

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINOSÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**“LOS JUEGOS TRANQUILOS COMO INSTRUMENTO PARA DESARROLLAR
LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE EBR DEL
COLEGIO INICIAL 467 LAS PALMAS – HUALMAY.”**

Presentada por:

Caro Nancy Chavez Retuerto

Asesor:

Dra. Julia Marina Bravo Montoya



**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO(A) EN CIENCIAS DE
LA GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA**

HUACHO – PERÚ

2021

**“LOS JUEGOS TRANQUILOS COMO INSTRUMENTO PARA DESARROLLAR
LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE EBR DEL
COLEGIO INICIAL 467 LAS PALMAS – HUALMAY.”**

Presentada por:

Caro Nancy Chavez Retuerto

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Dra. Julia Marina Bravo Montoya

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA
HUACHO**

2021

DEDICATORIA

Por ser mi motivación y mi apoyo en todo momento mis padres la razón por la cual sigo avanzando cada día.

AGRADECIMIENTO

**A dios por brindarme salud y
sabiduría, a mis padres por su
apoyo incondicional**

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE	V
RESUMEN	X
ABSTRAC.....	XI
INTRODUCCION.....	XII
CAPÍTULO I:.....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1. Descripción de la realidad problemática	14
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2 Problemas específicos.....	15
1.3.1 Objetivo General	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4 Justificación de la Investigación.....	17
1.5 Delimitaciones del estudio	18
1.6 Viabilidad del Problema	18
CAPÍTULO II:.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación.....	20
2.2 Bases Teóricas	25
2.3 Bases Conceptuales	45
2.4 Formulación de las hipótesis	47
2.4.1 Hipótesis general.....	47

2.4.2 Hipótesis Específicas	47
2.5 Operalización de variable	48
CAPÍTULO III:.....	50
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	50
3.1. Diseño metodológico.....	51
3.2 Población y muestra.....	51
3.2.1 Población.....	51
3.2.2 Muestra.....	51
3.3Técnicas de recolección de Datos.....	52
3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información	52
CAPÍTULO IV:.....	54
RESULTADOS.....	54
4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones	55
CAPITULO V.....	68
DISCUSION	68
5.1 Discusión.....	69
CAPITULO VI:.....	70
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	70
6.1 Conclusiones.....	71
6.2 Recomendaciones	72
CAPÍTULO V:.....	73
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA	73
Fuentes Bibliográficas:	74
Fuentes Hemerográficas.....	74
Fuentes Electrónicas	75

ANEXOS	78
Guía de observación dirigida a los niños	79
Variable Juegos Tranquilos	79
Guía de observación dirigida a los niños	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable X	53
Tabla 2 Variable Y	53
Tabla 3 Los juegos tranquilos.....	55
Tabla 4 Clasificación	56
Tabla 5 Seriación.....	57
Tabla 6 Encaje.....	58
Tabla 7 Habilidades cognitivas.....	59
Tabla 8 Los juegos tranquilos y las habilidades cognitivas	60
Tabla 9 Los juegos tranquilos de clasificación y las habilidades cognitivas	62
Tabla 10 Los juegos tranquilos de seriación y las habilidades cognitivas	64
Tabla 11 Los juegos tranquilos de encaje y las habilidades cognitivas	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	55
Gráfico 2	56
Gráfico 3	57
Gráfico 4	58
Gráfico 5	59
Gráfico 6 Los juegos tranquilos y las habilidades cognitivas.	61
Gráfico 7 Los juegos tranquilos de clasificación y las habilidades cognitivas.	63
Gráfico 8 Los juegos tranquilos de seriación y las habilidades cognitivas	65
Gráfico 9 Los juegos tranquilos de encaje y las habilidades cognitivas	67

RESUMEN

La investigación tuvo la finalidad de precisar la relación de los juegos tranquilos como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños, el diseño del análisis fue el descriptivo correlacional porque se ha medido dos variables buscando su relación entre ambas.

La población hace a la totalidad de elementos que un investigador va a contar al momento de realizar una investigación, participando de una forma activa durante todo el trabajo realizado permitiendo así realizar un análisis adecuado del avance que se va obtener durante todo este proceso, el jardín cuenta con un total de 73 estudiantes que están a cargo de 3 docentes.

La muestra es una parte del universo dentro del cual se está realizando la investigación, esta es seleccionada al tener en cuenta las cualidades y rasgos de los estudiantes, la investigación considero al aula de 5 años con un total de 23 estudiantes.

Las técnicas de recolección de datos son todos aquellos métodos y acciones que el investigador podrá utilizar como medio para recolectar los datos necesarios dentro de una investigación permitiendo de este modo verificar si se cumplen con los objetivos trazados, la técnica utilizada dentro de este trabajo es la observación por ser la que mejor se adapta a los rasgos que presenta nuestra muestra, como material de apoyo se emplearon guías de observación las cuales fueron supervisadas por los docentes a cargo del aula.

Las conclusiones afirman la relación entre dos variables.

Palabras Claves: juegos, habilidades y aprendizaje

ABSTRAC

The research had the purpose of specifying the relationship of quiet games as an instrument to develop cognitive skills in children, the design of the analysis was descriptive correlational because two variables have been measured looking for their relationship between the two.

The population makes up all the elements that a researcher will count at the time of carrying out an investigation, participating actively during all the work carried out, thus allowing an adequate analysis of the progress to be obtained throughout this process, the garden It has a total of 73 students who are in charge of 3 teachers.

The sample is a part of the universe within which the research is being carried out, this is selected by taking into account the qualities and traits of the students, the research considered the 5-year-old classroom with a total of 23 students.

Data collection techniques are all those methods and actions that the researcher may use as a means to collect the necessary data within an investigation, thus allowing to verify if the objectives set are met, the technique used within this work is the Observation, as it is the one that best adapts to the features that our sample presents, as support material, observation guides were used which were supervised by the teachers in charge of the classroom.

The conclusions affirm the relationship between two variables.

Keywords: games, skills and learning

INTRODUCCION

El jardín de niño debe proporcionar espacios que promuevan los aprendizajes de forma espontánea observando que la mayoría de las aulas del jardín 467 no cuentan con los rincones necesarios para implementar experiencias directas y desarrollar sus capacidades cognitivas que favorecen a formar niños con razonamiento lógico y resolución de dificultades, por estas razones se ha realizado el análisis en siete capítulos según las directivas de la universidad.

En el primer capítulo se definirá mediante el diagnóstico de contexto se identificara el planteamiento del problema, donde se consignaran los objetivos a lograr y detallar los beneficios y motivaciones de la investigación.

En la segunda parte se recopilara las fuentes de consultas como libros, artículos, revistas, etc. para armar el marco teórico que sustentara nuestro trabajo.

En esta parte del trabajo se definirán los métodos y técnicas que se ajusten a la investigación elaborando los instrumentos que se aplicaran a la muestra teniendo en cuenta la naturaleza de los mismos.

Los resultados se consideraron en el cuarto capítulo en base al estadístico aplicado de Spearman mediante cuadros y figuras porcentuales.

En el capítulo quinto se consideran las conclusiones y recomendaciones, basadas en los resultados estadísticos.

La parte de la discusión es la confrontación de los resultados con los antecedentes considerados en la investigación.

Los anexos y bibliografías componen el séptimo capítulo.

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El jardín de niño debe proporcionar espacios que promuevan los aprendizajes de forma espontánea observando que la mayoría de las aulas del jardín 467 no cuentan con los rincones necesarios para implementar experiencias directas y desarrollar sus capacidades cognitivas que favorecen a formar niños con razonamiento lógico y resolución de dificultades, para ello se debe insertar nuevas estrategias de trabajo como los juegos tranquilos en la programación didáctica que en la actualidad es muy limitada y la creatividad no es incentivada por parte de las maestras lo que dificulta el desarrollo de sus habilidades cognitivas formando niños pasivos con un enfoque tradicionalista.

La ignorancia de la metodología y estrategias sobre los juegos tranquilos no permite a los niños que desarrollen sus destrezas y conocimientos, la inclinación a economizar trabajo y tiempo hace que prevalezcan las técnicas memorísticas de aprendizaje debilitando el desarrollo cognitivo por falta de integración de estos juegos en la programación curricular.

Con la implementación del sector de juegos tranquilos dentro del aula mejoraría la reflexión, la asociación y el análisis en los niños, así mismo se observó en las aulas que no contaban con los materiales pertinentes dentro de los sectores los cuales no estaban implementados limitando al niño a manipular y crear sus propios juegos.

Con los resultados del trabajo se espera lograr superar la problemática y realizar actividades que promuevan el pensamiento intelectual por medio de los juegos tranquilos que favorezcan el progreso cognitivo.

Según lo expuesto se ha podido justificar la importancia de la implementación de actividades de mesa teniendo en cuenta la edad de los niños dentro del aula para incentivar la concentración y el desarrollo cognitivo en los niños, por lo tanto esta investigación tiene relevancia dentro de la educación de los niños.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos de clasificación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?

¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos de seriación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?

¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos de encaje como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación de los juegos tranquilos como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos tranquilos de clasificación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Determinar la relación de los juegos tranquilos de seriación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Determinar la relación de los juegos tranquilos de encaje como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay

1.4 Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Definir los juegos tranquilos lo consideramos como un área dentro de los espacios del aula generalmente organizado y planificado para la aplicación de acciones estructuradas que necesitan un mayor nivel de atención y concentración, para ello hemos recurrido a las teorías del juego y a los métodos lúdicos para reforzar este tema enfatizando la importancia de desarrollar el proceso cognitivo a través de los juegos de mesa, para ello la maestra ha seleccionado los materiales de acuerdo a la edad del niño

Justificación Práctica

Los juegos tranquilos necesitan de un espacio específico implementado con materiales de mesa como encajes, seriaciones, rompecabezas, etc., con la intención de mejorar la concentración en los niños de manera práctica y manipulativa donde ponga en marcha las coordinaciones manuales, visuales, por medio de los sentidos brindando a los niños las condiciones necesarias para el aprendizaje, consideramos que el ambiente y los materiales ofrecen experiencias directas propiciando las habilidades cognitivas.

Justificación social

Por medio de los juegos se logra la interacción entre los compañeros en el momento de compartir los materiales se van desarrollando los valores como solidaridad al jugar con el compañero, de respeto cuando acepta que todos tienen derecho a participar y de empatía cuando se ayudan entre ellos por lo tanto este tipo de actividades mejoran la convivencia armoniosa dentro del aula.

Justificación Metodológica

La organización y planificación del trabajo reunirá un grupo de procedimientos que permitirán llegar a los resultados con la finalidad de resolver el problema, según Sampieri menciona que es la pretensión de comprender de manera clara la información recopilada dentro del enfoque cuantitativo, para ello se deben elaborar instrumentos que respondan a la muestra, en el análisis se ha optado por el instrumento observativo con la finalidad de comprender los comportamientos de los individuos mediante una serie de preguntas que respondan al problema planteado.

1.5 Delimitaciones del estudio

El jardín en mención 467 está ubicado en la organización las palmas del distrito de Hualmay perteneciendo a la gestión pública, su dirección es manzana k lote 19, es del tipo escolarizado atendiendo a niños y niñas de 3, 4 y 5 años en el turno de mañana y el promotor es el sector de educación perteneciente a la UGEL 09, actualmente cuenta con 73 niños a cargo de 3 docentes nombradas y distribuidas en 3 aulas, cuenta con una infraestructura propia y con todos los servicios básicos.

1.6 Viabilidad del Problema

La propuesta de implementar los juegos tranquilos dentro de las aulas responde a una necesidad inmediata para mejorar los conocimientos en los niños porque en esta edad se forman los cimientos de desarrollo integral en los niños, siendo en esta edad la base primordial para el aprendizaje y debemos estimularlos por medio de juegos y materiales que respondan a las necesidades e intereses de los alumnos, por lo tanto consideramos viable esta investigación porque los resultados beneficiarán a los niños y la comunidad.

CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Nivel Internacional

Gualsaquí, (2016) El trabajo se encastra en la incidencia de los juegos tranquilos que es el rincón de juego ubicado dentro del aula donde propicia el razonamiento, la reflexión, el análisis y la asociación mediante juegos de mesa mediante materiales de memoria ensartados, rompecabezas y enroscados con la finalidad de trabajar actividades de clasificación, tamaño y forma mejorando el aprendizaje en el área lógico matemática, este trabajo fue aplicado en niños de 3 a 4 años de un programa de atención del Cantón Otavalo de Ecuador, la investigación se aplicó directamente en el lugar donde se captó el problema siendo un trabajo descriptivo que detallo el problema como se presentó en la realidad de forma contextual dentro del espacio y el tiempo, el método aplicado fue el inductivo y la técnica fue la observación a los sujetos que integraban la muestra detallando las características de los individuos y los acontecimientos tomando registro en todo momento de los registros referente al análisis, la encuesta fue dirigida a los familiares y los educadores para obtener información precisa y plantear las soluciones, la población estuvo integrada por 47 personas y la muestra por la misma cantidad, después de un análisis estadístico se llegó a las siguientes determinaciones: *La estrategia de los juegos tranquilos no son aplicados por las educadoras en el área de las matemáticas por desconocimiento de las técnicas de trabajo de este tema, así mismo se observa las dificultades que demuestran los niños en el momento de utilizar su coordinación manual, por consiguiente no corta con la tijera adecuadamente, al armar rompecabezas demuestran un déficit de atención así como no agrupan correctamente y no conocen la relación de los números con sus cantidades, finalmente se debería dotar a las maestras de capacitaciones y guías de trabajo para que se orienten y apliquen estas actividades y mejorar el área de lógico matemático.*

Medina, (2014) El autor menciona que los rincones son espacios pedagógicos que se deben aprovechar para estimular a los niños en su aprendizaje, por esta razón el autor plantea que el juego trabajo es una técnica innovadora que organiza los juegos de los sectores propiciando el orden donde el niño jugara espontáneamente sin que el adulto le diga lo que tenga que hacer, es una técnica poco aplicada en los jardines por la falta de conocimiento de los beneficios que proporciona aplicar este trabajo con los estudiantes y beneficiando su proceso cognitivo especialmente en los niños pequeños, el análisis se ejecutó en un colegio inicial ubicado en la ciudad de Loja en Ecuador, se aplicó el método científico que es el grupo de técnicas lógicas que tienen una investigación para encontrar las conexiones internas dentro de una realidad social favoreciendo entender la realidad de la dificultad planteada, después se aplicó en los conocimientos teóricos que ayudaron a determinar el análisis, así mismo se aplicó el método inductivo y deductivo que son los más usados dentro de las investigaciones a través de la investigación y registros de los hechos, así mismo tiene un enfoque analítico que favoreció el tratamiento de la literatura, referente a las técnicas aplicadas se usó la encuesta aplicada a los docentes para conocer el nivel de conocimiento que tienen sobre esta técnica del juego-trabajo, a los niños se aplicó una prueba básica de funciones para conocer el nivel de desarrollo cognitivo, la población fue de 60 niños y la muestra con la misma cantidad concluyendo: *Según demuestra el resultado que las educadoras conocen sobre esta técnica con un 100% de aprobación aplicándolo en los rincones pedagógicos conociendo la importancia de estas estrategias para promover la socialización en los niños y su maduración intelectual reforzando las habilidades cognitivas, otro aspecto importante es las habilidades manuales con una aprobación también del 100%, respecto a la pregunta sobre las preferencias de los niños en los rincones se observó que el 50% prefería el área del hogar y el otro 50% el área de dramatización.*

Bravo, (2014) Según este aporte el juego es una acción importante en la vida del ser humano, se juega desde el momento que empieza nuestra existencia y no dejamos de jugar hasta en el transcurso de nuestra vida, para un niño esta actividad es su trabajo diario donde aprende a desenvolverse solo, aprende su lenguaje y aprende a solucionar sus problemas favoreciendo significativamente en el desarrollo cognitivo en los niños menores de 6 años, esta investigación se llevó a cabo en el país de México, el propósito de este trabajo fue incentivar a las maestras a que enseñen en base al juego tanto fuera como dentro del aula con un designio educativo, así mismo se busca potencializar la socialización de la niñez en base al juego, otro punto importante que busca este trabajo es orientar, mantener informada a las maestras y los padres sobre el valor del aprendizaje a través del juego para que ellos se expresen espontáneamente y logren habilidades a través de situaciones centradas en el juego respetando los ritmos y necesidades de su etapa buscando en todo momento estos aprendizajes sean significativos y se motiven para aprender, otro propósito importante es que el niño no llegue al aburrimiento porque las consecuencias serían frustrantes para él, a raíz de estos propósitos que busca este trabajo y contrastando con los resultados concluimos de la siguiente manera: *Se determinó que los juegos son actividades básicas que fortalecen la mente y el cuerpo estrechando la relación que existe de la evolución de su desarrollo que se relaciona directamente con la formación de su personalidad.*

Nivel Nacional

Gamarra, (2020) La investigación se basa en indagar al juego como acciones que producen placer dentro de un ambiente espontaneo y libre, no están sujetos a normas ni reglas establecidas pero tiene un uso enfocado al desarrollo de la niñez teniendo en cuenta que el individuo en las primeras etapas de su vida son motores innatos de su desarrollo donde los adultos juegan un papel de acompañamiento afectuoso permitiendo el

desarrollo de sus emociones y en el aprendizaje, este análisis fue aplicado en los niños que cursan la educación inicial y fue investigado por la universidad Cayetano Heredia, fue un estudio con visión cualitativa con un nivel descriptivo donde se recopiló datos de fuentes bibliográficas como artículos y repositorios, así mismo se necesitó del soporte bibliográfico como fichas, matrices y figuras, de acuerdo a los resultados: *Se resumió que los juegos evidencian una mayor significación en el nivel inicial, así mismo existe un gran porcentaje de investigaciones referentes al juego por sus ventajas que aporta a la educación fundamentalmente en el progreso del aprendizaje desarrollando habilidades motoras y cognitivas mejorando las destrezas y organizando mejor el trabajo dentro del aula, finalmente los resultados confirman que esta estrategia es ideas para el logro de las competencias en los niños.*

Herrera, Velásquez, (2013) El análisis busca la influencia de la musicoterapia que es la aplicación de la música y sus componentes como la melodía, el sonido o el ritmo usado por un músico especializado en terapias con el propósito de facilitar la comunicación, el aprendizaje o la expresión para así complacer las necesidades integrales del niño con el objetivo específico de potencializar mediante las funciones del sujeto de forma tal que canalice la integración interpersonal para obtener una mayor calidad de vida mejorando considerablemente el proceso cognitivo en la muestra considerada con niños de 5 años del colegio Mis Angelitos de Trujillo, el diseño fue aplicativo cuasi experimental trabajando con dos grupos de niños, uno para aplicar un pre-test y el segundo para experimental para la nueva propuesta, la población estuvo estimada por 34 niños de dos aulas A y conformado por 34 niños, respecto a la muestra estuvo compuesta por la misma cantidad de la población por ser exigua llegando a la conclusión: *Los niños del primer grupo donde se aplicó el experimento en baso a la pre-test demuestran dificultades en diversas áreas relacionadas a la cognición y se encuentran en un ámbito mejor que el*

grupo de control, respecto a este grupo se observa dificultades en las diferentes áreas cognitivas, mientras que en el grupo experimental según las evaluaciones se nota un logro directo en estas áreas que en un principio demostraron algunas dificultades confirmando que la musicoterapia en la aplicación de la educación permitió buenos resultados en todas las áreas que involucran el desarrollo del niño por lo tanto se debería aplicar esta estrategia en la educación.

Tun, Ccayahuallpa, (2017) El autor manifiesta que el juego favorece a los niños el desarrollo sensorial y cognitivo manifestando emociones indicando su manera de observar el mundo, estos juegos deben ser libres y naturales que permita experimentar y explorar diversas situaciones y fenómenos que generaran los aprendizajes, este análisis se aplicó a niños de 5 años del inicial 584 en Arequipa, tuvo un enfoque descriptivo-explicativo porque se describirá en todos sus elementos basados en la realidad y explicativa porque buscara una conexión causal porque buscara encontrar las causas del problema, las técnicas que se aplicaron facilitaron la observación directa a la muestra con la finalidad de tener datos concretos de los problemas que dificultan el aprendizaje, así también la influencia que ejercen los juegos en las áreas del aprendizaje, la población está integrada por todos los niños de 5 años con la totalidad de 21 alumnos de una sola aula, resumiendo el trabajo en lo siguiente: *Los sectores dentro del aula son espacios susceptibles para el aprendizaje donde los niños jugaran de manera libre propiciando la socialización, organización, destrezas y lo importante que mejora la comunicación entre ellos demostrando en estas actividades que el juego es una estrategia por medio del cual el niño aprende constituyendo un medio didáctico donde el niño construye y consolida sus conocimientos, así mismo se observó que mediante los juegos libres se han desarrollado los valores y responsabilidades en cada sector, la estrategia al margen del juego fue la elaboración de las normas de convivencia dentro de las responsabilidades y*

dentro de las actividades lúdicas siendo un factor muy relevante en respetar a sus compañeros en todos los aspectos, respecto a la educación se ha visto mejoras con la aplicación de los juegos y con la implementación de los sectores para la interacción entre compañeros.

2.2 Bases Teóricas

Variable Juegos Tranquilos

Juegos

El juego es un término muy complejo de definir pero podemos afirmar que son acciones espontáneas que produce disfrute o placer donde el infante recrea y modifica su realidad poniendo en práctica su experiencia en su mundo externo donde participa, se dice que el sujeto es realmente humano cuando pone en práctica los juegos, sabiendo que es innato del ser humano, desde que nacemos estamos propensos para jugar porque es parte del desarrollo y evolución, el jugar es placentero porque son acciones que crean alegría en los individuos que lo realizan, así mismo jugar constituye un soporte de interacción de los niños con el mundo y con uno mismo propiciando aprendizajes, el niño mientras juega se relaciona directamente con personas que accede a producir marcadas redes mecanizadas que producirá dinámicas para una comunicación clara, por lo tanto el juego es la estrategia directa para que el niño aprenda creando lazos de comunicación con sus compañeros que están dentro de su mundo reforzando su lenguaje en el momento de comunicar sus opiniones, ideas y pensamientos siendo acciones esenciales del sujeto permitiéndole conocer y explorar su mundo inmediato. (Navarro, 1993)

El juego en la infancia es el canal de expresión, una herramienta de conocimiento aspecto para socializarse y regulador de la afectividad, una herramienta que motiva los

movimientos siendo un recurso elemental de organización, es un proceso que afirma la personalidad por ser un factor natural y reflexivo que propicia placer, es considerado como una necesidad elemental de la persona siendo un disfrute voluntario dinámico, participativo y activo con conexiones en la creatividad y la solución de dificultades, por lo tanto esta actividad lúdica facilita que el niño manifieste sus deseos e inquietudes mediante la interacción con sus compañeros y adultos, por consiguiente el juego debe ser flexible y voluntario que propicie participación y relación con sus emociones internas del niño que guíe el proceso al logro de los objetivos. (Rüssel, 1970)

Variable los Juegos Tranquilos

Este tipo de juegos como estrategia predomina significativamente en el proceso cognitivo y social del niño por los grandes beneficios que aportan al aprendizaje, respecto a la sociabilización se va desarrollando intereses, hábitos para disfrutar acciones y juegos tranquilos predominando en todo momento el uso de recursos con respecto al factor cognitivo va adquiriendo representaciones concretas y conceptos, son componentes que en la actualidad han sido inmersos en el currículo del nivel inicial entendiéndose como una actividad que contribuye al desenvolvimiento social del niño así como el área cognitiva ejercitando capacidades psicomotrices e intelectuales a través del uso de recursos se ejercita en un rincón o espacio del aula, estos ambientes deben estar implementados y organizados, considerando estos juegos como un impulse en el proceso matemático y lógico de los niños. (Buenas Tareas, 2012)

El área designado para los juegos tranquilos están considerados como un sitio o ambiente del aula exclusivamente planificado para el logro de objetivos y organizado con la intención de desarrollar actividades esquematizadas que necesitan un mejor nivel de concentración así como también de atención, en este sector los niños no hacen esfuerzos

físicos ni desgaste de fuerza como en otros rincones porque este tipo de juegos se caracteriza por desarrollar la concentración y fijarse en lo que están trabajando incrementando una sucesión de aprendizajes dinámicos y activos donde exploran y experimentan a través de los sentidos permitiendo la curiosidad y descubriendo situaciones nuevas, además interviene la creatividad, haciendo pensante a los niños e interactuando con su entorno. (Gutiérrez, 2014)

Importancia de los Juegos Tranquilos

El juego es una magnífica actividad para el aprendizaje de los niños, existiendo diversos tipos por sus características y cualidades que representan cada uno de ellos, respecto a los juegos tranquilos son recursos que promueven el conocimiento y el desarrollo cognitivo en los niños accediendo realizar tareas que agraden al niño como armar materiales de encastre, desarmar bloques, colorear dibujos, cortar figuras, etc., estas actividades mencionadas propician en el niño entretenimiento, disfrute y diversión realizándose en compañía de la maestra como orientadora y guía de los mismos presentando juegos que propicien entretenimiento y a la vez aprendizajes evidenciándose muchas ventajas cuando se aplica sobre todo en la educación porque permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas como reflexionar en situaciones diversas, analizar y asociar, es decir aumenta múltiples capacidades:

- Como el desarrollo de la inteligencia porque estos juegos incitan el pensar, buscar soluciones, analizar situaciones y toma de decisiones conllevándolos al camino de construir su intelecto, estos juegos pueden ser dirigidos por la educadora en el momento de juego-trabajo.

- Potencializa la tensión mediante actividades de mesa, la concentración en el momento que debe identificar piezas y el dialogo fluido y sencillo con sus compañeros favoreciendo ampliar su aspecto cognitivo.
- Mediante este juego se fomenta la pluralidad de juegos consintiendo ejecutar normas, así también respetar las reglas impuestas por ellos mismos en la elaboración de sus normas de convivencias enfrentándose a diversos tipos de dificultades que conllevan contenidos conectados al área matemática, así como en diversos campos cognitivos.
- Estos juegos son importantes para la motivación y la creatividad así como el desarrollo motor en los niños afianzando en todo momento su aprendizaje.

Propósitos de los Juegos Tranquilos

El juego tranquilo necesita de un espacio dentro del aula donde el infante encuentra materiales de juego de análisis como los encajes o encastrés, así mismo se considera en esta área juegos de razonamiento, reflexión que propicien soluciones de problemas desarrollando diversas habilidades sociales porque compartirá materiales y se relacionara con sus compañeros directamente, también habilidades intelectuales porque tendrá que analizar, descifrar soluciones y finalmente habilidades motoras porque necesitara de la coordinación motora gruesa y fina, los propósitos que busca esta estrategia es el proceso de trabajar en equipo y el desarrollo de valores, estimulando sus destrezas intelectuales propiciando un mejor ordenamiento de su pensamiento lógico, esto conlleva a razonamiento de agrupación y clasificación de materiales por sus cualidades necesitando materiales como rompecabezas, bloques lógicos, laberintos, etc., (Garvey, 1985).

Áreas de los Juegos Tranquilos

El área llamada juegos tranquilos es un espacio ubicado dentro del aula específicamente está planificado para alcanzar objetivos pedagógicos y a su vez organizado para el trabajo de actividades esquematizadas que necesitan un mejor grado de atención y concentración, en este sector los niños no necesitan consumir esfuerzo físico como en otros sectores sino que esta área se caracteriza por juegos que promueven el pensamiento reflexivo por medio de juegos de mesa donde necesitan tranquilidad para desarrollar su aprendizaje dinámico indagando y descubriendo con sus sentidos interactuando con su medio, es imprescindible que este sector este absolutamente organizado y esquematizado con recursos óptimos, donde los infantes localicen un lugar agradable que favorezca su autoconfianza y se sientan motivados.(Buenas Tareas, 2012)

Los juegos tranquilos es un espacio de concentración donde se deben promover actividades de atención con juegos de mesa que apoyan el proceso cognitivo de los pequeños enfocándose principalmente en las actividades lógicas, buscando esta área orientar el juego a través de diferentes actividades aplicadas a los niños menores de 5 años donde la maestra debe ser un soporte al inicio de las actividades de comprensión que se van a aplicar, este tipo de juegos promueven el desarrollo de la memoria, la lógica, la pre matemática, la concentración y la reflexión. (Minedu, 2009)

Los juegos tranquilos es una área donde se aplican actividades esquematizadas y mejor estructuradas que necesitan un mayor nivel de atención, donde la concentración es la actividad que predomina en esta área, para ello necesitan tranquilidad pero no significa que estén inmóviles, más bien es un proceso activo porque las actividades se basan en la exploración y el descubrimiento a través de los sentidos interactuando y curioseando en su entorno, se debe implementar esta área con diversidad de materiales lúdicos para

desarmar, transformar, armar, etc., y otros que faciliten actividades colectivas. (Andrade, 2020)

Aspectos que Desarrollan los Juegos Tranquilos

Aspectos de Desarrollo en el Niño

- **Socio emocional:** Es la amplitud de un niño de entender el comportamiento y sentimientos de los demás así como controlar los suyos y tener una buena relación con sus compañeros, este aspecto se desarrolla desde que el niño nace y sus primer contacto es su madre y la familia, donde se inicia el desarrollo óptimo de las habilidades sociales básicas del ser humano, este desarrollo en un niño es trascendental como el proceso cognitivo y motor, cabe recalcar que el área socio emocional es aprendido, es decir que la socialización no se nace sino se va aprendiendo con el contacto de su entorno, por consiguiente el rol de los progenitores y educadores es promover y enseñar estas habilidades, el aspecto socio emocional abastece un sentido de identidad en los niños en este mundo aprendiendo a relacionarse con los demás impulsando a un sujeto a comunicarse. (Arévalo, Carreazo, González, 2016)
- **Cognitivo:** Este desarrollo es permanente porque desde el nacimiento el ser humano va logrando habilidades cognitivas favoreciendo este proceso a la adaptación del entorno, sin embargo actualmente existen diversos modelos pedagógicos y psicológicos que han estudiado este aspecto en la infancia promoviendo la resolución dificultades, promoviendo los conocimientos matemáticos, la experimentación, la observación, etc.

(Córdoba, Lara, García, 2017)

- **Área Psicomotor:** Este término se enfoca a la obtención de habilidades que observamos en la infancia de manera permanente en esta etapa, esta área corresponde al proceso de las oportunidades motrices, creativas y expresivas a partir del esquema corporal que se enfoca en los movimientos dividiéndose en motricidad fina y gruesa, incluyen en esta área el equilibrio, la coordinación tanto fina como gruesa y la psicomotricidad.

(Arévalo, Carreazo, González, 2016)

Criterios de Organización

Esta área brinda a los infantes ámbitos reales donde aprende en base a las interacciones de convivencia donde se deben respetar normas establecidas dentro del área, esta propuesta pedagógica propicia una educación activa, dinámica siempre y cuando esta organización sea pertinente ubicada en el tiempo y el espacio, los materiales deben posibilitar aprendizajes según los ritmos e intereses de los niños, teniendo en cuenta que el área debe ser ubicada lejos de la bulla porque es un lugar de concentración, así mismo el mobiliario debe ser ubicado estratégicamente donde los niños puedan alcanzar voluntariamente el material que desee, así mismo los materiales deben ser cambiados constantemente para no caer en el aburrimiento y la monotonía del mismo juego.

Materiales

Estos materiales deben reunir las condiciones básicas para el trabajo con los niños como durabilidad y seguridad que faciliten la enseñanza permanente y el aprendizaje orientados a las actividades lúdicas mediante el cual los niños tengan conocimientos nuevas y sirva de retroalimentación cumpliendo las funciones básicas para la enseñanza, estos deben ser variados con colores atractivos y de calidad.

Dimensiones de la Variable Juegos Tranquilos

Los Juegos Tranquilos de Clasificación

Clasificar es la acción de vincular elementos similares bajo una premisa y la función de armar grupos, clases o series basados en materiales similares, para ello se necesita de algunos criterios lógicos para la agrupación como la observación de las cualidades del grupo, ordenar cosas o realizar comparaciones para una posterior definición de estructuración, entendemos que clasificar es sinónimo de organizar las acciones, sin embargo lo vamos a entender como un aspecto más complejo, respecto a los juegos tranquilos depende del espacio donde se aplican y que estrategia utiliza el docente para promover estas actividades con los participantes que integran un aula, entendemos que el juego son acciones dinámicas mediante el cual los niños se explayan en un ambiente motivador donde la idea es entretener y aprender haciendo uso de sus facultades motoras y cognitivas. (Domínguez, 2015)

Materiales para los Juegos Tranquilos de Clasificación

- **Loterías:** Es un juego de estrategia que impulsa el aprendizaje, especialmente en las matemáticas entre otras fomentando la lectura y la creatividad, este material es empleado permanentemente en los colegios para el desarrollo de diferentes habilidades en los niños como la concentración, la memoria y la atención desarrollando la destreza, es un juego al azar que contiene 54 cartas instaladas en una vasija con 16 tablas, cada tabla pertenece a un participante, es importante destacar que este juego desarrolla el razonamiento matemático y su coordinación sensorial fortaleciendo las normas establecidas en el juego y es aplicable para todas las edades y en todas las áreas con el objetivo primordial de socialización, concluimos con esta estrategia que desarrolla las matemáticas, la creatividad, la

comunicación y lo más resaltante es que el niño mientras se divierte aprende.
(Andrade, 2020)

- **Bloques Lógicos:** Este material consiste en bloques de madera con diversos atributos como texturas, formas, tamaños o colores, está conformado por 48 piezas y cada pieza tiene su propio atributo, este material favorece a adquirir contenidos matemáticos y sirven para que los niños a través de la construcción desarrollen su pensamiento lógico.
- **Tarjetas Lógicas:** Este material es aplicado para el área de las matemáticas y por medio de juegos dinámicos el niño va clasificando y agrupando, consiste en elaborar tarjetas de cartulina que representen algunas propiedades y cualidades que tiene un bloque lógico. (Andrade, 2020)
- **Envases de Clasificación:** Consiste en llenar estos envases con diversos materiales y colores donde el niño clasifique por su atributo, así mismo también puede discriminar la forma y el peso de los envases, por ejemplo se puede llenar con diferentes materiales como arena, semillas, piedras, algodón, etc. (Garvey, 1985)
- **Dominós:** Este juego promueve la memoria y la atención donde va construyendo su pensamiento lógico y en el proceso del juego va resolviendo dificultades encontrando posibles soluciones, la característica de esta actividad es que se puede trabajar de manera grupal estimulando básicamente el área cognitiva y favorece controlar la impulsividad.

(Domínguez, 2015)

Actividades de Trabajo de los Juegos de Clasificación

- Clasifica elementos teniendo en cuenta sus atributos.
- Discrimina el peso y volumen de algunos materiales.

- Relaciona el número con la cantidad de elementos.
- Agrupa objetos según sus cualidades.

Los Juegos Tranquilos de Seriación

Este juego consiste en ordenar un conjunto de componentes de acuerdo a un nivel de jerarquías bajo una premisa es decir ordenar de forma ascendente o descendente manteniendo el orden entre los componentes, entendemos por seriación al desarrollo y el resultado de ordenar un grupo de elementos por lo tanto entendemos el contenido de una serie, también se entiende por seriación a la sucesión de elementos que tengan alguna relación entre ellos, por lo tanto es una ejecución mental fundamental que se desenvuelve en la infancia y está conectado con los números consistiendo en relacionar, comparar y ordenar los elementos en base a sus diferencias, Piaget determino etapas que el niño va desarrollando para su desarrollo integral, la seriación son actividades previas por medio de ejercicios tanto con su cuerpo como con materiales concretos y luego gráficos para tener nociones lógicas, una de las primeras actividades para trabajar con un niño es proporcionarle bloques de madera de diversos tamaños para que sean ordenados según el criterio del maestro, pueden seriarse por tamaño, color y formas, así mismo también pueden seriar según su funcionamiento, por ejemplo se les puede dar globos de colores y se les pedirá que lo ordenen primero el rojo, luego el verde y finalmente el azul, otra actividad frecuente son las latas de colores y los cilindros. (Herrera, 2017)

Actividades de Trabajo de los Juegos de Seriación

- Se ordenan por género, es decir niño y niña, niño y niña.
- Realizan seriaciones de hasta dos colores.
- Realizan seriaciones por tamaño de grande a pequeño.
- Realizan seriaciones por forma.

Los Juegos Tranquilos de Encaje

Estos juegos son divertidos para los niños favoreciendo la concentración y la resolución de problemas, mejoran las competencias matemáticas mediante la observación, son magníficos para los niños de inicial, la edad pertinente para empezar con este tipo de trabajo es a los 3 años, sin embargo existen juegos con estas características para niños de 2 años y debe estar bajo la vigilancia de un adulto, este material parece muy simple pero en realidad para los niños es un reto porque requiere de concentración y discriminación transmitiendo contenidos como diferentes o iguales, es decir deben buscar la pieza correcta para encajar, desarrollando las siguientes habilidades: (Domínguez, 2015)

- Incrementa la concentración que es una capacidad importante en la niñez, por esta razón las estructuras de estos materiales son pensados para lograr una mejor atención en los niños y logren los objetivos previstos, cabe resaltar que estos materiales deben ser seguros y con colores bastante llamativos. (Domínguez, 2015)
- **Desarrollo de Contenido:** Los encajes tienen significados de contenido como diferente o iguales, es decir cada pieza está estructurado para encajar en alguna figura, de esta forma empieza el desarrollo del aprendizaje espontaneo y natural del niño. (Domínguez, 2015)
- **Conoce los Colores:** Los materiales de encaje se construye bajo estructuras específicas como los colores básicos, es decir azul, rojo y amarillo, sin embargo actualmente se ha incluido una variedad de colores como el morado, la naranja y el verde ofreciendo mayor complejidad en la resolución del acertijo, en el proceso del encaje empieza a activarse la observación y se ejercita la utilización de los conceptos como iguales con iguales y diferentes con diferentes, de este modo

empieza el desarrollo de identificación de características de atributos de los materiales. (Córdoba, Lara, García, 2017)

- **Favorece el Autoestima:** Este material ofrece la elaboración de contenidos de autoconfianza en el momento de resolver problemas en las tareas de forma exitosa, la creatividad y la curiosidad despiertan en los niños muchas capacidades de lo que las actividades lúdicas brindan, en muchas ocasiones sorprendiendo a los maestros.

(Córdoba, Lara, García, 2017)

- **Afina las Habilidades Manuales:** A través de los movimientos de los músculos se desarrollan las habilidades de coordinación permitiendo a los niños de dos años destrezas finas encajando e imaginando combinaciones para lograr el éxito.

(Domínguez, 2015)

Materiales de Encaje

- **Los Rompecabezas:** Es un material que se basa en recomponer una imagen a través de diversas piezas que deben buscar su lugar, para ello se requiere de mucha paciencia y concentración, cada pieza contiene una parte de la figura, ellas pueden ser de diversas formas y planas que en su armado dan lugar a una sola figura, también se pueden elaborar con cubos, las rompecabezas son elaboradas de acuerdo a la edad del niño de lo más simple a más complejo.

(Gutiérrez, 2014).

- **Los Encastres:** Son juegos para acoplar, es decir de unir piezas donde se ensamblan una con otra. (Gutiérrez, 2014)

Actividades de Trabajo de los Juegos de Encaje

- Arma rompecabezas hasta de 12 piezas.
- Encaja correctamente figuras geométricas.
- Identifica las tarjetas para encastrarlo en la figura.
- Encaja aros dentro de una varilla.

Variable las Habilidades Cognitivas

Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas son transformaciones mentales que se desenvuelven desde la niñez y favorecen el desarrollo los objetivos en la vida diaria, estas transformaciones nos preparan para almacenar, seleccionar y recuperar los datos que son imprescindibles conectarlos con el mundo, la base de estos procesos se evidencian en el aprendizaje los cuales demuestran cambios estables de los conocimientos fundamentalmente en el comportamiento y conductas de los sujetos, estos cambios están relacionados con la sociedad donde las personas experimentan a través de su vida, la concepción de habilidades se comprenden de forma amplia como el medio de acciones y procedimientos generalizadas para enfocar una situación y dificultades, estas son de diversas naturalezas. (Chadwick, Rivera, 1991).

Son consideradas como capacidades que hacen al sujeto competente y le posibilita la interacción de forma simbólica con su entorno, estas habilidades moldean un esquema fundamental del denominado competencias cognoscitivas del sujeto favoreciendo la discriminación entre diversos elementos como estímulos, objetos, clasificar argumentos, formular problemas o resolverlas, es decir estas habilidades se encienden como cimiento

de la transformación de transferencia que inicia una elaboración continua de esquemas de sucesos mentales complejos. (Alfaro, 2010)

Importancia de las Habilidades Cognitivas en los Niños

Las capacidades cognitivas nos permiten la transformación de información, la determinación de problemas, la memoria, el lenguaje y la percepción, la niñez es la fase clave para obtener e iniciar un desarrollo competitivo porque en esta etapa de la vida los estímulos psicológicos y físicos se dan con mayor frecuencia, el niño obtiene estímulos de su entorno definiendo su proceso cerebral y su área biológica, por lo tanto un espacio implementado incita al conocimiento, permitiendo tolerar transformaciones de aprendizaje ayudándolo a convivir dentro de un contexto, es importante comprender que estas capacidades son aprendidas y no se nacen, es decir que se pueden mejorar, ejercitar o detener en base a los estímulos que reciba.

(Aron, 2002)

Actividades para Desarrollar las Habilidades Cognitivas

Entendemos como habilidades cognitivas al desarrollo mental que se da en la niñez y favorece desenvolvernos óptimamente en la vida diaria, esta sucesión nos preparan para procesar, recuperar y almacenar la información que requiere el mundo, para desarrollar estas habilidades se proponen las siguientes actividades: (Aron, 2002)

El Juego

Esta actividad es ideal en todas sus modalidades para fomentar las capacidades cognitivas mediante el juego libre que son actividades no regladas que impulsan la función practica de motivar al infante dando la posibilidad de probar diversas formas de

hacer las cosas, al jugar en grupo activa el lenguaje, la socialización y la cognición, así mismo el juego estructurado que son actividades regladas que promueven la planeación , la organización y el control buscando las técnicas más adecuadas para resolver las dificultades ajustándose a las oportunidades del juego, se cuenta con diversas formas de juego estructurado como los tradicionales con su diversidad de actividades lúdicas como el avioncito, las escondidas, los saltos y los juegos tranquilos como las loterías, los sudokus y trabajo de capacidades mental. (Navarro, 1993)

Juegos Tecnológicos Educativos

Actualmente los videojuegos son las nuevas formas educativas y es considerado como un juego estructurado, los niños desde que nacen ya están en contacto directo con la tecnología basándose en las cualidades atractivas de los videojuegos añadiéndoles un elemento educativo de manera que el estudiante además de entretenerse desarrolla sus conocimientos y habilidades, diversas teorías sobre este tema estimulan las competencias cognitivas considerando la atención, las capacidades viso espaciales y sus funciones agregando practicas adecuadas orientadas a la educación. (Area, 2005).

Las Actividades Motrices

Estas actividades se enfocan en el aspecto deportivo y son juegos estructurados impulsando en la práctica para desarrollar el cerebro con experiencias directas de los sentidos, así mismo favorece a la ubicación viso-espaciales mediante la interacción con su entorno, con los materiales y el movimiento, estos ejercicios favorecen la oxigenación en el cerebro, los deportes son pertinentes para impulsar los conocimientos sociales porque las situaciones que se canalizan en el juego involucran la necesidad de comprender y responder a las emociones individuales así como el pensamiento y el comportamiento. (Andrade, 2020)

Expresión Artística

La ventaja de la aplicación de actividades artísticas son muchas promoviendo en todo momento el desarrollo de diversas destrezas cognitivas como pintar o dibujar, en ese momento se activa la atención, la concentración y el área viso-espacial, así mismo en el momento que los niños cantan la memoria se activa, el cerebro comienza a copiar información a través de las experiencias sensoriales, por ejemplo cuando un niño utiliza un instrumento se activan automáticamente todas las áreas favoreciendo la inteligencia, es decir es un proceso cognitivo óptimo. (Aron, 2002)

Desarrollo Cognitivo en los niños de Jardín

El niño está influenciado por el ambiente familiar y cultural donde interviene el aspecto biológico, ambiental, cultural que se da a través de sus experiencias de su entorno, entendemos por desarrollo cognitivo al grupo de acciones mentales que utiliza el niño como aprendizaje y resolución de problemas donde interviene la memoria, la atención, la creatividad, la concentración y percepción, cada persona es diferente y única por lo tanto los niños tienen su propio ritmo de aprendizaje, por esta razón las habilidades que obtiene el niño dependen de las interacciones que tengan con los adultos, para que el niño desarrolle todas sus potencialidades desde que nace los padres deben hablarle todo el tiempo así se considere que ellos no entienden pero igual se les debe explicar los acontecimientos que pasan en su entorno, de esta manera van adquiriendo conocimientos de su ambiente, así mismo se debe propiciar juegos que le motiven con diversas estrategias, todo esto debe responder a las necesidades de los niños favoreciendo de manera dinámica el proceso cognitivo que necesitan para que puedan interactuar con su entorno y lograr objetivos que le lleven a la meta en el ámbito social y escolar.

(Alfaro, 2010)

Los padres tienen la responsabilidad de apoyar a sus hijos para que logren a plenitud su desarrollo y sus habilidades monitoreando en todo momento a partir de la observación como su niño va desarrollando cognitivamente en cada etapa de su vida y en base a ello se debe trabajar actividades de orientación espacial, para las matemáticas por medio de juegos numéricos, para el área de lenguaje a través de los cuentos, historias y canciones, en el área de concentración las construcciones y las rompecabezas, así mismo el área de la creatividad considerada por el dibujo, la música, la pintura, etc. (Ybarre, 2011).

Dimensiones de la Variable Habilidades Cognitivas

La Concentración

La concentración es la transformación psíquica que se aplica a través del razonamiento basándose en acopiar la atención sobre un objeto, se entiende por concentración como un aspecto vital en el proceso de aprendizaje y en el trabajo, se entiende por concentración cuando se reprime la información no importante y se focaliza en los datos relevantes conservando estos periodos alargándolos, este tema se manifiesta por su fuerza y resistencia para alejar la tensión a otros puntos o impulsos secundarios. (Romero, Lavigne, 2004)

La Concentración de los niños

El niño vive dentro de un mundo repleto de indagaciones y de experiencias novedosas, por esta razón es muy difícil mantener y captar su atención de ellos mostrando poca concentración en sus tareas y estudios de forma particular, mediante la atención la mente se concentra en un solo impulso ignorando lo que puede estar a nuestro alrededor, respecto a la concentración es una capacidad importante en el desarrollo del conocimiento, enfocamos la atención sobre un aspecto de interés con mayor tiempo

según sea necesario, sin concentración es realmente imposible que el individuo aprenda algo, este aspecto es imprescindible en la instrucción del aprendizaje, el trabajo con los niños para captar esa concentración requiere de muchas estrategias y motivaciones por parte de los adultos, los maestros juegan un rol muy importante en la formación de los niños y deben buscar los procedimientos adecuados para que el niño mantenga la atención en sus aprendizajes. (Romero, Lavigne, 2004)

¿Cómo captar la concentración de los niños?

- **Esquivar Distracciones:** Tener un espacio habilitado con materiales que no distraiga la atención del infante, es importante evitar los problemas de familia, ruidos molestos, es decir prescindir de todo aspecto que pueda distraerlo. (Suarez, 2009)
- **Las tareas deben ser Diversificables:** Es decir no caer en la monotonía y mecanismo porque solamente obtendremos el aburrimiento y desmotivación del niño, por ello es importante estar en constantes cambios de estudios y de estrategias porque estos cambios favorecen el desarrollo de atención y de esta manera la concentración se mantendrá por más tiempo.

(Romero, Lavigne, 2004)

- **Planificar Rutinas:** Es importante crear hábitos tanto en el hogar como en el colegio fijando horarios y días específicos para tener un rendimiento óptimo cerebral, si el niño se acostumbra a un hábito adecuado todos los días en los horarios establecidos poco a poco su mente lograra concentrarse con mayor factibilidad a esa hora. (Suarez, 2009)

- **Establecer Tiempos:** Es importante determinar un tiempo para la aplicación de cada responsabilidad o tarea y debe exigirse que se aplique en el tiempo establecido.
- **Planificar las Tareas:** Es conveniente aplicar los deberes más difíciles cuando el infante se sienta más descansado, (Suarez, 2009)
- **La mente debe estar Centrada:** Para que la concentración se encuentre en su amplitud de rendimiento se requiere un entrenamiento previo, para ello se debe considerar unos minutos a jugar con algunas letras o algún material didáctico para luego realizar la programación de sus actividades. (Defior, 2005)
- **Tener Objetivos y Metas:** Es trascendental que el niño conozca y se trace metas y objetivos que debe alcanzar al finalizar su actividad, eso requiere el esfuerzo que ponga de su parte y sentir satisfacción cuando lo ha logrado. (Suarez, 2009)
- **Combinar Descansos:** La atención es un proceso que persigue una curva que con el tiempo va cayendo, es decir puedes mantener la atención con el niño unos momentos pero si no se le sigue motivando perderá la concentración, por ello es importante para activar nuevamente la concentración. (Defior, 2005)
- **Resumir y Sintetizar:** Después de cada lectura o cuento se debe incentivar al niño a que narre con sus propias palabras lo que ha entendido, esta es una excelente técnica para la concentración y atención. (Defior, 2005)

Indicadores e logro de la Concentración

- Mantiene la atención en la hora del cuento.
- Se concentra en el armado de los rompecabezas.
- Presta atención a las indicaciones de la maestra.
- Sintetiza las ideas de un tema.

La Atención

La atención es la habilidad del niño de centrarse específicamente en un objeto o persona, a su vez ignora otros aspectos interesantes de su ambiente, es decir la atención está conectada con las competencias del niño para recordar y aprender, para recordar algo se debe primero conocer y aprender sobre ese aspecto, lo mismo se hace en el mundo, el niño tiene que experimentar, conocer y explorar ese mundo descubriendo cosas nuevas e interesantes a través del proceso de la atención, el proceso de las habilidades del niño para tener una mejora atención se debe dar a través de las experiencias, de ello depende el éxito en el futuro dentro de la escuela, esto significa que el infante de manera activa muestra conductas que le permitan alcanzar objetivamente sus metas, actualmente existen los problemas de atención. (Díaz, 1996)

Indicadores de Logro de la Atención

- Presta atención con facilidad dentro de una actividad pedagógica.
- Escucha las indicaciones del maestro con atención.
- No se distrae durante la clase.
- Participa activamente en clase

2.3 Bases Conceptuales

El Juego

El juego en la infancia es el canal de expresión, una herramienta de conocimiento aspecto para socializarse y regulador de la afectividad, una herramienta que motiva los movimientos siendo un recurso elemental de organización, es un proceso que afirma la personalidad por ser un factor natural y reflexivo que propicia placer, es considerado como una necesidad elemental de la persona siendo un disfrute voluntario dinámico, participativo y activo con conexiones en la creatividad y la solución de dificultades, por lo tanto esta actividad lúdica facilita que el niño manifieste sus deseos e inquietudes mediante la interacción con sus compañeros y adultos, por consiguiente el juego debe ser flexible y voluntario que propicie participación y relación con sus emociones internas del niño que guie el proceso al logro de los objetivos. (Rüssel, 1970)

Juegos Tranquilos

Este tipo de juegos como estrategia predomina significativamente en el proceso cognitivo y social del niño por los grandes beneficios que aportan al aprendizaje, respecto a la sociabilización se va desarrollando intereses, hábitos para disfrutar acciones y juegos tranquilos predominando en todo momento el uso de recursos con respecto al factor cognitivo va adquiriendo representaciones concretas y conceptos, son componentes que en la actualidad han sido inmersos en el currículo del nivel inicial entendiéndose como una actividad que contribuye al desenvolvimiento social del niño así como el área cognitiva ejercitando capacidades psicomotrices e intelectuales a través del uso de recursos se ejercita en un rincón o espacio del aula, estos ambientes deben estar implementados y organizados, considerando estos juegos como un impulse en el proceso matemático y lógico de los niños. (Buenas Tareas, 2012)

Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas son transformaciones mentales que se desenvuelven desde la niñez y favorecen el desarrollo los objetivos en la vida diaria, estas transformaciones nos preparan para almacenar, seleccionar y recuperar los datos que son imprescindibles conectarlos con el mundo, la base de estos procesos se evidencian en el aprendizaje los cuales demuestran cambios estables de los conocimientos fundamentalmente en el comportamiento y conductas de los sujetos, estos cambios están relacionados con la sociedad donde las personas experimentan a través de su vida, la concepción de habilidades se comprenden de forma amplia como el medio de acciones y procedimientos generalizadas para enfocar una situación y dificultades, estas son de diversas naturalezas. (Chadwick, Rivera, 1991).

Importancia de las Habilidades Cognitivas en los Niños

Las capacidades cognitivas nos permiten la transformación de información, la determinación de problemas, la memoria, el lenguaje y la percepción, la niñez es la fase clave para obtener e iniciar un desarrollo competitivo porque en esta etapa de la vida los estímulos psicológicos y físicos se dan con mayor frecuencia, el niño obtiene estímulos de su entorno definiendo su proceso cerebral y su área biológica, por lo tanto un espacio implementado incita al conocimiento, permitiendo tolerar transformaciones de aprendizaje ayudándolo a convivir dentro de un contexto, es importante comprender que estas capacidades son aprendidas y no se nacen, es decir que se pueden mejorar, ejercitar o detener en base a los estímulos que reciba.

(Aron, 2002)

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos tranquilos se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos tranquilos de clasificación se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Los juegos tranquilos de seriación se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Los juegos tranquilos de encaje se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
JUEGOS TRANQUIL OS	Este tipo de juegos como estrategia predomina significativamente en el proceso cognitivo y social del niño por los grandes beneficios que aportan al aprendizaje, respecto a la sociabilización se va desarrollando intereses, hábitos para disfrutar acciones y juegos tranquilos predominando en todo momento el uso de recursos con respecto al factor cognitivo va adquiriendo representaciones concretas y conceptos, son componentes que en la actualidad han sido inmersos en el currículo del nivel inicial entendiéndose como una actividad que contribuye al desenvolvimiento social del niño así como el área cognitiva ejercitando capacidades psicomotrices e intelectuales a través del uso de recursos se ejercita en un rincón o espacio del aula, estos ambientes deben estar implementados y organizados, considerando estos juegos como un impulse en el proceso matemático y lógico de los niños. (Buenas Tareas, 2012)	-Juegos tranquilos de clasificación.	-Clasifica elementos teniendo en cuenta sus atributos. -Discrimina el peso y volumen de algunos materiales. -Relaciona el número con la cantidad de elementos. -Agrupa objetos según sus cualidades.	Observación
		- Juegos tranquilos de seriación.	-Se ordena por género, es decir niño y niña, niño y niña. -Realizan seriaciones de hasta dos colores. -Realizan seriaciones por tamaño de grande a pequeño. -Realizan seriaciones por forma.	
		- Juegos tranquilos de encaje	-Arma rompecabezas hasta de 12 piezas. -Encaja correctamente figuras geométricas. -Identifica las tarjetas para encastrarlo en figura. -Encaja aros dentro de una varilla.	Observación

CAPÍTULO III:
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño metodológico

El diseño es la planificación que va a optar el investigador para obtener resultados con mayor confiabilidad organizando el desarrollo hasta conducir a la meta satisfactoriamente dependiendo necesariamente del tipo de análisis que se aplique, el diseño que se ha aplicado en este trabajo es el descriptivo que se encargó de determinar las cualidades del universo con el objetivo de conocer el contexto y describir el problema o fenómeno con la intención de acopiar datos describiendo detalles sobre el problema a través de preguntas sobre el tema, cabe recalcar que la información almacenada es cuantificable para ser usada en el análisis de las estadísticas basados en la muestra, al ser una investigación descriptiva las variables no tienen ningún tipo de influencia sobre la otra, es decir no son controladas, por lo tanto la técnica que se debe aplicar es la observación, así mismo es correlacional porque busca la relación entre las variables.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población hace a la totalidad de elementos que un investigador va a contar al momento de realizar una investigación, participando de una forma activa durante todo el trabajo realizado permitiendo así realizar un análisis adecuado del avance que se va obtener durante todo este proceso, el jardín cuenta con un total de 73 estudiantes que están a cargo de 3 docentes.

3.2.2 Muestra

La muestra es una parte del universo dentro del cual se está realizando la investigación, esta es seleccionada al tener en cuenta las cualidades y rasgos de los estudiantes, la investigación considero al aula de 5 años con un total de 23 estudiantes.

3.3 Técnicas de recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos son todos aquellos métodos y acciones que el investigador podrá utilizar como medio para recolectar los datos necesarios dentro de una investigación permitiendo de este modo verificar si se cumplen con los objetivos trazados, la técnica utilizada dentro de este trabajo es la observación por ser la que mejor se adapta a los rasgos que presenta nuestra muestra, como material de apoyo se emplearon guías de observación las cuales fueron supervisadas por los docentes a cargo del aula.

3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

Para obtener los resultados se empleó el SPSS en su última versión (25.0).

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**,

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CONFIABILIDAD

Midiendo los ítems de la variable Los juegos tranquilos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,819	12

Midiendo los ítems de la variable habilidades cognitivas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,845	8

Operacionalización de variables

Tabla 1 Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Clasificación		4	Bajo	5 -7
			Moderado	9 -11
			Alto	13 -16
Seriación		4	Bajo	5 -7
			Moderado	9-11
			Alto	13 -16
Encaje		4	Bajo	5 -7
			Moderado	9-11
			Alto	13 -16
Los juegos tranquilos		12	Bajo	13 -23
			Moderado	25 -35
			Alto	37 -48

Tabla 2 Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Concentración		4	Bajo	5 -7
			Moderado	9 -11
			Alto	13 -16
Atención		4	Bajo	5 -7
			Moderado	9 -11
			Alto	13-16
Habilidades cognitivas		8	Bajo	9 -15
			Moderado	17 -23
			Alto	25 -32

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3 Los juegos tranquilos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Alto	5	21,7	21,7	21,7
Bajo	6	26,1	26,1	47,8
Moderado	12	52,2	52,2	100,0
Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Inicial 467 Las Palmas

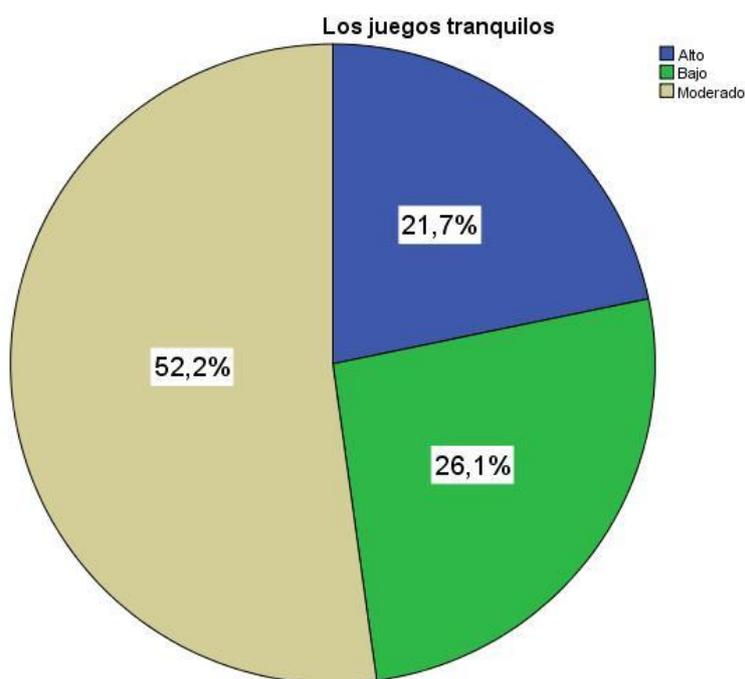


Gráfico 1

De la fig. 1, un 52,2% de los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay alcanzaron un nivel moderado en la variable los juegos tranquilos, un 26,1% adquirieron un nivel bajo y un 21,7% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 4 Clasificación

		Clasificación			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	17,4	17,4	17,4
	Bajo	5	21,7	21,7	39,1
	Moderado	14	60,9	60,9	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Inicial 467 Las Palmas

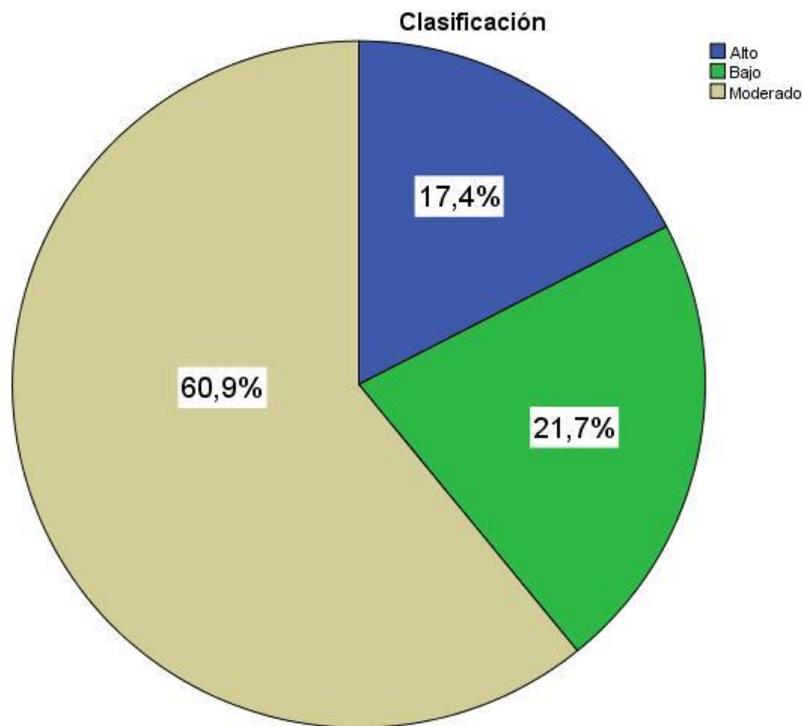


Gráfico 2

De la fig. 2, un 60,9% de los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay alcanzaron un nivel moderado en los juegos tranquilos de clasificación, un 21,7% adquirieron un nivel bajo y un 17,4% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 5 Seriación

		Seriación			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	21,7	21,7	21,7
	Bajo	5	21,7	21,7	43,5
	Moderado	13	56,5	56,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Inicial 467 Las Palmas

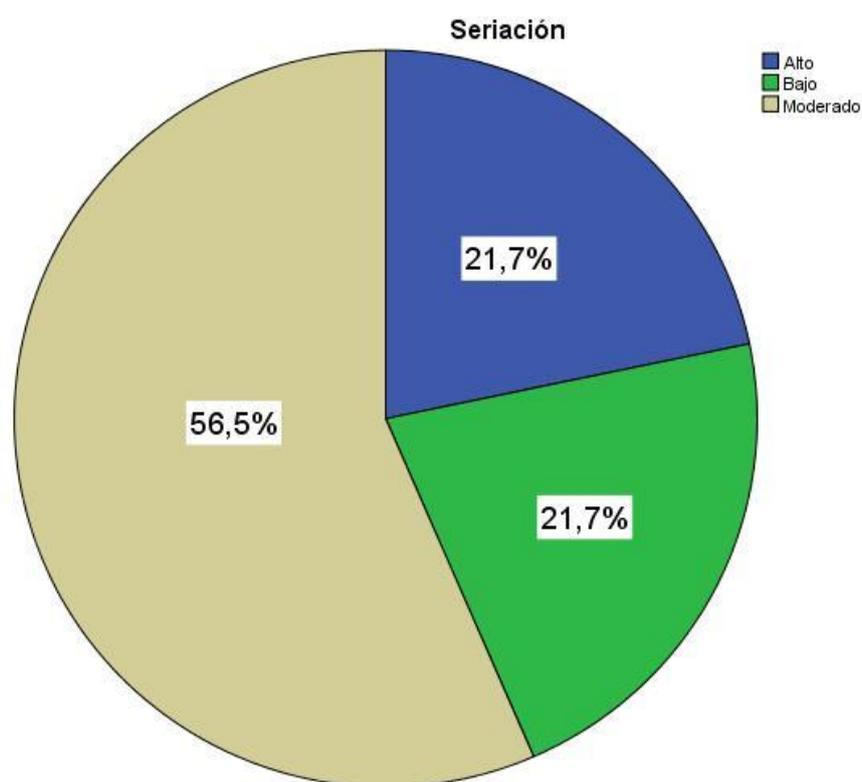


Gráfico 3

De la fig. 3, un 56,5% de los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay alcanzaron un nivel moderado en los juegos tranquilos de seriación, un 21,7% adquirieron un nivel bajo y un 21,7% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 6 Encaje

		Encaje			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	21,7	21,7	21,7
	Bajo	7	30,4	30,4	52,2
	Moderado	11	47,8	47,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Inicial 467 Las Palmas

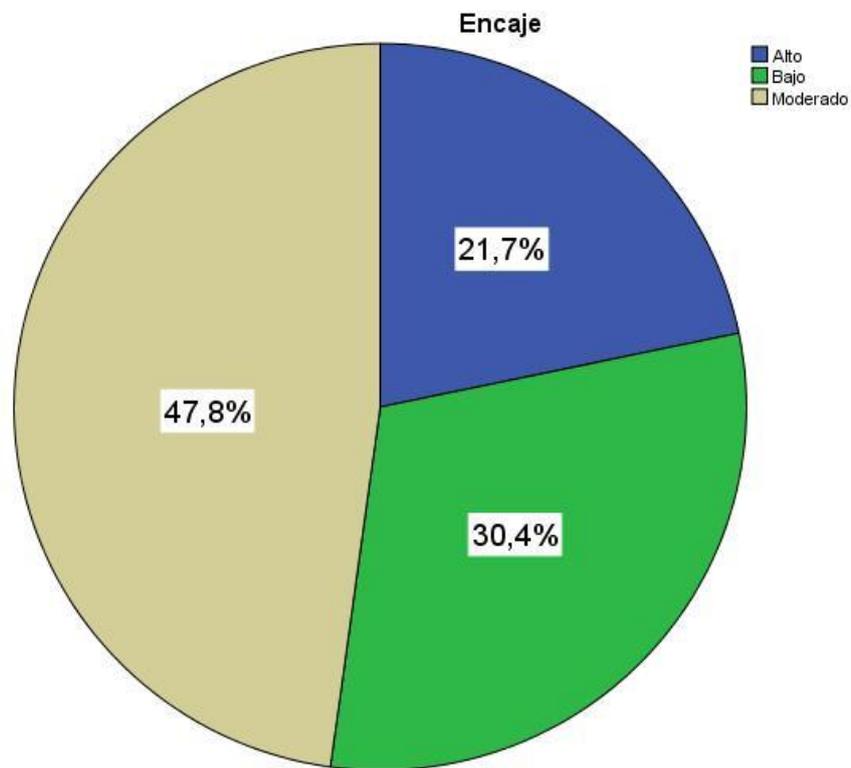


Gráfico 4

De la fig. 4, un 47,8% de los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay alcanzaron un nivel moderado en los juegos tranquilos de encaje, un 30,4% adquirieron un nivel bajo y un 21,7% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 7 Habilidades cognitivas

Habilidades cognitivas				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	30,4	30,4
	Bajo	3	13,0	43,5
	Moderado	13	56,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

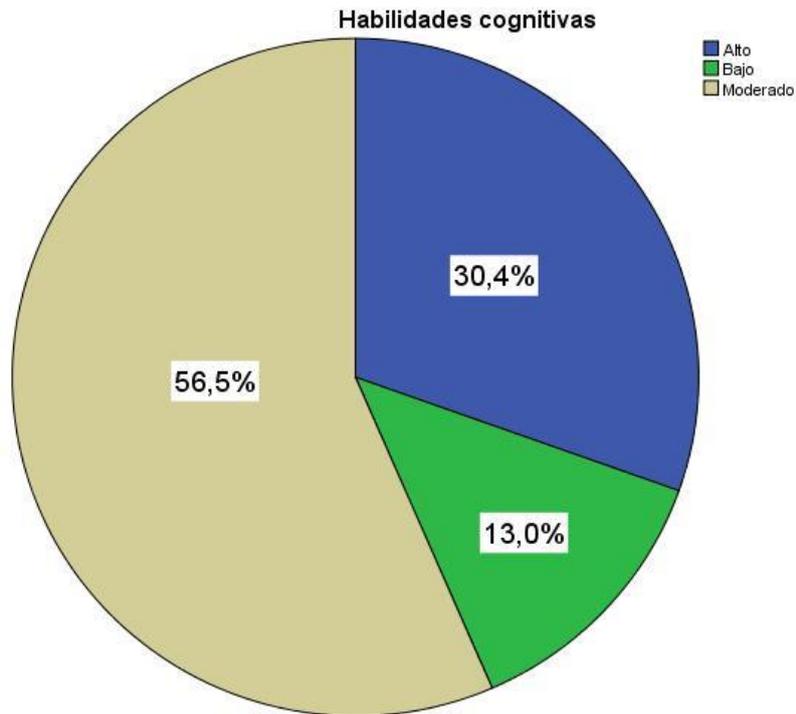


Gráfico 5

De la fig. 5, un 56,5% de los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay alcanzaron un nivel moderado en la variable habilidades cognitivas, un 30,4% adquirieron un nivel alto y un 13,0% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contratación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos tranquilos se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

H₀: Los juegos tranquilos no se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Tabla 8 Los juegos tranquilos y las habilidades cognitivas

Correlaciones				
			Los juegos tranquilos	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Los juegos tranquilos	Coefficiente de correlación	1,000	,475*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	23	23
	Habilidades cognitivas	Coefficiente de correlación	,475*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,475$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación entre los juegos tranquilos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad moderada.

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos tranquilos de clasificación se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay..

H0: Los juegos tranquilos de clasificación no se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Tabla 9 Los juegos tranquilos de clasificación y las habilidades cognitivas

Correlaciones			
		Clasificació n	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Clasificación	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,552**
		N	23
	Habilidades cognitivas	Coefficiente de correlación	,552**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	23

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 9 muestra una correlación de $r=0,552$, con un valor $Sig<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación entre los juegos tranquilos de clasificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad moderada.

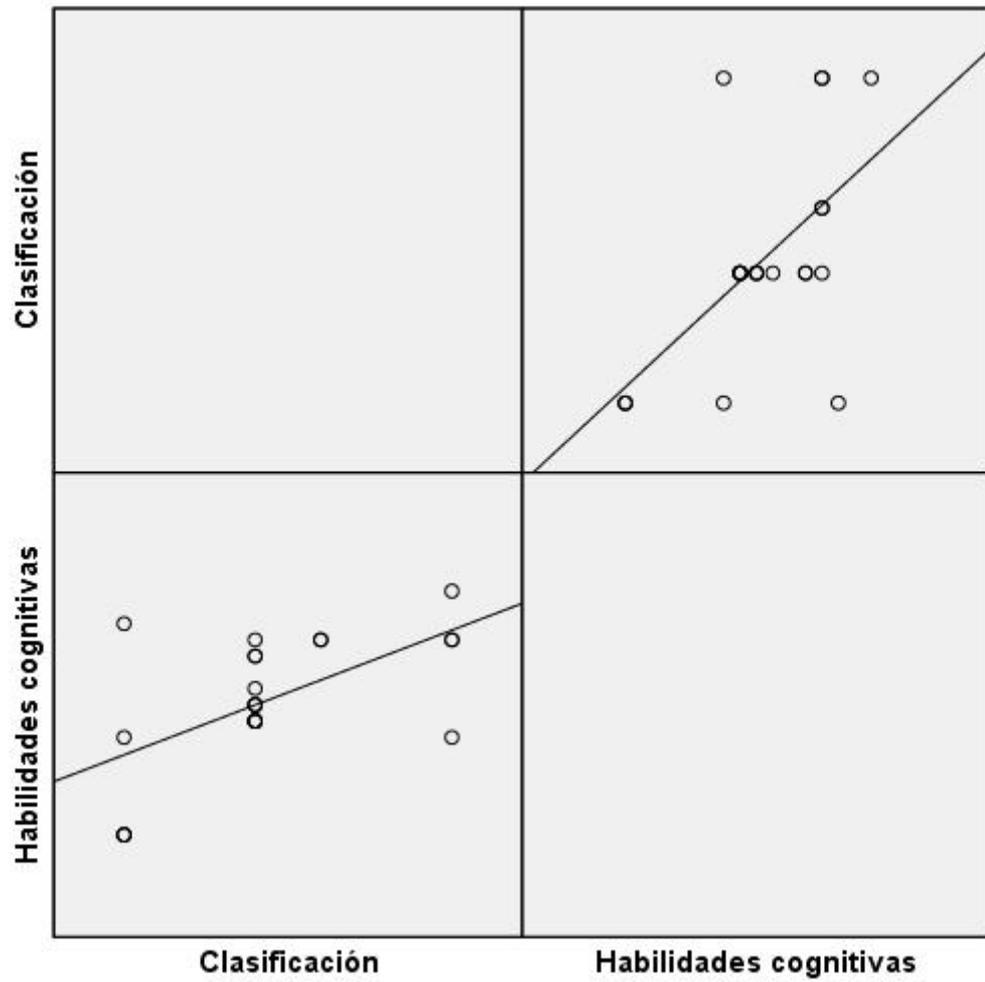


Gráfico 7 Los juegos tranquilos de clasificación y las habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos tranquilos de seriación se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay

H0: Los juegos tranquilos de seriación no se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Tabla 10 Los juegos tranquilos de seriación y las habilidades cognitivas

Correlaciones				
			Seriación	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Seriación	Coefficiente de correlación	1,000	,448*
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Habilidades cognitivas	N	23	23
		Coefficiente de correlación	,448*	1,000
		Sig. (bilateral)	,032	.
		N	23	23

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

La tabla 10 muestra una correlación de $r= 0,448$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación entre los juegos tranquilos de seriación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad moderada.

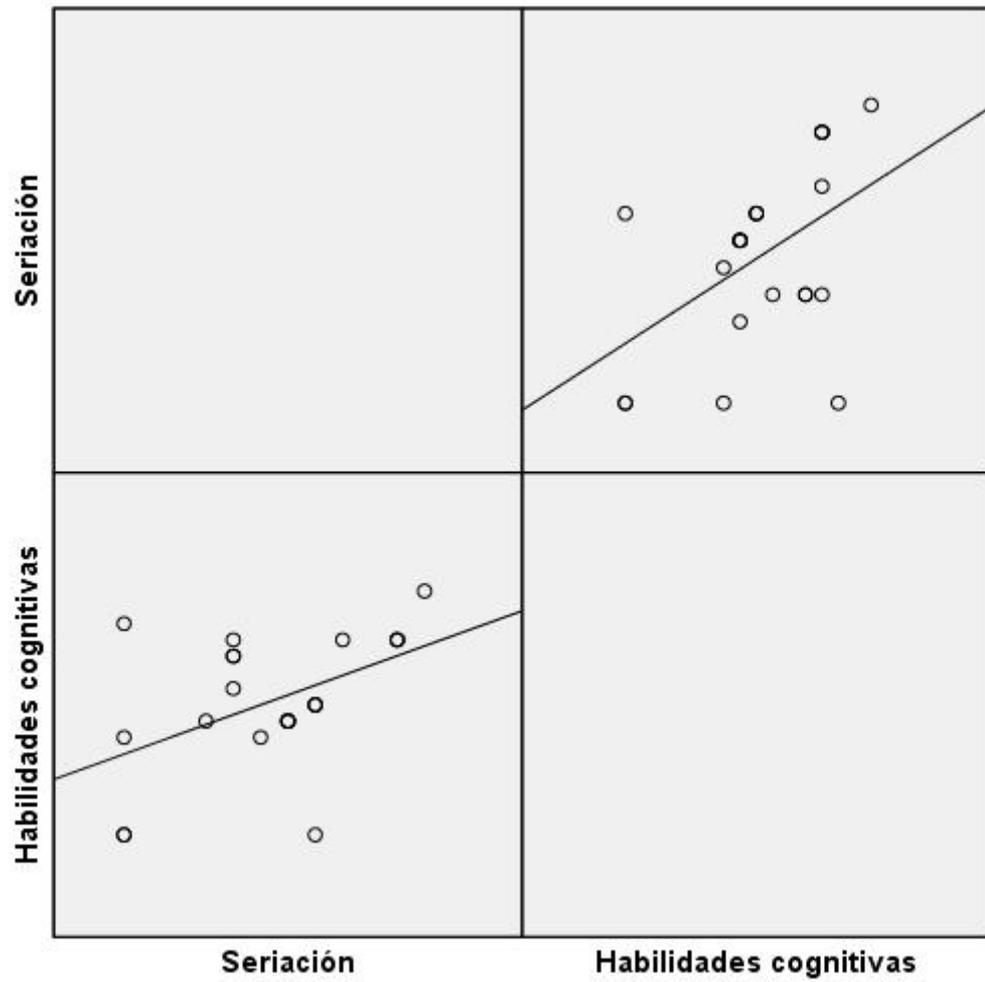


Gráfico 8 Los juegos tranquilos de seriación y las habilidades cognitivas

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos tranquilos de encaje se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

H0: Los juegos tranquilos de encaje no se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.

Tabla 11 Los juegos tranquilos de encaje y las habilidades cognitivas

Correlaciones				
			Encaje	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Encaje	Coefficiente de correlación	1,000	,374
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Habilidades cognitivas	N	23	23
		Coefficiente de correlación	,374	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	23	23

La tabla 11 muestra una correlación de $r= 0,374$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación entre los juegos tranquilos de encaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad baja.

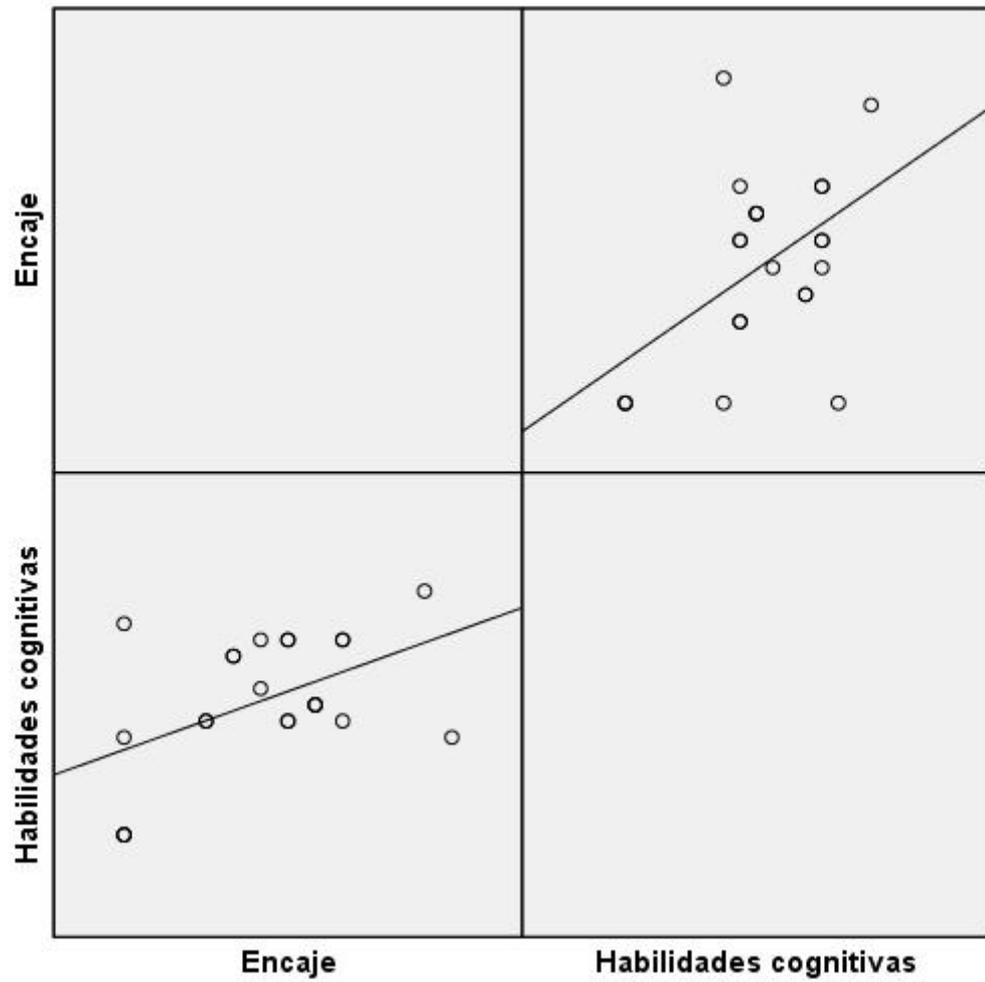


Gráfico 9 Los juegos tranquilos de encaje y las habilidades cognitivas

CAPITULOV
DISCUSION

5.1 Discusión

Gualsaqui, (2016) finalmente se debería dotar a las maestras de capacitaciones y guías de trabajo para que se orienten y apliquen estas actividades y mejorar el área de lógico matemático, así mismo Medina, (2014) Según demuestra el resultado que las educadoras conocen sobre esta técnica con un 100% de aprobación aplicándolo en los rincones pedagógicos conociendo la importancia de estas estrategias para promover la socialización en los niños y su maduración intelectual reforzando las habilidades cognitivas, para Bravo, (2014) Se determinó que los juegos son actividades básicas que fortalecen la mente y el cuerpo estrechando la relación que existe de la evolución de su desarrollo que se relaciona directamente con la formación de su personalidad, según Gamarra, (2020) Se resumió que los juegos evidencian una mayor significación en el nivel inicial, así mismo existe un gran porcentaje de investigaciones referentes al juego por sus ventajas que aporta a la educación fundamentalmente en el progreso del aprendizaje desarrollando habilidades motoras y cognitivas, para Herrera, Velásquez, (2013) según las evaluaciones se nota un logro directo en estas áreas que en un principio demostraron algunas dificultades confirmando que la musicoterapia en la aplicación de la educación permitió buenos resultados en todas las áreas que involucran el desarrollo del niño por lo tanto se debería aplicar esta estrategia en la educación, y para Tun, Ccayahuallpa, (2017) la estrategia al margen del juego fue la elaboración de las normas de convivencia dentro de las responsabilidades y dentro de las actividades lúdicas siendo un factor muy relevante en respetar a sus compañeros en todos los aspectos, respecto a la educación se ha visto mejoras con la aplicación de los juegos y con la implementación de los sectores para la interacción entre compañeros.

CAPITULO VI:
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- 1. Primera:** Existe una relación entre los juegos tranquilos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad moderada.
- 2. Segunda:** Existe una relación entre los juegos tranquilos de clasificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad moderada.
- 3. Tercera:** Existe una relación entre los juegos tranquilos de seriación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad moderada.
- 4. Cuarta:** Existe una relación entre los juegos tranquilos de encaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay, considerando una intensidad baja.

6.2 Recomendaciones

Las aulas deben implementar el espacio de juegos tranquilos teniendo en cuenta las condiciones que debe tener como tranquilidad, iluminación, ventilación y el mobiliario adecuado donde los niños tengan el acceso a utilizar los materiales.

Las maestras deben implementar el sector de juegos tranquilos con materiales innovadores que capten la atención del niño como ludos, parchís, juegos de oca, ajedrez, legos, rompecabezas, que propicien el despliegue de las habilidades cognitivas.

Las maestras deben utilizar el rincón de juego tranquilo dentro de su labor diaria como actividad permanente para garantizar el avance integral de los niños implementando espacios que permitan el proceso cognitivo.

CAPÍTULO V:
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

- Navarro, V (1993) El Juego Infantil Barcelona: INDE
- Gutiérrez, R., (2014), Importancia del Juego en Rincones. Nivel Inicial, Tercera Edición.
- Rüssel, A. (1970). El Juego de los niños. Barcelona: Herder. (Edición original de 1965).
- Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Ediciones Morata. España
- MINEDU (2009). La hora del Juego Libre en los Sectores. Lima.
- Chadwick, C. & Rivera, N. (1991). Evaluación Formativa para el Docente. Barcelona: Paidós.
- Aron, E. (2002). Competencias y Habilidades cognitivas. Buenos Aires: Edit. Paidós.
- DIAZ, E. (1996) Tests de Atención (A-1 y A-2), Madrid-España: Editorial CEOS.
- DEFIOR, S (2005). Las Dificultades de Aprendizaje: Un Enfoque Cognitivo. Lectura, Escritura y Matemáticas. España. Aljibe.

Fuentes Hemerográficas

- (Gualsaqui, 2016) *“Juegos Tranquilos y su Incidencia en el Desarrollo Lógico Matemático de los niños de 3 a 4 años de edad de la Unidad de Atención Creciendo con Nuestros hijos C.N.H. del Cantón Otavalo, provincia de Imbabura en el año 2014 - 2015”*, Trabajo de Grado previo a la Obtención del Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvulario Universidad Técnica del Norte-Ecuador.
- (Medina, 2014) *“Los Rincones de Juego - Trabajo y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños de Inicial II en los Centros Educativos Interculturales Bilingües “Amawta Wasi”, “Waka Kuska” de las Comunidades de Vinoyacu Alto y Ciudadela de la Parroquia de San Lucas Cantón y Provincia de Loja Periodo 2012 – 2013”*, Tesis previa a la Obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvulario. Universidad Nacional de Loja-Ecuador.

(Bravo, 2014) *“La Importancia del Juego y Desarrollo Cognitivo en Preescolar (tres a seis años)”*, para Obtener el Título de Licenciado en Educación Preescolar. Universidad Pedagógica Nacional-México.

(Gamarra, 2020) *“Estado del arte: Juego como Factor de Aprendizaje en niños y niñas del II Ciclo de Educación Inicial”*, Trabajo de Investigación para Optar el Grado de Bachiller en Educación. Universidad Peruana Cayetano Heredia-Perú.

(Herrera, Velásquez, 2013) *“Influencia de la Musicoterapia en el Desarrollo Cognitivo en niños de cinco años de edad de la I.E. 1582 “Mis Angelitos” de Vista alegre del Distrito de Víctor Larco de la prov. de Trujillo, año 2009.”*, para Optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Nacional de Trujillo-Perú.

(Tun, Ccayahuallpa, 2017) *“El Juego y su Influencia en el Aprendizaje en Estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco.”*, para obtener el título profesional de: Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa –Perú.

(Suarez 2009). *Estrategias Didácticas para Mejorar la Atención de los niños del Segundo Grado de Educación Primaria. Huancayo*, Tesis para Obtener el Título de Licenciada en Educación Primaria. Universidad de los Andes-Colombia.

Fuentes Electrónicas

Buenas Tareas, (2012) en el Artículo Juegos Tranquilos, recuperado en <http://www.buenastareas.com/ensayos/JuegosTranquilos/5657504.html>

Andrade, A. L. (2020). El Juego y su Importancia Cultural en el Aprendizaje de los niños en Educación Inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Arévalo, M., Carreazo, Y., y González, M. T. (2016). El Juego como Estrategia pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el aula jardín—al del Hogar Infantil Asociación de padres de Familia de Pasacaballos (Tesis de doctorado). Recuperado de: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Córdoba, E.F., Lara, F. y García, A. (2017). El Juego como Estrategia Lúdica para la Educación Inclusiva del Buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1), 81-92. Recuperado de: <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346/pdf>

Domínguez, C. T. (2015). El juego: Una Estrategia de Fortalecimiento Educativo para Reinterpretar el que hacer Innovador del Educando. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo ISSN: 2007-2619, (10). Recuperado de: <http://11.ride.org.mx/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/160/155>

Herrera Linares, L. Á. (2017). El Juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil (Tesis de pregrado). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1139>

Alfaro, C. (7 de Junio de 2010). Habilidades Cognitivas. Recuperado el 25 de Agosto de 2012, de Enseñanza y Aprendizaje Significativo: El manejo de las habilidades cognitivas: <http://issuu.com/ssusanadiazvida/docs/habilidadescognitivas>

Area, M. (Junio de 2005). Hablemos más de Métodos de Enseñanza y menos de máquinas digitales: Los Proyectos de trabajos a través de la WWW. Recuperado el 23 de Marzo de 2012, de <http://manarea.webs.ull.es/Documentos/metproyectos.pdf>

Ybarre, Ursula. (2011). “Habilidades Cognitivas Estrategias Cooperativas para el Aprendizaje de la Geografía”. En Tesis. Venezuela: Universidad de Zulia. Disponible en: <http://tesis.lu.edu.ve/td.archivos/77/TDE.2011-10-07>.

ROMERO Y LAVIGNE (2004), Dificultad en los Problemas de Aprendizaje: Unificación de Criterios de Diagnóstico. Curso académicos 2003/2004, extraído en setiembre del 2014 de: http://www.uma.es/media/files/LIBRO_I.pdf.

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Juegos Tranquilos

1.- ¿Clasifica elementos teniendo en cuenta sus atributos?

SI NO

2- ¿Discrimina el peso y volumen de algunos materiales?

SI NO

3- ¿Relaciona el número con la cantidad de elementos?

SI NO

4- ¿Agrupa objetos según sus cualidades?

SI NO

5- ¿Se ordenan por género, es decir niño y niña, niño y niña?

SI NO

6- ¿Realizan seriaciones de hasta dos colores?

SI NO

7- ¿Realizan seriaciones por tamaño de grande a pequeño?

SI NO

8- ¿Realizan seriaciones por forma?

SI NO

9- ¿Arma rompecabezas hasta de 12 piezas?

SI NO

10- ¿Encaja correctamente figuras geométricas?

SI NO

11- ¿Identifica las tarjetas para encastrarlo en la figura?

SI

NO

12- ¿Encaja aros dentro de una varilla?

SI

NO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Habilidades Cognitivas

1- ¿Mantiene la atención en la hora del cuento?

SI

NO

2- ¿Se concentra en el armado de los rompecabezas?

SI

NO

3- ¿Presta atención a las indicaciones de la maestra?

SI

NO

4- ¿Sintetiza las ideas de un tema?

SI

NO

5- ¿Presta atención con facilidad dentro de una actividad pedagógica?

SI

NO

6- ¿Escucha las indicaciones del maestro con atención?

SI

NO

7- ¿No se distrae durante la clase?

SI

NO

8- ¿Participa activamente en clase?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS TRANQUILOS COMO INSTRUMENTO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE EBR DEL COLEGIO INICIAL 467 LAS PALMAS – HUALMAY.”</p>	<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos de clasificación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos de seriación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos tranquilos de encaje como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos tranquilos como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos tranquilos de clasificación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.</p> <p>Determinar la relación de los juegos tranquilos de seriación como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.</p> <p>Determinar la relación de los juegos tranquilos de encaje como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del ii ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos tranquilos se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Los juegos tranquilos de clasificación se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.</p> <p>Los juegos tranquilos de seriación se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.</p> <p>Los juegos tranquilos de encaje se relacionan como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay.</p>	<p>LOS JUEGOS TRANQUILOS</p> <p>Clasificación</p> <p>Seriación</p> <p>Encaje</p> <p>HABILIDADES COGNITIVAS</p> <p>Concentración</p> <p>Atención</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población: 73</p> <p>MUESTRA</p> <p>23</p>