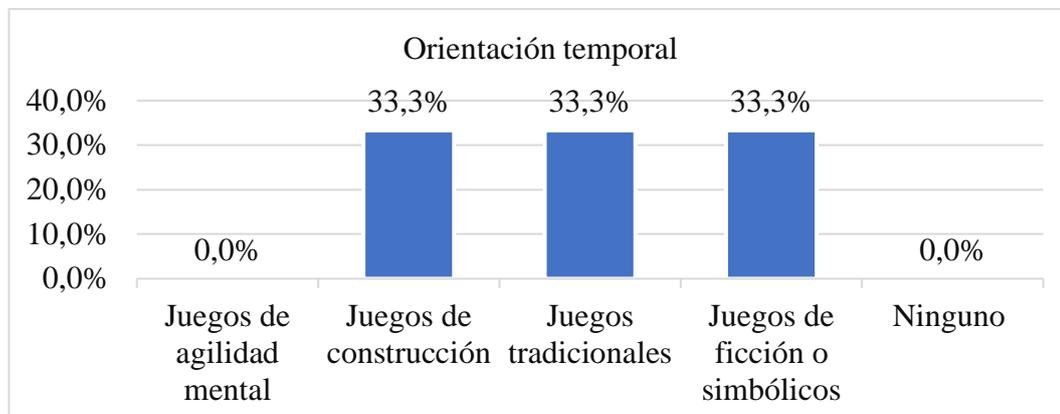
*Pregunta 3. Orientación temporal*

<b>Ítems</b>	<b>fi</b>	<b>hi (%)</b>
Juegos de agilidad mental	0	0,0%
Juegos de construcción	1	33,3%
Juegos tradicionales	1	33,3%
Juegos de ficción o simbólicos	1	33,3%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Orientación temporal (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 15**

*Orientación temporal*



*Nota.* Orientación temporal (Plasencia, 2022-2023).

**Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 33,3% responde que los juegos de construcción favorecen al conocimiento de la orientación temporal en los niños; el otro 33,3% evidencia que los juegos tradicionales ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; de la misma forma, los juegos de ficción o simbólicos ayudan al desarrollo de la neuro función y plasma un 33,3%, por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la orientación temporal son juegos de agilidad mental y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

Los juegos que permiten el desarrollo de la orientación temporal en los estudiantes según las docentes encuestas son los juegos tradicionales, de construcción, de ficción o simbólicos, proyectando un valor alto que favorece al aprendizaje de la noción del tiempo a través de la diversión.

**Tabla 13**

*Pregunta 4. Orientación espacial*

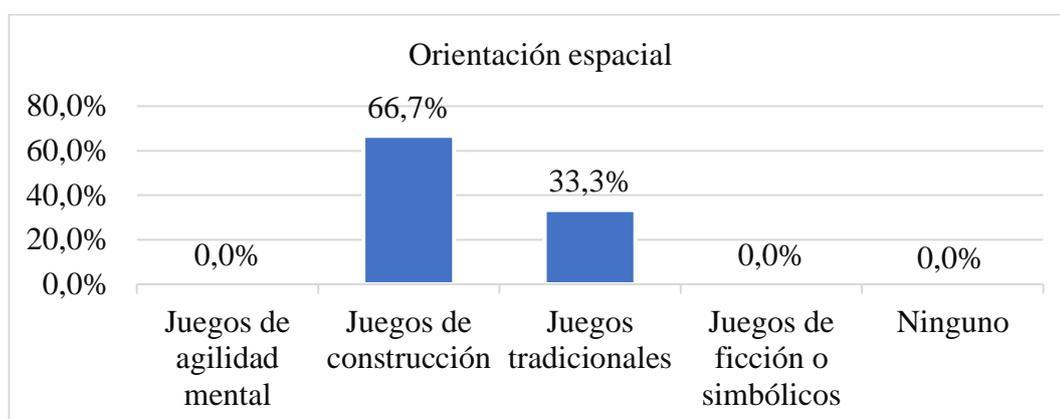
Ítems	fi	hi (%)
Juegos de agilidad mental	0	0,0%
Juegos de construcción	2	66,7%

Juegos tradicionales	1	33,3%
Juegos de ficción o simbólicos	0	0,0%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Orientación espacial (Plasencia, 2022-2023).

### **Figura 16**

#### *Orientación espacial*



*Nota.* Orientación espacial (Plasencia, 2022-2023).

#### **Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 66,7% responde que los juegos de construcción favorecen al conocimiento de la orientación espacial en los niños; mientras que el 33,3% responde que los juegos tradicionales ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la orientación espacial son juegos de agilidad mental, juegos de ficción o simbólicos y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

La mayoría de las docentes responde que los juegos de construcción brindan un aporte significativo al desarrollo de la orientación espacial en los niños, mientras que los juegos tradicionales muestran una minoría en resultados, sin embargo, se puede considerar a los dos juegos como ejes de aprendizaje para fortalecer el conocimiento acerca del espacio que rodea al niño.

**Tabla 14**

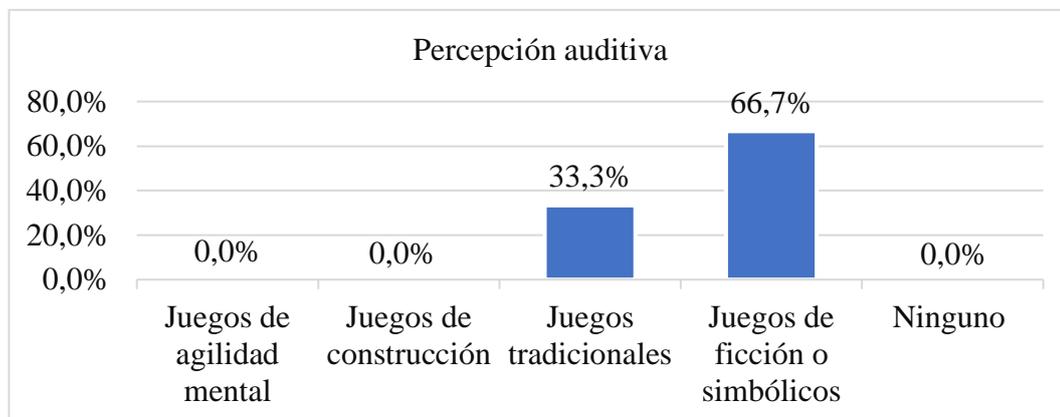
*Pregunta 5. Percepción auditiva*

Ítems	fi	hi (%)
Juegos de agilidad mental	0	0,0%
Juegos de construcción	0	0,0%
Juegos tradicionales	1	33,3%
Juegos de ficción o simbólicos	2	66,7%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Percepción auditiva (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 17**

*Percepción auditiva*



*Nota.* Percepción auditiva (Plasencia, 2022-2023).

**Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 66,7% responden que los juegos de ficción o simbólicos favorecen al conocimiento de la percepción auditiva en los niños; mientras que el 33,3% representa que los juegos tradicionales ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la percepción auditiva son juegos de agilidad mental, juegos de construcción y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

La mayoría de las docentes destacan a los juegos de ficción o simbólicos como aportes significantes al fortalecimiento de la percepción auditiva, mientras que la minoría responde que los juegos tradicionales son los que ayudan a la misma, por ende, estos dos juegos se pueden considerar como guía complementaria para la educación infantil.

**Tabla 15**

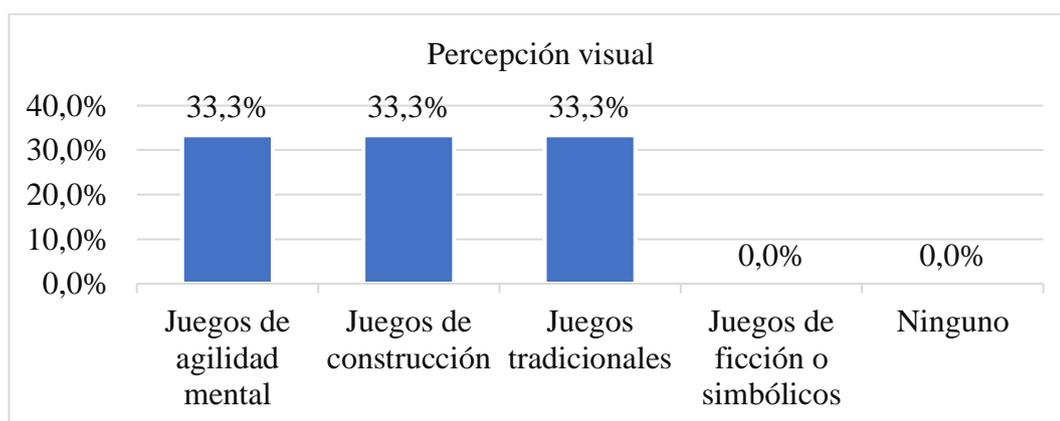
*Pregunta 6. Percepción visual*

Ítems	fi	hi (%)
Juegos de agilidad mental	1	33,3%
Juegos de construcción	1	33,3%
Juegos tradicionales	1	33,3%
Juegos de ficción o simbólicos	0	0,0%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Percepción visual (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 18**

*Percepción visual*



*Nota.* Percepción visual (Plasencia, 2022-2023).

### **Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 33,3% responde que los juegos de agilidad mental favorecen al conocimiento de la percepción visual en los niños; el otro 33,3% evidencia que los juegos de construcción ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; de la misma forma, los juegos tradicionales ayudan al desarrollo de la neuro función y plasma un 33,3%, por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la percepción visual son juegos de ficción o simbólicos y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

Los juegos que aportan al desarrollo de la percepción visual en los niños son los juegos de agilidad mental, de construcción y tradicionales, actividades que las docentes realizan con sus alumnos en el aula para fortalecer el conocimiento en el área. Por esto es importante considerar que los juegos mencionados se sigan trabajando para fortalecer la atención a los estímulos visuales del entorno.

### **Tabla 16**

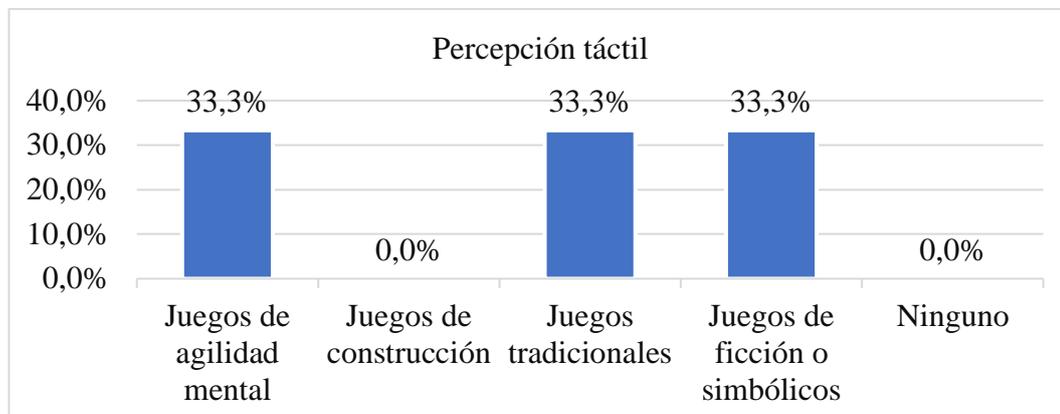
#### *Pregunta 7. Percepción táctil*

<b>Ítems</b>	<b>fi</b>	<b>hi (%)</b>
Juegos de agilidad mental	1	33,3%
Juegos de construcción	0	0,0%
Juegos tradicionales	1	33,3%
Juegos de ficción o simbólicos	1	33,3%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Percepción táctil (Plasencia, 2022-2023).

**Figura 19**

*Percepción táctil*



*Nota.* Percepción táctil (Plasencia, 2022-2023).

**Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 33,3% responde que los juegos de agilidad mental favorecen a la percepción táctil en los niños; el otro 33,3% evidencia que los juegos tradicionales ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; de la misma forma, los juegos de ficción o simbólicos ayudan al desarrollo de la neuro función y plasma un 33,3%, por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la orientación temporal son juegos de construcción y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

Los juegos que se consideran esenciales para el desarrollo de la percepción táctil son los de agilidad mental, tradicionales, de ficción o simbólicos, actividades necesarias para recibir, interpretar e integrar las sensaciones o información del entorno que rodea al infante, ayudando al conocimiento de las formas, texturas, tamaños y temperatura de los objetos, personas o animales.

**Tabla 17**

*Pregunta 8. Motricidad*

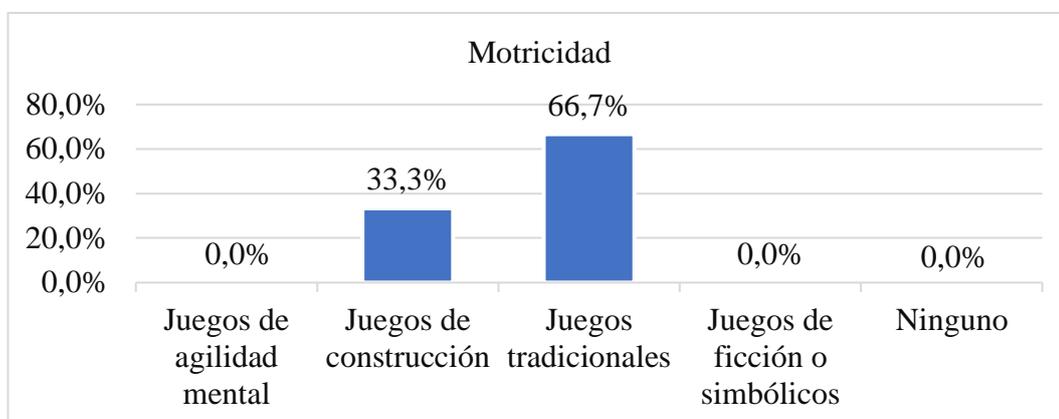
Ítems	fi	hi (%)
Juegos de agilidad mental	0	0,0%

Juegos de construcción	1	33,3%
Juegos tradicionales	2	66,7%
Juegos de ficción o simbólicos	0	0,0%
Ninguno	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Motricidad (Plasencia, 2022-2023).

### **Figura 20**

#### *Motricidad*



*Nota.* Motricidad (Plasencia, 2022-2023).

#### **Análisis e interpretación:**

De un total de 3 docentes encuestadas; el 66,7% responde que los juegos tradicionales favorecen al desarrollo de la motricidad; mientras que el 33,3% representa a los juegos de construcción que ayudan a fortalecer el conocimiento en el área; por otro lado, los juegos que no favorecen al desarrollo de la motricidad son juegos de agilidad mental, juegos de ficción o simbólicos y la opción ninguno representando el 0% en respuesta.

La mayoría de las encuestadas evidencian que los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo de la motricidad, mientras que la minoría responde que son los de construcción los que aportan al área, sin embargo, se pueden considerar a los dos tipos de actividades lúdicas para fortalecer los movimientos y coordinaciones corporales de

los niños, interponiendo ejercicios divertidos en las aulas y patios escolares que permitan la interacción con sus pares y sea un método de enseñanza-aprendizaje.

### **3.2. Resultado**

Una vez concluida la aplicación, análisis e interpretación de los resultados se puede afirmar que el juego tiene relación con el desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial, ya que los parámetros evaluativos responden adecuadamente a los instrumentos de la variable independiente y dependiente, arrojando resultados favorables.

De acuerdo al estudio realizado de la variable independiente “El juego” arrojan datos de las docentes encuestadas que afirman utilizar el juego como un método de enseñanza, donde los infantes pueden aprender y divertirse, siendo el juego tradicional el más destacado entre las respuestas y su aplicación que va año tras año, aportando beneficios neuro funcionales a los estudiantes que poseen en su mayoría un nivel medio en el desarrollo de las neuro funciones básicas, contestando así a la variable dependiente “Las neuro funciones básicas”.

### **3.3. Verificación de hipótesis**

Este trabajo investigativo formula la siguiente hipótesis:

**Hipótesis alterna (h1):** El juego ayuda al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial.

**Hipótesis nula (h0):** El juego no ayuda al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial.

Para comprobar la hipótesis se analiza los datos obtenidos mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra, donde el parámetro evaluativo es positivo 1 y negativo 0 de la adaptación del test de funciones básicas del Dr. Iván Espinosa, donde se realiza una baremación de los resultados generales y se obtiene un rango para establecer el nivel de desarrollo de las neuro funciones básicas, visualizando que un 52% se encuentra en el nivel medio, 32% en nivel bajo y el 16% en nivel alto.

**Figura 21**  
*Hipótesis*

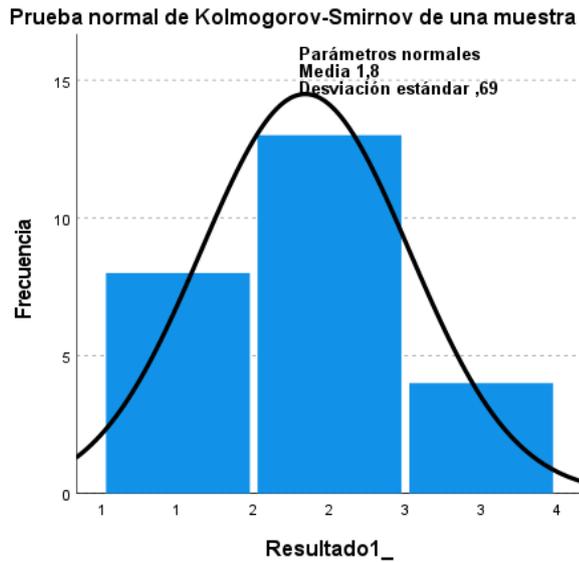
Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig. <sup>a,b</sup>	Decisión
1	La distribución de Resultado1_ es normal con la media 2 y la desviación estándar ,688.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	<,001	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.  
b. Lilliefors corregido. Se muestra la significancia asintótica.

*Nota.* Hipótesis en el programa SPSS (Plasencia, 2022-2023).

**Gráfico 2**

*Prueba normal de Kolmogorov-Smirnov*



*Nota.* Prueba normal en el programa SPSS (Plasencia, 2022-2023).

De acuerdo a las pruebas realizadas se rechaza la **h<sub>0</sub>**, ya que valor de la significancia es de <,001 y se conserva la **h<sub>1</sub>**: El juego ayuda al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial.

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- De acuerdo con la revisión bibliográfica requerida, se logró analizar la relación del juego con el desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños del Nivel Inicial, pues los conceptos encontrados refieren que el sistema nervioso del ser humano es el encargado del funcionamiento del cuerpo y necesita de los estímulos externos e internos para procesar la información y desarrollar las habilidades y destrezas de las personas, siendo el juego un medio enfocado a la diversión y relajación para lograr de manera eficiente el desarrollo del conocimiento acerca del esquema corporal, lateralidad, orientación temporal y espacial, percepción visual, auditiva y táctil, motricidad fina y gruesa.
- A partir de la información recolectada mediante la adaptación del Test de funciones básicas del Dr. Iván Espinosa, deducimos que la población analizada se encuentra en un nivel medio de desarrollo de las neuro funciones básicas, dando a entender que las neuro funciones básicas necesitan de mayor estimulación a través de juegos, tomando en cuenta que la actividad debe ser planificada y responder a un objetivo positivo para los niños, incluyendo a la diversión como medio esencial para obtener la atención de los estudiantes y fortalecer las habilidades.
- Se concluye que el juego está ligado al desarrollo de las neuro funciones básicas de los estudiantes, de acuerdo con los resultados de la encuesta de las docentes y la revisión del marco investigativo, pues al realizar un juego en el aula, para los infantes es un momento de diversión y para sus cuidadores esa actividad concreta un objetivo de aprendizaje, por consiguiente, se determina que los juegos de agilidad mental ayudan al desarrollo de la lateralidad, percepción visual y táctil, los juegos de construcción al esquema corporal, orientación temporal, espacial y percepción visual, los juegos tradicionales al esquema corporal, lateralidad, orientación temporal y espacial, percepción auditiva, visual y táctil y a la motricidad, así también, los juegos de ficción o simbólicos a la orientación temporal, percepción auditiva y táctil.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Es importante que se recoja información teórica de fuentes confiables, para así definir los conceptos y relacionar las variables de manera adecuada, permitiendo entender que el juego esta ligado al desarrollo de las neuro funciones básicas de los niños.
- Es necesario que se trabaje en el fortalecimiento de las neuro funciones básicas de los niños a través de los juegos, elaborando una planificación previa para aplicar estas actividades en el aula, pues se requiere aumentar la cantidad de infantes que se encuentran en nivel bajo y nivel medio hacia el nivel alto.
- Se recomienda a las docentes del Nivel Inicial que apliquen los juegos de agilidad mental, de construcción, tradicionales, y los simbólicos o de ficción, puesto que ayudarán a desarrollar y fortalecer las neuro funciones básicas de manera espontánea y divertida, sin necesidad de programar al niño con actividades monótonas que llevan a la frustración y temor de asistir a la escuela.

## B. MATERIAL DE REFERENCIA

### Bibliografía

- Álvarez, D. M., García, D. G., Castro, A. Z., & Erazo, J. C. (15 de noviembre de 2020). Retos educativos y uso del Puzzles en el área de inglés en Básica Elemental. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 247-250. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v6i2.400>
- Alvarracín, S., Oña, P., Yépez, E., Guerrón, E., & Padilla, G. (30 de diciembre de 2021). Las neurofunciones y su implicación en la iniciación a la lectoescritura en niños de 5 y 6 años. *Revista Electrónica Cooperación Universidad Sociedad*, 6(3), 43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8273566#:~:text=Las%20neurofunciones%20son%20actividades%20cognitivas,aprendizajes%20formales%20como%20la%20lectoescritura.>
- Brougére, G. (2020). *Juego y educación*. Prometeo Libros: <https://elibro.net/es/ereader/uta/190317>
- Bruner, N. (2016). *El juego en los límites: el psicoanálisis en la clínica de problemas en el desarrollo infantil*. Eudeba. Eudeba: <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/119769>
- Carbonero, C. (2017). *Cómo mejorar las capacidades perceptivo motrices, esquema corporal y lateralidad en tu hijo*. Wanceulen Editorial. Wanceulen Editoria: <https://elibro.net/es/ereader/uta/63454>
- Cobos, M., Ladera, V., Perea, M. V., & García, R. (25 de julio de 2016). Percepción táctil, visual y auditiva en niños víctimas de maltrato intrafamiliar. *Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 15. Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5968445>
- Coello, M. C. (2021). Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(4), 321. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28069360022>

- Delgado, J. (27 de diciembre de 2020). *El juego de la rayuela: ¿Cómo jugar con los niños?* Etapa Infantil: <https://www.etapainfantil.com/juego-rayuela>
- Domínguez de la Rosa, L. (2021). *Las metodologías activas y el uso de las TICs: propuestas didácticas*. Dykinson. Dykinson: <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/207330>
- Duque, R. A., Araujo, I. D., Recalde, G. V., Vila, M. C., Rosero, N. A., Villalba, Y. M., . . . Rosero, C. N. (30 de mayo de 2022). Fortalecimiento de neurofunciones en niños de cinco años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 61-62. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i3.2562](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2562)
- Gallardo, J. (20, 21 y 22 de marzo de 2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia*, 3-5. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gonzaga, L. E. (enero de 2021). Iniciación a la lectoescritura basado en el desarrollo las neurofunciones. *Revista Conrado*, 324-326. Revista Conrado: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n78/1990-8644-rc-17-78-322.pdf>
- González, C. (27 de Octubre de 2017). *Beneficios del dominó para los niños*. [guiainfantil.com](http://guiainfantil.com): <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-del-domino-para-los-ninos/>
- Guibo, A. (2020). Consideraciones sobre aportes de las neurociencias al proceso enseñanza-aprendizaje. *EduSol*, 20(71), 228-231. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475764265018>
- Juego y Deporte . (2021). *Juegos de la lateralidad*. Juego y Deporte: descubre juegos tradicionales y deportes: <https://www.juegoydeporte.com/juegos/de-lateralidad/>
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales* (0 ed.). Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/uta/177867>

- Marín, V., & Jiménez, N. (2019). *Las didácticas inclusivas*. Ediciones Octaedro S.L. Ediciones Octaedro: <https://elibro.net/es/ereader/uta/158296>
- Martorelli, S. L. (20 de agosto de 2018). *Propuestas para trabajar la noción de tiempo en Nivel Inicial*. Mi sala amarilla: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2018/08/propuestas-para-trabajar-la-nocion-de.html>
- Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, L(1), 270-272. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27060320011>
- Mena, C. P., Flores, C. B., Arteaga, P. E., Espinoza, D. S., & Navarrete, E. L. (28 de septiembre de 2020). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. *Cuadernos de Investigación Educativa*. <https://doi.org/https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Miturich, N., Crespo, M., Wanceulen, A., & Wanceulen, J. (2021). *Juegos de psicomotricidad con pelotas en el aula 2-3 años*. Wanceulesn Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uta/183643>
- Oliver, P. (02 de Noviembre de 2021). *La gallinita ciega. Juegos tradicionales para niños*. [guiainfantil.com](https://www.guiainfantil.com): <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/la-gallinita-ciega-juegos-tradicionales-para-ninos/>
- Orellana, A. (16 de junio de 2021). *Juegos de mímica para trabajar la expresión corporal*. Noticias y Blog: <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/juegos-mimica-trabajar-expresion-corporal>

Organización de las Naciones Unidas . (17 de abril de 2013). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

<https://www.unicef.org/chile/media/2706/file#:~:text=El%20juego%20entra%20a%20el%20ejercicio,desarrollarse%20en%20grupo%20o%20individualmente.>

Plasencia, Y. (2022).

Procel, D. B., Yépez, D. S., Hidalgo, M. C., & Salinas, M. C. (22 de septiembre de 2018). Desarrollo de las neurofunciones: Implicación en la lectura y escritura en niños de la nacionalidad Waoran en Ecuador. *Revista Inclusiones*, 5, 151-177.

<http://revistainclusiones.org/pdf52/10%20VOL%205%20NUM%204%202018REVISTAFRONTERAOCTUBREDICIEMBRERV%20INClu.pdf>

Rhenals, J. (20 de octubre de 2021). El Juego como Elemento Neuroeducativo. Un Análisis desde la Reflexión y el Desarrollo Habilidades. *Lúdica Pedagógica*, 3-7. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14551/9616>

Rivera, E., & Torres, V. (enero-junio de 2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 4-13.

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672018000100267](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267)

Ruiz, A. (14 de Marzo de 2022). *Juegos para estimular la audición y el lenguaje*. Audífono.es: <https://blog.audifono.es/juegos-estimular-audicion/>

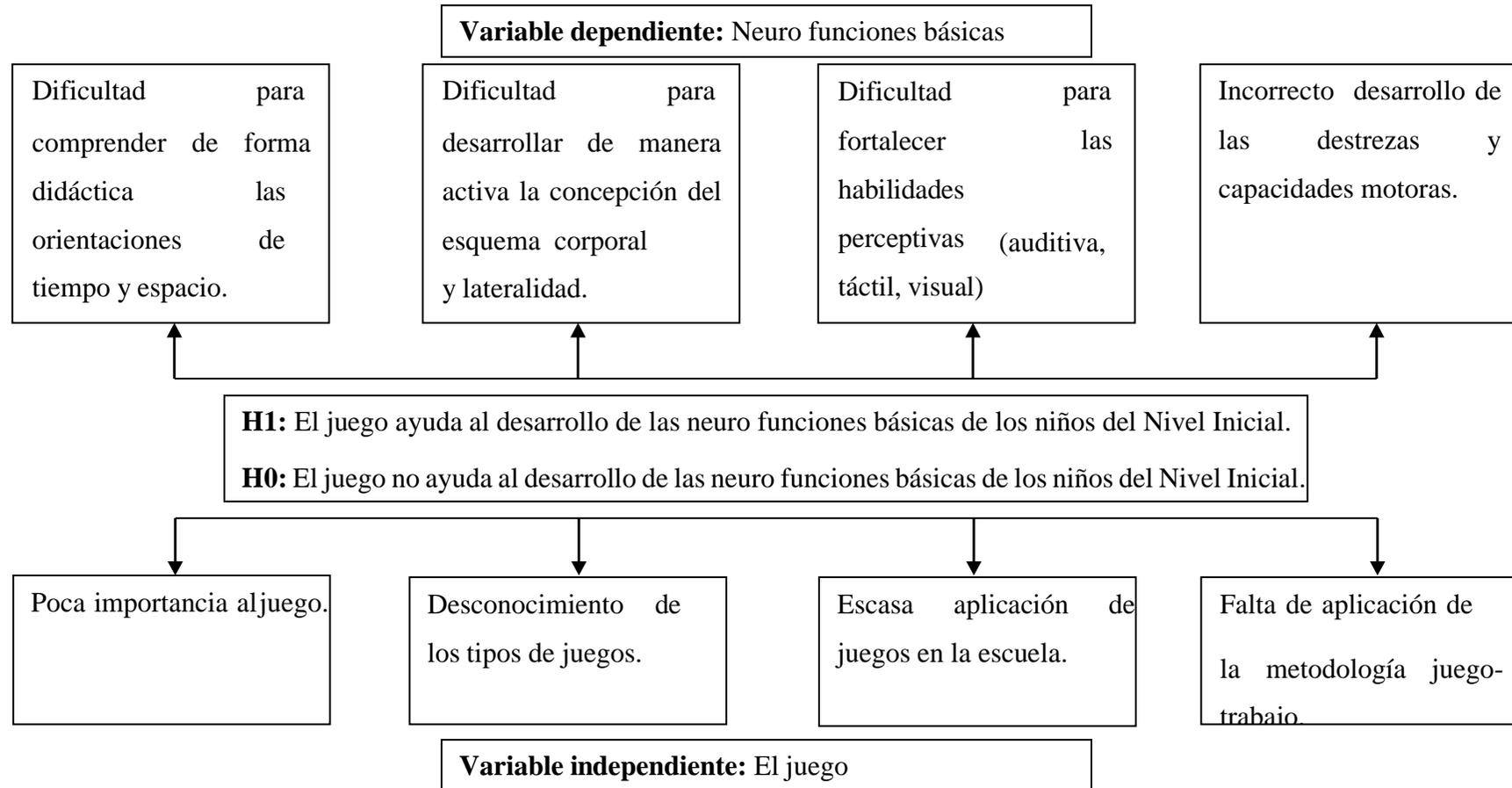
Sánchez, J. P., Castillo, S. E., & Hernández, B. M. (2 de julio de 2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 2(44), 13-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Serrano, P., & de Luque, C. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*. Narcea Ediciones. Narcea Ediciones: <https://elibro.net/es/ereader/uta/113131>

- Souza, M. d., Posada, S., & Lucio, P. (2019). Neuroeducación: una propuesta pedagógica para la educación infantil. *Revista Análisis*, 51(94), 167-168. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2019.0094.08>
- Stein, A., & Migdalek, M. J. (2017). La construcción del “mundo de ficción” y de la trama narrativa en situaciones de juego simbólico en el hogar. *Actualidades en Psicología*, 4-5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/ap.v31i122.22707>Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.
- Tarrés, S. (23 de septiembre de 2021). *Beneficios de los juegos de construcción para los niños*. [guiainfantil.com](https://www.guiainfantil.com): <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>
- Toledano, G. (22 de Enero de 2020). *Juego de memoria táctil que reta a los niños a encontrar parejas sin mirar*. [guiainfantil.com](https://www.guiainfantil.com): <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/juego-de-memoria-tactil-que-reta-a-los-ninos-a-encontrar-parejas-sin-mirar/>
- Venegas, A. M., Venegas, F., & García, M. d. (2018). *El juego infantil y su metodología* (2 ed.). ic Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/59270>
- Zapateiro, J., Poloche, S., & Camargo, L. (enero-julio de 2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 121-123. Tecné, Episteme y Didaxis: TED: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=614264657007>

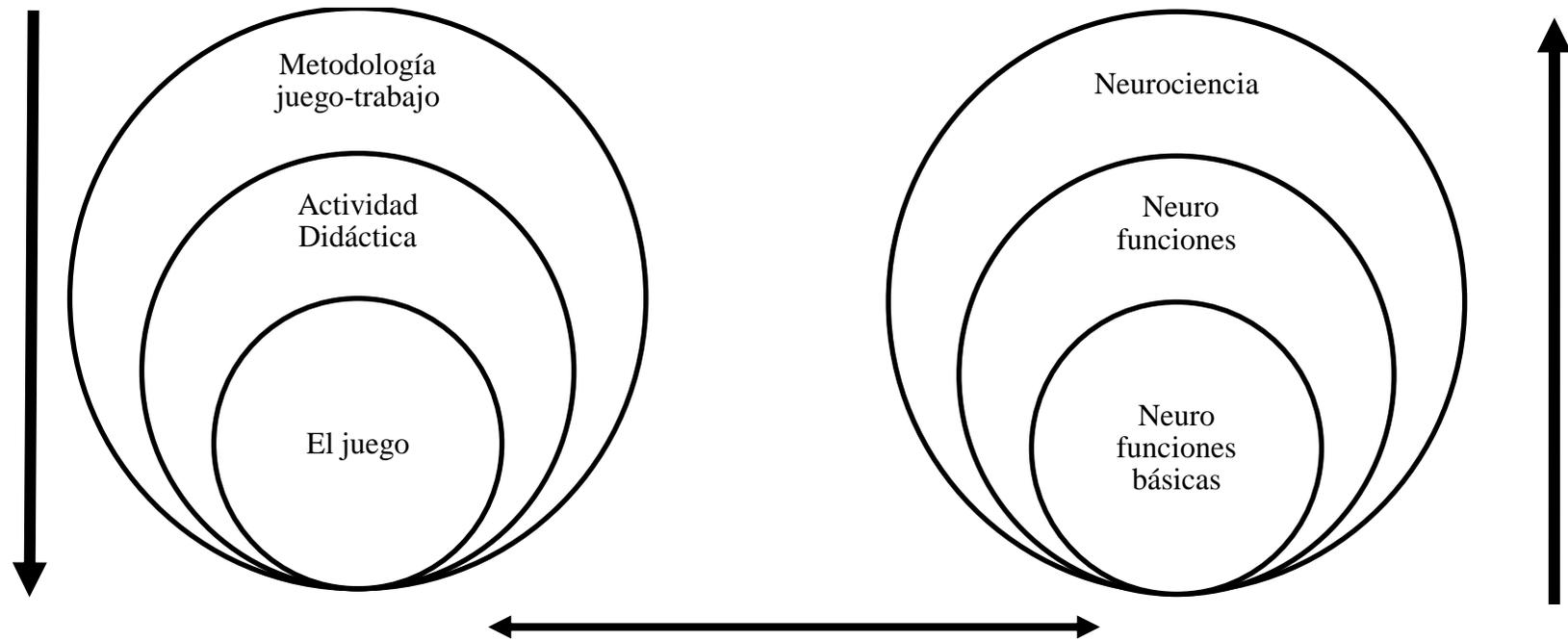
## ANEXOS

### Anexo N°1: Árbol de problemas



*Nota.* Árbol de problemas (Plasencia, 2022-2023).

**Anexo N°2: Red de Inclusión**

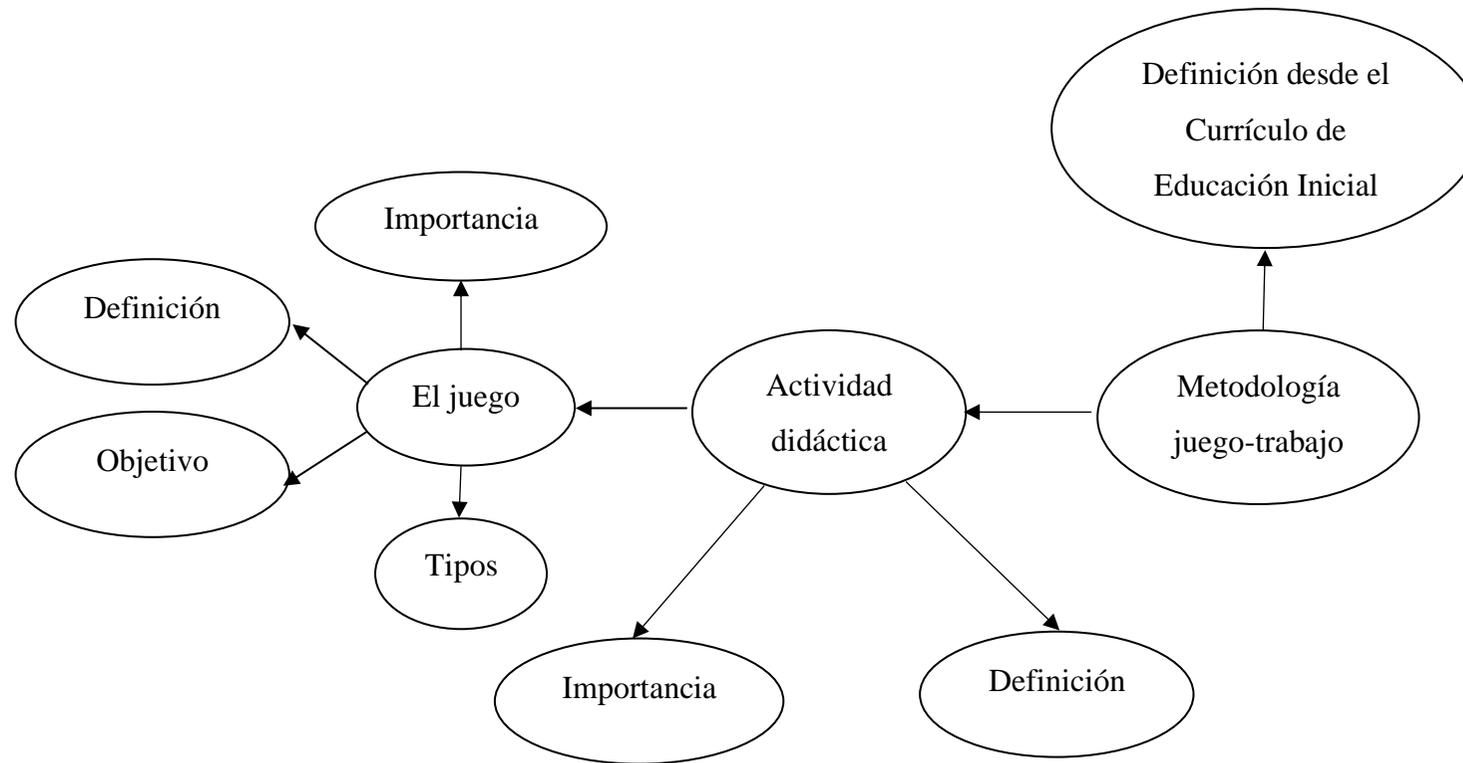


**Variable independiente:** El juego

**Variable dependiente:** Neuro funciones básicas

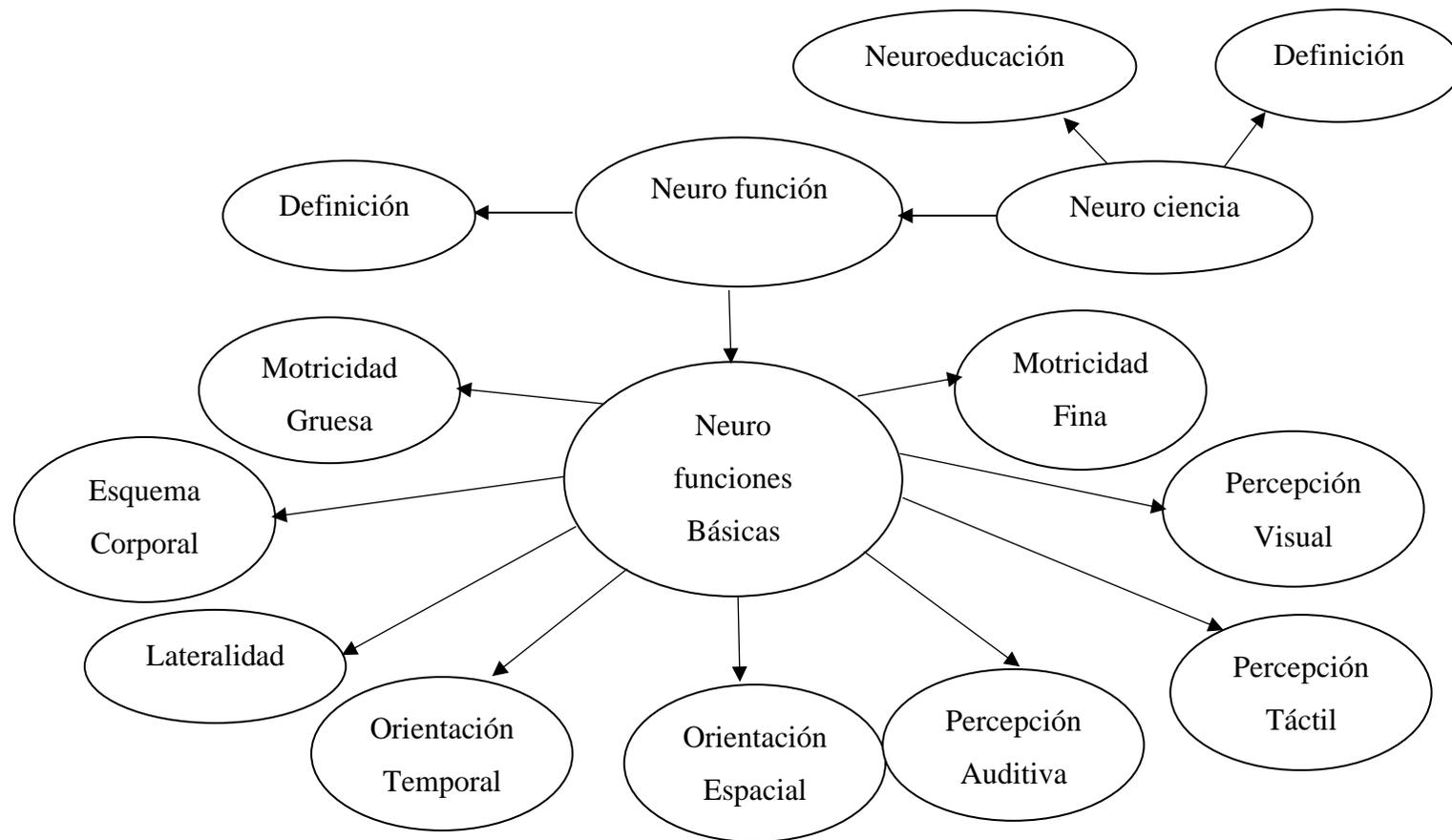
*Nota.* Red de inclusión (Plasencia, 2022-2023).

**Anexo N°3: V.I Constelación de Ideas**



*Nota.* V.I Constelación de Ideas (Plasencia, 2022-2023).

**Anexo N° 4:** V.D Constelación de Ideas



*Nota.* V.D Constelación de Ideas (Plasencia, 2022-2023).

**Anexo N°5:** Operacionalización de variables

**Cuadro 2**

*V.I El juego*

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO	POBLACIÓN
<p><b>Actividad innata</b> propia de la infancia para interrelacionarse con el entorno, considerada una <b>acción espontánea</b> basada en la ficción y realidad, a través del ejercicio recreativo donde los seres humanos crean sus normas y reglas por <b>diversión</b>.</p>	<p>Actividad innata</p>	<p>Interés Curiosidad</p>	<p>-Para desarrollar las habilidades de la orientación temporal. ¿Qué juegos ejecuta con sus alumnos?</p> <p>-Para fortalecer las habilidades de la orientación espacial. ¿Qué actividades lúdicas realiza con sus alumnos?</p> <p>- ¿Qué tipo de juegos usted realiza para desarrollar la lateralidad en los niños?</p>	<p><b>TÉCNICA</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Cuestionario</p>	<p>Docentes</p>
	<p>Acción</p>	<p>Exploración</p>	<p>-Para mejorar el</p>		

	espontánea	Descubrimiento	conocimiento acerca del esquema corporal. ¿Qué juegos aplica en el aula?		
	Diversión	Disfrutar Relajación	<p>-Para desarrollar la percepción auditiva. ¿Qué juegos ejecuta con sus alumnos?</p> <p>-Para el desarrollo de la percepción visual. ¿Qué juegos ejecuta con sus alumnos?</p> <p>-Para desarrollar la percepción táctil. ¿Qué juegos realiza con sus alumnos?</p> <p>- ¿Qué juegos usted aplica en el aula escolar para desarrollar la motricidad en los niños?</p>		

*Nota.* V.D Operacionalización (Plasencia, 2022-2023).



esquema corporal.	Percepción	Visual Táctil Auditiva	AUDITIVA Pág. 8 <b>Área VI:</b> RECEPTIVO VISUAL Pág. 8 <b>Área VII:</b> ASOCIACIÓN AUDITIVA Pág. 9		
	Orientación	Espacial Temporal	<b>Área III:</b> ORIENTACIÓN Pág. 7		
	Esquema corporal	Maduración neurológica Experiencias	<b>Área I: ESQUEMA CORPORAL</b> Pág. 7		

*Nota.* V.D Operacionalización (Plasencia, 2022-2023).

**Anexo N°6:** Instrumentos

**Encuesta:**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/EacOJnoqiL1Ogg6xNmLC-oIBBo6KdOT3W\\_EzdW-RZj7xXQ?e=DxRDQf](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/EacOJnoqiL1Ogg6xNmLC-oIBBo6KdOT3W_EzdW-RZj7xXQ?e=DxRDQf)

**Test:**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/ES-kS4mP13pGkZkycjBBTRwB7kSStlFbnvzAiMOoFUa2kw?e=v2Kln4](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/ES-kS4mP13pGkZkycjBBTRwB7kSStlFbnvzAiMOoFUa2kw?e=v2Kln4)

**Anexo N°7:** Validación de instrumentos por expertos

**Encuesta:**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/EVWx5px2A9FligcEtBWRtqAB3uI9SyOD91tsBdnQ\\_H6GuQ?e=RZC7hG](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/EVWx5px2A9FligcEtBWRtqAB3uI9SyOD91tsBdnQ_H6GuQ?e=RZC7hG)

**Test:**

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/EWT2g9BHrVRApMgHmILwVTgBmkuBHY\\_ZMi7nM3Ig8iaXDQ?e=OYLJsp](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/EWT2g9BHrVRApMgHmILwVTgBmkuBHY_ZMi7nM3Ig8iaXDQ?e=OYLJsp)

**Anexo N°8:** Consentimiento docentes

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/ETRtniVUJW9MsdVYWODRGg0BLRrIC3dkm58FJr\\_fXWDepA?e=XeTR17](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/ETRtniVUJW9MsdVYWODRGg0BLRrIC3dkm58FJr_fXWDepA?e=XeTR17)

**Anexo N°9:** Consentimiento padres de familia

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/EVW6vtCH9ABGnvCLGh-nDcUBjtvLYN2R4mCumvz0wRjfMw?e=7ccIza](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/EVW6vtCH9ABGnvCLGh-nDcUBjtvLYN2R4mCumvz0wRjfMw?e=7ccIza)

**Anexo N°10:** Encuesta aplicada a docentes del Educación Inicial

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/ETUQoYn1oidBszUizu8c-kBtO5oBQBGYCDQ3AzfJANjoA?e=CyhAbm](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/ETUQoYn1oidBszUizu8c-kBtO5oBQBGYCDQ3AzfJANjoA?e=CyhAbm)

**Anexo N°11:** Test aplicado a niños del Nivel Inicial

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/Eb76wLWNjXBItQaD5Ht0MaYBSuPhXgQ46YZ3cpi7xNZRrQ?e=E39jW9](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/Eb76wLWNjXBItQaD5Ht0MaYBSuPhXgQ46YZ3cpi7xNZRrQ?e=E39jW9)

**Anexo N°12:** Carta de compromiso de la institución

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116\\_uta\\_edu\\_ec/EUunMse8a21DmKjtFoPoG4Bg\\_QljKB2FPJLZvP6gNRhXQ?e=gUAiZX](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/yplasencia1116_uta_edu_ec/EUunMse8a21DmKjtFoPoG4Bg_QljKB2FPJLZvP6gNRhXQ?e=gUAiZX)

**Anexo N°13:** Informe Urkund

#### Document Information

---

Analyzed document	PLASENCIA YAJAIRA_INFORME FINAL_REVISIÓN PRELIMINAR.docx (D155633070)
Submitted	1/12/2023 7:01:00 PM
Submitted by	Acosta Bones Silvia Beatriz
Submitter email	silviabacostab@uta.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	silviabacostab.uta@analysis.orkund.com