

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
HUACHO**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**“LOS JUEGOS COGNITIVOS Y SU RELACION CON EL SECTOR DE  
JUEGOS TRANQUILOS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL  
Nº 658 FE Y ALEGRA – AMAY.”**

Presentada por:

Nailea Prince Carlos Coca

Asesor:

**M(a). Vilma Rosario Cabillas Oropeza**



Mg. Vilma R. Cabillas Oropeza  
DOCENTE  
C.P.P. Nº 0215615596

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACION NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD: INICIAL Y ARTE**

**HUACHO – PERÚ**

## **DEDICATORIA**

A mi madre, ángel en el cielo

a mis hijas con cariño

gracias por ser las razones

y motivos para seguir

*Nailea Prince Carlos Coca*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios , madre , abuelo , hijas e maestros .

*Nailea Prince Carlos Coca*

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introduccion.....	VIII

### CAPÍTULO I:

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática .....	4
1.2. Formulación del problema .....	5
1.2.1. Problema general .....	6
1.2.2. Problemas específicos .....	6
1.3. Objetivos de la investigación .....	7
1.3.1. Objetivo general .....	7
1.3.2. Objetivos específicos .....	7
1.4. Justificación de la investigación .....	8
1.5. Delimitaciones del estudio .....	9
1.6. Viabilidad del estudio .....	9

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1	Antecedentes de la investigación .....	11
2.1.1.	Investigaciones internacionales .....	11
2.1.2.	Investigaciones nacionales .....	12
2.2	Bases teóricas .....	14
2.3	Bases Filosóficas .....	21
2.4	Definición de términos básicos .....	22
2.5	Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1	Hipótesis general .....	24
2.5.2	Hipótesis específicas .....	24
2.6	Operacionalización de las variables .....	25

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Diseño metodológico .....	28
3.2	Población y muestra .....	28
3.2.1	Población.....	28
3.2.2	Muestra.....	229
3.3	Técnica de recolección de datos.....	29
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	29

## **CAPÍTULO IV:**

### **Resultados**

4.1	Análisis de los Resultados.....	28
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	29

## **CAPÍTULO V:**

### **Discusión**

5.1	Discusión de los Resultados.....	27
-----	----------------------------------	----

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1	Conclusiones.....	44
6.2	Recomendaciones.....	45

## **CAPITULO VII**

### **REFERENCIAS**

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	47
5.2.	Fuentes hemerográficas .....	47
5.3.	Fuentes electrónicas.....	48

## **ANEXOS**

Anexos.....	51	
3.4	Matriz de consistencia .....	54

## **RESUMEN**

La finalidad de este análisis fue establecer los vínculos de los juegos cognitivos que deben implementarse en los espacios donde los niños juegan con materiales denominados tranquilos, la investigación fue de tipo descriptivo correlacional, porque se ha observado directamente al conjunto de integrantes de una población sin manipular las variables, el diseño fue cuantitativo, la población se refiere a la totalidad de componentes donde se estudiara e investigara a este grupo de individuos que están involucrados dentro de una institución, en el inicial donde se está llevando a cabo el trabajo cuenta con una población de 174 alumnos, la muestra se encausa en seleccionar a los integrantes del estudio, es decir es un sub conjunto sacado de la población, siendo un grupo representativo, la autora ha seleccionado su muestra de forma intencional con un total de 40 niños del aula de 5 años.

Para la investigación se ha hecho una selección de instrumentos esenciales para acopiar la información siendo el camino para recolectar los datos que requiere dar respuesta al problema, entre estas técnicas se ha seleccionado la observación el cual será aplicado en los niños de la muestra.

Palabras Claves: Juegos cognitivos, concentración y aprendizaje

## **ABSTRAC**

The purpose of this analysis was to establish the links of the cognitive games that must be implemented in the spaces where children play with materials called quiet, the research was of a correlational descriptive type, because the group of members of a population has been directly observed without manipulating the variables, the design was quantitative, the population refers to the totality of components where this group of individuals who are involved within an institution will be studied and investigated, in the initial where the work is being carried out has a population of 174 students, the sample is channeled into selecting the members of the study, that is, it is a subset taken from the population, being a representative group, the author has intentionally selected her sample with a total of 40 children from the classroom of 5 years.

For the research, a selection of essential instruments has been made to collect the information, being the way to collect the data that requires responding to the problem, among these techniques the observation has been selected which will be applied in the children of the sample.

Key Words: Cognitive games, concentration and learning

## **INTRODUCCION**

En el jardín 658 de la localidad de Amay se observó en los niños la necesidad de potenciar y añadir capacidades cognitivas como atención, concentración, pensamiento y memoria, para ello es necesario implementar juegos lúdicos mejorando la atención y el conocimiento, por ser un tema muy importante en la educación se ha investigado teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la universidad.

En el capítulo primero se consideró el planteamiento del problema mediante un diagnóstico del contexto que determino las falencias a investigar planteando los objetivos, y detallando la motivación del análisis y los aportes que contribuirán a mejorar los problemas detectados.

En la segunda parte se definirá la parte teórica donde se recopilara la bibliografía y fuentes de información como revistas, artículos, folletos, etc.

La parte metodológica es el soporte de la investigación donde se definirán la técnica e instrumentos que se aplicaran a la muestra.

En el cuarto capítulo se incluyen los resultados producto de la estadística aplicada mediante figuras y tablas.

Las conclusiones se han derivado de los resultados y las recomendaciones.

En el quinto capítulo se considera la discusión donde se compararan las conclusiones de los antecedentes para llegar a conclusiones generales.

Los anexos y bibliografía se consideran en el último capítulo.

## **CAPÍTULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **Descripción de la realidad problemática**

En el jardín 658 de la localidad de Amay se observó en los niños la necesidad de potenciar y añadir capacidades cognitivas como atención, concentración, pensamiento y memoria, para ello es necesario implementar juegos lúdicos mejorando la atención y el conocimiento, por medio de los juegos el niño va adquiriendo el desarrollo de habilidades integrales, es decir mientras juega va aprendiendo favoreciendo el incremento cognitivo en los infantes de 3 a 5 años.

Se ha identificado la problemática en los niños observando la falta de concentración en las habilidades cognitivas, la falta de recursos educativos pertinentes y la escases de materiales para cada niño no permite la manipulación y la exploración directa limitándolos a desarrollar sus capacidades, así mismo las maestras utilizan estos pocos materiales como medio de pasatiempo sin tomar la importancia debida ante este potencial aprendizaje, no cuentan con una guía didáctica que oriente las actividades específicas a desarrollar como juegos de memoria donde se podrían incluir materiales auditivos y de percepción.

La poca aplicación del juego como instrumento básico para el aprendizaje limita el desarrollo en las diferentes áreas de los niños aplicando con mayor énfasis el método tradicional, surgiendo la inquietud de buscar nuevas técnicas de trabajo que se adapten a las necesidades de los niños y propicien el desarrollo intelectual formando niños con capacidad resolutiva ante las diversas problemáticas que enfrenten en su vida diaria.

En base a las razones expuestas considero viable la investigación y con los resultados se espera aportar nuevas propuestas de trabajo y mejorar la calidad de enseñanza en los niños del inicial donde se aplicó la investigación.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona los juegos cognitivos en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegre – Amay?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Cómo se relaciona los juegos de construcción en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegre – Amay?

¿Cómo se relaciona los juegos de memoria en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegre – Amay?

¿Cómo se relaciona los juegos de atención en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegre – Amay?

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la relación de los juegos cognitivos en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegría – Amay.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación de los juegos de construcción en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegría – Amay.

Determinar la relación de los juegos de memoria en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegría – Amay.

Determinar la relación de los juegos de atención en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 fe y alegría – Amay.

## **1.4 Justificación de la Investigación**

### **Justificación Teórica**

La investigación mejorara los espacios pedagógicos implementando con materiales que permitan optimizar el aprendizaje de los niños mediante los juegos cognitivos que facilitaran al niño desenvolverse en su entorno, este análisis es importante para el docente, para los niños y también para la educación, así mismo mejorara el desempeño de las maestras en la ejecución de estrategias nuevas que propicien la posibilidad de lograr las competencias de acuerdo a la edad del niño.

### **Justificación Práctica**

La finalidad del trabajo es contribuir a restablecer el aprendizaje de los niños por medio de los juegos cognitivos considerando los de construcción, memoria y atención por medio de actividades propuestas en el sector de los juegos tranquilos denominados también como área intelectual que permite estimular las capacidades intelectuales mediante la utilización de materiales que favorezcan el desarrollo manual como trazar, encajar, ensamblar, encastrar, etc..., mediante actividades programadas por la maestra con intención pedagógica.

### **Justificación social**

El sistema pre escolar es la etapa básica y fundamental donde el niño forma su personalidad y debe ser potencializado en su desarrollo integral estimulando sus talentos, estas actividades son significativas en la aplicación de los juegos tranquilos donde se proponen actividades innovadoras con estrategias diferentes brindando al niño nuevos instrumentos y técnicas para la enseñanza incluyendo los materiales y recursos que se aplicaran a los educandos, se debe involucrar en la elaboración de estos recursos a los docentes, familia y comunidad para que sean partícipes y no ajenos a la educación de los niños que son el futuro de la sociedad.

### **Justificación Metodológica**

La edad inicial es la etapa esencial para la formación de la personalidad en los pequeños, para ello su formación debe ser potencializado en sus habilidades, destrezas y talentos, por esta razón es importante propiciar momentos y espacios de juegos cognitivos con la intención de fortalecer sus funciones neurológicas por medio de actividades lúdicas, es por ello que se ha considerado el sector de juegos tranquilos por ser un ambiente implementado con juegos de mesa para estimular sus habilidades cognitivas, para el acopio de estos datos fue necesario elaborar técnicas y procedimientos de acuerdo a las características y cualidades de la muestra, por lo tanto se optó por la elaboración de guías de observación para conocer las conductas del grupo donde se llevara a cabo la investigación.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

El jardín Fe y Alegría 658 de Amay se encuentra ubicado en la avenida Mercedes Indacochea S/N, atiende a niños de cuna y jardín en el turno continuo de mañana, está considerado como escolarizado de gestión pública donde el promotor se da por medio de un convenio privado perteneciente a la unidad de gestión educativa Huaura 09, cuenta con un ambiente amplio cedido por el colegio Magnamara 20318 Huacho, actualmente

cuenta con un aproximado de 174 niños a cargo de 9 docentes y distribuidos en 9 secciones.

### **1.6 Viabilidad del Problema**

A través de los juegos el docente va desarrollando en los niños los diversos procesos mentales como la percepción, la memoria, las sensaciones, atención, etc., fortaleciendo en los niños su inteligencia a través de diferentes estímulos y estrategias por parte de las educadoras, por lo tanto consideramos viable este trabajo porque favorecerá una mejor educación en base a los resultados y propuestas de la tesis.

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

##### **Nivel Internacional**

(Andrade, 2016) Su investigación se basó en indagar sobre los juegos cognitivos, con la finalidad de conocer el nivel de destrezas y capacidades intelectuales de los niños del jardín Capitán Alonso en el país de México, en el área la pre matemática, teniendo en cuenta que los procesos mentales ayudan a entender desde una perspectiva más amplia el mundo donde vivimos por medio de nuestros sentidos, el tipo de investigación fue básica, es decir con los conocimientos previos se podrá ampliar los conceptos mediante estrategias de juegos cognitivos que fortalecerán el pensamiento lógico y matemático en la primera etapa de vida del niño, se consideró un enfoque cuantitativo, para conocer el diagnostico se elaboraron instrumentos con la aplicación de la lista de cotejo que permitió conocer el antes y después de las evaluaciones, otro instrumento aplicado fue la observación para el acopio de los datos necesarios y de esta forma especificar técnicas pertinentes para el desarrollo de las matemáticas, fue una investigación no experimental porque la población no fue manipulada, es decir se mantuvo intacta en el proceso de investigación, finalmente fue transversal porque se realizó en el tiempo actual, respecto a la población se seleccionó el aula de segundo b contando con 19 niños de 4 años, concretizando con lo siguiente: *Los juegos planteados demostraron un efecto positivo en*

*el área de matemáticas, así mismo se apreció diferencias de rendimiento entre los niños y las niñas, otro aspecto relevante fue que los estudiantes mejoraron notablemente en el rendimiento de sus tareas escolares, así como tuvieron mejor retención de la memoria y por medio de los juegos comprendieron que las matemáticas son divertidas.*

(Sánchez, 2018) Opina en su análisis que el juego es una de las actividades más antiguas del hombre el cual se ha llevado al campo pedagógico especialmente con los niños más pequeños denominado juego didáctico que son acciones que estimulan y fomentan diversos tipos de aprendizajes de una forma sencilla y lúdica, en base a esta premisa se buscaron las estrategias pertinentes para alcanzar el desarrollo cognitivo en niños que cursan el primer año general básico del colegio Teniente Hugo Ortiz-Ecuador, los métodos empleados fueron varios y sirvieron de soporte en toda la investigación considerando el método científico que permitió resolver algunas interrogantes que se presentaron en la investigación contribuyendo en la construcción de la literatura, es decir en la teoría para lograr datos confiables, también se aplicó el método analítico sintético por ser una investigación documental porque se revisó de manera separada toda la información del material que se necesitó para el análisis, desintegrando las variables como estrategia para hacer un análisis en conjunto al final, el método deductivo inductivo, es decir se investigó de lo general a lo particular y el inductivo en sentido contrario, este método condujo al análisis de interpretación de los resultados, respecto a los instrumentos la investigación considero necesaria a la observación con la finalidad de recolectar los datos suficientes para comprender mejor la realidad de la aplicación de los juegos didácticos y alcanzar un mejor desarrollo cognitivo en los niños, este instrumento se aplicó a los niños de 4 años; en tanto que la encuesta es una técnica de información necesaria donde se identificó que la aplicación de los juegos didácticos desarrolla las habilidades cognitivas en los niños, este instrumento se aplicó a los docentes para conocer

el grado de conocimiento que tienen sobre este tema, finalmente se aplicaron instrumentos enfocados a realizar pruebas de destrezas cognitivas; la muestra fue integrada por 22 niños del aula del primer grado de E.G.B, llegando a los siguientes puntos: *El análisis tubo sustento en la aplicación de los instrumentos observando que los juegos didácticos favorecen significativamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en la aplicación de la prueba de destrezas se observó algunas deficiencias de los niños por la falta de aplicación de estos juegos en la planificación curricular debiendo potencializar estas estrategias para mejorar el área cognitiva, la propuesta más significativa de esta investigación es la elaboración de una guía de actividades que beneficie a los docentes y alumnos*

(Gualsaquí, 2016) El aporte del autor sobre los juegos tranquilos que los considera como herramienta de razonamiento, reflexión, solución de problemas, análisis y asociación mediante los recursos didácticos que se deben emplear para estimular la concentración como son las rompecabezas, materiales de agrupación, ensartados, etc., estos materiales mejoran significativamente el área matemática en los niños de 3 a 4 años del centro de atención Creciendo con nuestros Hijos del norte de Ecuador, el análisis fue posible porque se plantearon diversas alternativas que canalizaron la solución en base a la estrategia de los juegos tranquilos para el logro del área lógico matemática en los niños considerando una investigación de campo porque se aplicó en el mismo lugar donde se encontró el problema brindando la veracidad del resultado, es una investigación documental porque se sustentó a través de los escritos de diversos autores referentes al tema enriqueciendo la información seleccionada, también es seleccionada como una investigación bibliográfica porque se aplicaron textos documentales de diversos investigadores similares al tema respetando los derechos de cada autor, también es una investigación descriptiva porque describió las variables, en cuanto a los métodos

aplicados se consideraron el inductivo, partiendo de la causa del problema para buscar los orígenes, mientras que el deductivo observa directamente las aulas donde se identificaron los problemas, analítico porque se espera llegar a la verdad de los problemas y estadístico porque se obtuvieron los resultados mediante la tabulación de la información en base a los instrumentos que se aplicaron a la muestra, las técnicas aplicadas se basaron en la observación y en la encuesta utilizando fichas de observación para obtener información mas específica de los niños y se fue registrando en los cuadernos de campo, se contó con una población de 47 considerando a los niños y profesoras, por ser una población pequeña y tener mejor confiabilidad de los resultados se trabajó con el 100% de la población, llegando a los siguientes puntos: *De acuerdo a los resultados se evidencia que las maestras no aplican los juegos tranquilos en el trabajo con sus niños, por lo tanto se demuestra estadísticamente que existe una deficiencia en el desarrollo del área matemática en los niños de 3 a 4 años, por lo tanto los niños tienen dificultades en armar rompecabezas, encajar correctamente, agrupar por similitudes y a contar objetos mediante sus juegos, la falta de conocimiento de las educadoras de la importancia de estos temas limita al niño en su aprendizaje sugiriendo que se elabore una guía de trabajo para mejorar el aprendizaje de sus niños.*

### **Nivel Nacional**

(Cuba, Palpa, 2015) Los autores manifiestan que el juego libre se dar en diferentes contextos donde el niño sea espontaneo y autónomo en las decisiones de sus juegos, eligiendo que quiere jugar y con quien quiere jugar sin la vigilancia de un adulto donde las reglas son impuestas por ellos mismos, la propuesta de los investigadores se fundamenta en este juego libre pero en los sectores de trabajo dentro del aula, donde la decisión en que espacio jugar es solo de él alcanzando favorablemente la creatividad en

base a sus necesidades e intereses, el trabajo se aplicó en niños de 5 años en el distrito de Santa Clara tomando como referencia a las instituciones de esta localidad, el estudio tuvo un enfoque cuantitativo o tradicional fundamentando que las características sociales deben ser medibles, el tipo de análisis fue descriptivo-correlacional donde se describieron los rasgos o fenómeno de estudio, el método utilizado es el hipotético-deductivo que se fundamenta en un procedimiento de afirmaciones hipotéticas, en tanto en el método diseño empleado corresponde al no experimental porque las variables no tienen manipulación, no cuentan con grupos de control dedicándose solo a analizar los fenómenos de una realidad cuando ya ocurrieron los hechos, la población estuvo constituida por un total de 100 niños donde existen 52 mujeres y 48 hombres, de 5 instituciones particulares en tanto que la muestra se eligió voluntariamente en 3 colegios con un total de 60 niños, al finalizar el paquete estadístico se concluyó en lo siguiente:

*Para el trabajo de los sectores la maestra tuvo que diseñar estrategias de orden dentro de estos espacios, se consideró en la investigación el sector de hogar donde el niño generalmente desarrolla sus juegos simbólicos por medio de los juegos de roles, desarrollando los componentes básicos del currículo evidenciando que este sector favorece la creatividad en los niños, así mismo se observó que la comunicación entre ellos tiene mayor fluidez en sus mensajes, en el momento del juego se potencializó la resolución de problemas, cada niño era espontáneo en la creación de los momentos de juego demostrando originalidad e iniciativa.*

(Barrantes, 2017) El análisis consiste en aplicar el método lúdico como un grupo de procedimientos diseñados para habilitar ambientes donde se estimule la creatividad y la armonía, en este proceso los alumnos no sean ajenos de su aprendizaje, esto incluye propuestas de actividades como saltar, jugar con el balón, bailar, etc., esta metodología es participativa y se considera como una propuesta en la pedagogía que facilita

instrumentos nuevos al maestro desarrollando todas las áreas del estudiante, por lo tanto tiene influencia notable en las habilidades cognitivas de todas las áreas, según esta investigación específicamente en el área de ciencia tecnología y ambiente, el trabajo se aplicó a los estudiantes de secundaria del colegio fe y alegría del cercado de Lima, es una investigación experimental con la intención de controlar las variables dentro del contexto institucional, se formaron dos grupos experimentales para controlar los resultados con la aplicación de la nueva propuesta y obtener resultados en base a los pre y post test, el diseño se basó en una investigación cuasi experimental donde los grupos fueron constituidos por un promedio de 30 alumnos de ambos sexos con el criterio que académicamente sean similares, en tanto que la población se consideró a todos los alumnos que cursan el tercer año de media con un total de 4 secciones, la muestra fue voluntaria con los alumnos que llevan el curso de cta con un total de 60 estudiantes, las técnicas que se aplicaron al grupo experimental fue un test elaborado por el tesista para medir el nivel de las habilidades cognitivas antes de la aplicación del método lúdico y después, finalizando con los siguientes puntos: *En el grupo experimental se aplicaron los instrumentos basados en el método lúdico con resultados significativos en el post test en lo que se refiere al proceso cognitivo, en tanto en la dimensión adquisición de la información también se observó un resultado favorable en la selección proveniente de su realidad, los estudiantes demostraron mejores habilidades cognitivas tanto en comunicación como en transferencia de ideas, finalmente se considera al método lúdico como una estrategia idónea en la adquisición del aprendizaje del estudiante.*

(Tisoc, 2018) El análisis se enmarca en el juego como una estrategia eficaz que representa un notable instrumento de cooperación para la integración de todo un grupo generando un disfrute y placer a favor de los ejercicios físicos y en la adquisición de valores, además es considerado como canalizador de la socialización entre los integrantes

de un grupo colectivo, en base a esta premisa este tema es importante para que los estudiantes obtengan aprendizajes revelador en los alumnos del tercer ciclo de primaria del colegio Valentín Paniagua de la ciudad del Cuzco, con un diseño experimental donde se armaron don grupos de manera aleatoria dentro del aula, esto significa que a un grupo se le aplicara una evaluación previa al procedimiento experimental para posteriormente volver a evaluarlos y hacer las comparaciones respectivas para obtener los resultados, se enmarco en un enfoque cuantitativo con la intención de probar las hipótesis, el tipo de análisis fue basado en aspectos empíricos en un contexto determinado, respecto a la población se consideraron 4 salones del mismo año con un total de 108 estudiantes y la muestra que es un sub conjunto de la población tuvo un total de 54 alumnos que integran dos aulas del mismo año aplicando la técnica de observación para explorar las conductas y comportamientos de la muestra dentro de una realidad, considerando los siguientes puntos en base la tabulación de los resultados: *De acuerdo a los test aplicado al grupo experimental se observa que los juegos son relativamente importantes como metodología aplicada para mejorar los aprendizajes relevantes en los alumnos de primer grado de primaria, la muestra demostró mejores capacidades en la resolución de las dificultades que se les han presentado en su vida cotidiana, del mismo modo se aprecia un incremento significativo en el área de comunicación demostrando mayor fluidez y velocidad en sus palabras e ideas.*

## **1.2 Bases Teóricas**

### **Variable Juegos Cognitivos**

#### **El Juego**

Definir el juego no es cosa fácil porque considera diferentes factores que lo restringen existiendo muchos científicos que hablan de ello, algunos lo consideran como una

actividad mental, otros como acciones físicas que están ligadas con la psique y la conciencia de cada sujeto con el objetivo de encontrar disfrute y placer, así mismo otras teorías afirman que el juego se encuentra presente en la persona desde las primeras etapas de la vida especialmente en los niños por caracterizarse en los movimientos pero a través del tiempo va cambiando con la misma finalidad de generar disfrute y satisfacción que ayuda a la realización social. (Ballesteros, 2011).

El juego es imprescindible para el crecimiento sano de los niños formando su personalidad pero necesita las condiciones adecuadas para desarrollarlo como tener un espacio apropiado que brinde las condiciones necesarias y los tiempos para su realización, dentro de estas adecuaciones el juego requiere la intervención activa de todos los integrantes tanto grupal como individual, para ello debe ser propiciado por la maestra que permita que los niños a partir de las sensaciones experimenten, indaguen y exploren sus propios movimientos y su interacción con sus pares, los maestros juegan un papel importantísimo porque deben tener conocimientos precisos sobre el juego especialmente en el área pre escolar donde debe ser practico y adaptado de acuerdo a la edad del niño donde adquiere su aprendizaje por medio del juego. (Posse, Melgosa, 2000).

### **El Juego Cognitivo**

Este tipo de juego busca la realización de las destrezas y capacidades intelectuales como la solución de conflictos cognitivos y de situaciones diferentes, también incluye la memoria y el lenguaje, son procesos mentales que ayudan a entender el mundo por medio de los estímulos que acopian los sentidos básicos como es la vista, el gusto, el tacto y el oído, este grupo de actitudes permite comprender todo lo que nos rodea, según Ayala afirma que los juegos en el edades tempranas es un soporte permanente en el desarrollo considerando sus dimensiones en el aspecto emocional, cognitivo y creativo; estas

dimensiones permiten al niño interactuar con sus compañeros para lograr las metas propuestas al estar dentro de un ambiente que propicia la creación le brinda un contexto de confianza en su aprendizaje. (Refijo, Cardenal, 2007).

Los juegos cognitivos o también entendido como entrenamiento de procesos mentales, es la promulgación eficaz del llamado “estimulación cognitiva”, que ha demostrado por muchos años sus beneficios por ser una disciplina que utiliza la capacidad de aprender, así mismo la plasticidad del cerebro que está relacionada con el sistema neuronal, es decir que la persona en el transcurso de su vida va cambiando sus estructuras y las va adaptando a la diversidad de los acontecimientos del entorno permitiendo a nuestras neuronas nuevas formaciones sinápticas que consiste en la regeneración permanente de nuestras conexiones, la permanente implementación de las actividades lúdicas se conectan con la imaginación y la fantasía desarrollando al niño con mayor facilidad. (Navarro, 2011).

### **El Juego como Estrategia Didáctica**

La infancia es la etapa donde cualquier tipo de experiencia se transforma en juego y justamente en este momento se realizan los aprendizajes, el juego se vuelve en actividad lúdica cuando hay una intensión pedagógica y está reglamentado para lograr un objetivo, estas acciones permiten el desarrollo eficaz en las capacidades que el niño necesita para hacer suyo el conocimiento, en este proceso estas experiencias son relevantes tanto para el estudiante como para la maestra promoviendo la imaginación y las estrategias adecuadas para la motivación siendo más ameno y divertido la enseñanza enriqueciendo este proceso donde el estudiante es atraído, es un ejercicio que facilita y promueve sentimientos y emociones como el placer, la satisfacción y la alegría desarrollando un alto estímulo en los integrantes y mejorando la educación, esto conlleva a grandes beneficios en el aprendizaje. (González, 2011).

El juego es un recurso favorable para el aprendizaje en todas las áreas, de esta manera los niños son los beneficiados en sus conocimientos de tal manera que un tema cualquiera que se quiera enseñar en jardín, pues un excelente recurso es el juego por ser innato y a los pequeños les interesa experimentar e indagar por medio del juego, teniendo en cuenta que es valioso imponer el control y orden del aula, para ello se requiere las estrategias de la maestra sean las más adecuadas sin limitar al niño teniendo siempre el control de las actividades dentro del aula, es decir el juego tiene un conducto educativo, se estructura con ciertos reglamentos para el logro de los objetivos. (Chacón, 2008).

### **Importancia de los Juegos Cognitivos**

La importancia del juego es predominante en el desarrollo de los niños facilitando confianza en ellos mismos a través de las acciones que realizan, así mismo va desarrollando factores psíquicos relacionados con el pensamiento, físico relacionados con el movimiento, sociales relacionados con la interacción con los demás experimentando sentimientos y expresando sus emociones. (Gutiérrez, 2005).

- Un derecho imprescindible en la niñez es el juego por ser una necesidad importante en el desarrollo del ser humano porque a través de ello experimentamos situaciones significativas en nuestra vida, nos expresamos para comunicar nuestras emociones y aprendemos siempre de ello sin darnos cuenta.
- El juego es un recurso de instrucción innato que promueve la interacción y la comunicación con su medio natural y con los demás.
- El juego facilita la relación entre los niños y los adultos quienes orientan a comprender y entender lo que pasa en el mundo.
- En el proceso de un juego se deben seguir normas donde los niños aprenden los valores de convivencia como respetar, asumir cuando pierden, aumentan su

creatividad, aprende a reflexionar y gestionar sus sentimientos controlando sus impulsos, a través del juego el sujeto muestra su forma de ser, el mismo decide si desea jugar y es libre de elegir con quien hacerlo, la finalidad es un momento de disfrute y entretenimiento dejando de lado por un momento sus obligaciones y centrándose en solo en las actividades de juego.

- Propicia momentos de situaciones conflictivas buscando resolverlos con posibles alternativas de su realidad, así mismo adquiere diversos comportamientos dentro de la sociedad e incrementa factores de su personalidad que en el futuro repercuten en la práctica de su vida cuando sea adulto.
- Es importante jugar porque no solo facilita confianza en ellos mismos sino que proporciona satisfacción y placer fortaleciendo los aspectos psíquicos. (Gutiérrez, 2005).

### **Beneficios del Juego Cognitivo**

El juego representa un recurso didáctico para transmitir conocimientos y aprendizajes de forma lúdica y entretenida estimulando los procesos mentales en los niños por medio de la percepción el niño conoce el mundo que lo rodea beneficiándolo en diferentes aspectos de su vida: (Delgado, 2011)

- Despliega la creatividad en todas sus formas.
- Se relaciona con mayor facilidad con los demás.
- Reconoce su realidad e interactúa en ella.
- Mediante el juego el niño aprende las normas, las respeta y pone en práctica sus valores.
- Estimula su curiosidad y es libre de experimentar y manipular los materiales.
- Mejora su lenguaje.

- Demuestra autonomía en la toma de decisiones.
- A través de las actividades propuestas va mejorando su atención en sus trabajos.
- Fomenta el movimiento perfeccionando su coordinación y habilidades motrices.
- Procesan por medio del juego sus emociones y expresan sus estados de ánimo practicando la comprensión y la empatía.
- Es un recurso que fomenta la sociabilidad y la convivencia dentro de un grupo.
- Mediante el movimiento a través del juego estimula el desarrollo de su cerebro a un ritmo más acelerado convirtiéndolo en un momento significativo para aprender. (Delgado, 2011)

### **Características del Juego Cognitivo**

- El juego es una acción libre e involuntaria donde el niño cambia la realidad por un mundo lleno de fantasía, así mismo es una manera de expresión permitiéndole mayor facilidad en hacer sentir sus intereses, sus motivaciones y sus actitudes dentro de un contexto, siendo una conducta interna motivada que crea placer, es decir prevalecen los medios sobre el objetivo.
- Son acciones enfocadas vivenciadas donde el niño se integra fácilmente siendo una de las características más sugestiva desde el criterio educativo teniendo en cuenta que el niño es único e incomparable con sus propias virtudes, talentos, capacidades, creencias, que están íntimamente relacionadas con el aspecto afectivo, físico y cognitivo siendo componentes que se integran dentro de una actividad lúdica.
- Los momentos de juego requieren de actitudes concretas y escenarios pertinentes. (Jiménez, 2006).

### **Clasificación de los Juegos Cognitivos**

## **Juego Funcional**

Conforme el niño va cambiando sus juegos, en un inicio sus juegos se basan en la exploración de su entorno, para ello necesitan de estímulos que comprenden a través de los sentidos, posteriormente sus intereses despiertan por el mundo de las personas que le rodean, por ejemplo cuando juegan imitando a sus mayores que son sus modelos de conducta como los bomberos, doctores, etc., en esta etapa del juego funcional el infante ejecuta actividades motoras para reconocer diferentes objetos y alegar que acoge, una característica importante de estos juegos es que promueve el aspecto sensorial, así como la coordinaciones motrices y la facultad de identificar la causa y efecto, los juegos de este estadio más representativo son alcanzar objetos valiéndose de otro, hacer sonar una sonaja, encontrar objetos escondidos, entender que sus juguetes funcionan cuando se realiza una acción como aplastar un botón.

(Creatty, 2004).

## **Juego Dramático**

El juego dramático considera las actividades donde un niño deja correr su naturalidad donde interpreta a un personaje y deja de ser el mismo, dentro de estos personajes puede optar por ser un animal, una planta o un personaje fantástico entrando a diferentes mundos que el suyo poniendo en práctica sus experiencias y vive sin límites en un mundo entre la fantasía y la realidad, combinando diversas maneras de expresarse tanto oral, musical, gestual, plástica, etc., este tipo de juego pasa a ser un componente importante en la generalización educativa, para ejecutar un juego dramatizado se inicia con la poesía, una narración, cuento o una canción, lo más cotidiano en este tipo de juegos son los cuentos donde el niño representa un personaje dentro de la trama, en la pedagogía esta estrategia es el punto de partida de interrogantes y preguntas para resolver la dificultad o conflictos

que se da en el relato propiciando los conflictos cognitivos en el niño donde sus procesos mentales están estimulados a buscar una solución, sus características más importantes son: Las historias deben darse en referencia a su vida diaria de los niños donde ellos se sientan parte de esa realidad, así mismo deben tener temas de interés que motives al niño y finalmente estos cuentos deben ser de fácil comprensión con la intención de generar seguridad y autosuficiencia en los niños. (Aizencang, 2005)

### **Juego de Reglas**

Los juegos de esta selección involucran reglas que están fijadas y que el niño tendrá que respetar para participar, integrando su experiencia y adaptándose a las necesidades de su contexto, es decir en la escuela y en su hogar logrando lentamente la socialización del niño, mediante los juegos de reglas el infante se relaciona a un mundo que tiene que compartirlo con otros, para un niño el juego es su trabajo diario que le permite la adaptación en los grupos sociales como una nueva manera de crecer por medio de actividades lúdicas, de esta manera se originan los juegos colectivos muy comunes en los niños, que se observa jugando a la escuelita donde imitan a sus maestros o compañeros, jugando a la casita imitando a los adultos de su entorno, los juegos pueden referirse a muchos temas dependiendo del contexto donde se desenvuelve el niño desplegando un juego de roles y de imitación, es importante recalcar que todos los juegos de interacción se basa en reglas que favorece la convivencia, por lo tanto se desarrollan los valores entre los niños. (Caba, 2004)

### **Dimensiones de la Variable Juegos Cognitivos**

## **Juegos de Construcción o Manipulativos.**

Este juego es una herramienta que impulsa al área cognitiva y al incremento de actividades manuales donde no hay una edad específica para ejecutarlas, es decir que es pertinente para cualquier edad incluyendo a los bebés cuando se les proporciona los bloques o piezas de construcción donde el tamaño varía según la edad del niño, generalmente deben ser grandes y manipulativos y en adultos los bloques son piezas más pequeñas y con mayor complejidad como los legos o maquetas, estos juegos proporcionan múltiples beneficios como la creatividad y el ingenio. (Bernabeu, Goldstein, 2008).

### **Beneficios de los Juegos de Construcción**

- Los niños al manipular los bloques mejoran sus capacidades manuales y perfeccionan su motricidad manual, la estrategia del trabajo es que los pequeños manipulen ladrillos grandes y conforme crezcan se irá disminuyendo el tamaño de las piezas hasta lograr que sus construcciones sean obras originales.
- Con estos juegos potencializamos la creatividad en los niños y su imaginación, así mismo favorece significativamente el juego simbólico porque imitan situaciones de su vida diaria representando diversos roles de su entorno, de esta forma empiezan a comprender su ambiente que los rodea.
- El trabajo que realizan los niños por medio de los bloques y piezas de construcción van recepcionando conceptos matemáticos como tamaños al manipular objetos, colores con actividades cotidianas, formas, etc., así mismo favorecen sus nociones espaciales partiendo de su cuerpo como las distancias entre el objeto y su cuerpo, al caminar va esquivando obstáculos, etc..
- La construcción son actividades que favorecen el pensamiento antes de actuar mejorando solucionar las dificultades alcanzando capacidades para realizar

actividades teniendo en cuenta su planificación y organización para lograr sus objetivos.

- Dejar a los niños que construyan libremente en un tiempo específico, conforme van creciendo este tiempo se dilatará porque también se aumentará la dificultad desarrollando su concentración y atención.
- Es importante buscar un planteamiento o acción para el trabajo con estos materiales, el más resaltante son los trabajos en equipo, es decir realizarlos conjuntamente con sus compañeros en pequeños grupos, esto propiciará la socialización, la colaboración y ellos mismos implantarán sus normas de juego de manera natural. (Bernabeu, Goldstein, 2008).

### **Actividades de Trabajo de Juego de Construcción**

- Arman torres hasta de 10 piezas.
- Agrupan los bloques de acuerdo a su forma, tamaño y color.
- Celebra sus propias creaciones.
- Respeta las normas establecidas en los juegos.

### **Juegos de Memoria**

La memoria es la habilidad mental que permite a un individuo registrar, recordar experiencias y conversar, es decir recordar acontecimientos en momentos determinados y sentimientos, nuestra memoria almacena nuestras experiencias y las codifica recuperándolas en algún momento de nuestra vida de manera voluntaria e involuntaria, al aplicar juegos de memoria en los niños estamos frente a un aspecto esencial e importante para el aprendizaje desarrollando la comunicación y la socialización de los niños, para ello se debe involucrar los juegos tradicionales como instrumento ideal para potencializar

e incorporar habilidades esenciales como memorizar los números, el abecedario, las formas y los colores, las actividades propuestas consiste en ir descubriendo los componentes iguales, parejas o que se relacionen entre ellos. (Gómez, 2014)

### **Beneficios de los Juegos de Memoria**

- Ejercitan la rememoración visual.
- Fortalecen las capacidades intelectuales.
- Entrenan el cerebro de una manera saludable.
- Enriquece la concentración.
- Agrandan significativamente la memoria en periodos cortos.
- Fortalecen el lenguaje y la comunicación.
- El cerebro en los niños almacena las experiencias y poco a poco ellos toman conciencia y lo relacionan con sus experiencias nuevas. (Gómez, 2014)

### **Actividades de Trabajo de Juego de Memoria**

- Asocia el número con su cantidad.
- Identifica parejas en imágenes.
- Encastra correctamente en un rompecabezas.
- Identifica los colores con objetos pre determinado. (Gómez, 2014)

### **Juegos de Atención**

Son juegos basados en la captación visual con la intención de centrar la atención en una actividad con la finalidad de mejorar los problemas, se debe emplear materiales que estimulen no solamente la atención sino también la memoria, entre ellos tenemos: (Moreno, 1992)

- **Laberintos:** Son acciones muy fáciles dependiendo de la edad del niño se presentara la dificultad, una estrategia de trabajo de este tema es hacer competiciones, para ello se necesitan materiales elaborados de acuerdo a los temas de interés del niño, se pueden construir laberintos muy simples hasta otros más complejos.
- **Los puzles:** Son cubos grandes con temas interesantes con un número determinado de piezas para los niños más pequeños donde identificara las formas para armar una figura, en niños más grandes estos rompecabezas tendrán más piezas, la complejidad se irá dando de acuerdo a la edad y características de los sujetos.
- **Sopa de letras:** Es un juego de mesa que se necesita de mucha atención para encontrar las palabras, son actividades lúdicas para jugar en familia y requiere de concentración para descubrir las palabras.
- **Parejas:** Consiste en que los niños deben encontrar parejas similares, es importante tener en cuenta que la motivación en los niños es esencial para el desarrollo de cualquier actividad, este juego también va aumentando su nivel de complejidad.
- **Construcción:** Es un material ideal para el control de los estímulos donde el niño juega espontáneamente fortaleciendo su creatividad. (Moreno, 1992)

### **Actividades de Trabajo de Juegos de Atención**

- Arma rompecabezas correctamente.
- Descubre palabras en la sopa de letras.
- Arma parejas con imágenes similares.
- Arma puzles en equipo. (Moreno, 1992)

## **Variable Sector de Juegos tranquilos**

### **Juegos Tranquilos**

Los juegos tranquilo es un recurso que predomina verdaderamente en el desarrollo cognitivo y social de los infantes, es un espacio destinado a estimular el razonamiento, la asociación, resolución de conflictos, análisis, etc., para estimular estas áreas es necesario implementar de medios didácticos que promuevan la motivación y el interés por los niños, entre estos materiales se consideran los rompecabezas que el número de piezas depende de la edad del niño, según ello se va subiendo el nivel de complejidad del material, los juegos de memoria en sus diversas presentaciones y con la misma finalidad, también se consideran los encajes para niños más pequeños para afianzar la precisión y la concentración, otro material importante son las loterías, que consiste en la asociación de imágenes, los enroscados y los ensartados afianzan el aspecto óculo manual así como los enhebrados, el pasado se realiza con el objetivo de fortalecer la atención y la seriación, finalmente en estos juegos deben haber materiales que estimulen el área de matemática con sus bloques lógicos en diversos tamaños, colores y formas. (Buenas Tareas, 2012).

Esta área designada para los juegos tranquilos están incluidas dentro de estos espacios los juegos de meza que ayudan al desarrollo pleno del cognitivismo del niño, este sector busca desarrollar las actitudes lógicas en los niños de 3 a 5 años, también consideramos a este tipo de juegos como componentes importantes dentro del currículo en el nivel inicial ejercitando diversas habilidades tanto psicomotrices como intelectuales a través de la utilización de materiales, para ello es necesario la implementación de los espacios con recursos adecuados que promuevan el desarrollo lógico, en este espacio deben estar inmerso los juegos tranquilos con la finalidad de estimular el pensamiento y el razonamiento lógico del niño.

(Gutiérrez, 2014).

### **Importancia de Juegos Tranquilos**

Esta área destinada al razonamiento y la tranquilidad para la concentración, está ubicada dentro del aula, planificado para la utilización de acciones estructuradas que demandan un mayor nivel de atención y concentración, la característica de este espacio es que los niños no harán actividades físicas porque requieren de mayor concentración en las actividades por medio de los sentidos, interactuando con su entorno, desarrollando su curiosidad pensando y creando, es imprescindible que esta área este implementada con una gran variedad de recursos didácticos y juegos de meza que le permitan desarrollar habilidades manuales como armar, ordenar, transformar, etc., así mismo es importante que ellos discriminen imágenes reconociendo sus diferencias y semejanzas, también se pueden trabajar en equipo logrando desarrollar con esta estrategia los valores básicos como el respeto a los demás. (Cosas de la Infancia, 2015).

### **Materiales Didácticos para los Juegos Tranquilos**

En esta área es importante la implementación de materiales que promuevan las actividades cognitivas en los niños, proponiendo los siguientes materiales. (Bolívar, 1998)

#### **Para Clasificar**

- Cuentas de diferentes tamaños para ensartar, es importante tener en cuenta la edad del niño para realizar esta actividad, con este material el niño puede seriar colores, agrupar por colores según sea la orientación del maestro, también se consideran los ladrillos de madera y de plástico.

- Las loterías son materiales elaborados en fichas de madera, de plástico o cartón con imágenes de animales, verduras, objetos, personas, etc., en este material el niño se concentrara en ubicar las imágenes que se relacionan con las fichas, por ejemplo el dibujo de un perro lo tienen que relacionar con su comida, para ello el niño tendrá que clasificar e identificar la ficha que le corresponde promoviendo con esta actividad los procesos mentales.
- Tarjetas lógicas consiste en estimular el pensamiento lógico, las actividades son similares a los juegos de lotería donde el niño puede hacer analogías, comparaciones y diferencias discriminando las figuras según sea la actividad.
- Los frascos reciclados tienen un uso relevante en el sector de los juegos tranquilos donde el niño podrá clasificar y agrupar objetos dentro de ellos.
- Los dominós es un material utilizado tradicionalmente en todos los jardines donde pueden incluir diversas temáticas de trabajo por medio de figuras donde el niño asociara según sea la actividad programada.
- La caja de texturas es un material reciclado con la finalidad de parear texturas elaborados con diversos objetos reciclados donde el niño cojera un objeto con los ojos vendados y por medio del tacto identificara sus características como forma, peso, volumen y textura.
- Los encajes requieren de destrezas manuales para realizar las actividades con precisión identificando las formas y los tamaños. (Bolívar, 1998)

### **Para seriar**

- Los cubos de diversos tamaños para que el niño pueda seriar teniendo en cuenta los colores, así mismo se pueden emplear aros, cilindros, latas, de diversos volúmenes y tamaños. (Aizencang, 2005)

## **Para encajar**

- Los rompecabezas o puzles son piezas de construcción que deben ensamblarse unos con otros, este material se aplica con niños de cuna con 3 piezas y en los niños más grandes hasta 24 piezas, no se debe limitar al niño si puede armar rompecabezas más complejos.
- Las tarjetas de encastre con diferentes temas, se emplean para asociación de imágenes.

(Aizencang, 2005)

## **Objetivos de los Juegos Tranquilos**

Los juegos tranquilos tienen varios objetivos que buscan el desarrollo lógico cognitivo de los niños considerando lo siguiente:

- El niño en este espacio de juego se prepara para enfrentar las diversas dificultades relacionado con el campo de la ciencia priorizando las matemáticas que está presente en el transcurso de nuestra vida, estos juegos deben ser colectivos para que el niño pueda expresar su punto de vista, aprenda a respetar las reglas, etc.
- El niño mientras juega va adquiriendo sus conocimientos por medio de las experiencias directas con los objetos propiciando momentos de creatividad y de habilidades motrices afianzando su aprendizaje.
- Estos sectores requieren la orientación del adulto más que otros rincones donde el maestro apoya en la construcción de su aprendizaje.

- Se debe priorizar los espacios de acuerdo a la cantidad de niños que juegan en el mismo momento, lo ideal es que cada niño cuente con su propio materia, para ello se deben practicar estrategias de organización como el juego trabajo. (García, Llull, 2009)

## **Dimensiones de la Variable Juegos Tranquilos**

### **Organización de los Juegos**

La organización es importante para mantener una estructura ordenada en un grupo de personas con la finalidad de lograr objetivos comunes trabajando de forma coordinada en un espacio específico donde el grupo se dividirá las tareas y responsabilidades, en las actividades lúdicas la maestra tiene la responsabilidad de organizar la forma de juego que se realizara en los diversos sectores, para ello debe aplicar algunas estrategias que le conlleven a obtener una mejor orden en el trabajo en los sectores proponiendo la técnica del juego trabajo con la finalidad de que todo los niños tengan la oportunidad de experimentar en el área de los juegos tranquilos, estas actividades no solamente pueden aplicarse dentro de un espacio limitado sino que pueden utilizar sus mesas para su trabajo con los recursos didácticos, no se debe permitir la aglomeración en el aula y lo ideal es que cada niño o cada grupo colectivo tengan un material adecuado para el desarrollo de las habilidades cognitivas, una actividad que siempre ha dado buenos resultados es el armado de los rompecabezas en grupo donde todos participan.

Esta fase tiene como finalidad identificar las tareas de cada integrante colectivo donde se reparte las acciones en el equipo del trabajo, así mismo se fijan los tiempos y los espacios, otra opción es planificar asambleas de seguimiento con los mismos niño, se

sugiere en la educación vigente organizar las actividades con participación de los niños para que sientan que son importantes dentro de su aprendizaje. (Sarlé, 1999).

### **Indicadores de Logro**

- El niño participa activamente en la planificación de los proyectos.
- El niño asume sus tareas designadas con responsabilidad.
- Respetar las reglas impuestas en el aula para la realización de las actividades.
- Participa en la planificación levantando la mano y esperando su turno de participación. (Sarlé, 1999).

### **Ejecución de los Juegos**

En esta fase las tareas que se han planificado comienzan a ejecutarse que es el momento que el niño se concentra y analiza lo que hace, en este momento es necesario la presencia de la educadora para orientar y guiar a los niños en las actividades que se han planificado, en todo momento se debe hacer el seguimiento y observar que se cumplan las reglas planteadas por los mismos niños, si aplicamos la técnica del juego trabajo se verá un orden de las actividades.

(Zaragoza, 2013)

### **Indicadores de Logro**

- Cumple con las tareas designadas en el momento de jugar.
- Mantiene el orden dentro de su grupo colectivo.
- Demuestra actitudes positivas cuando logra su objetivo.
- Participa dentro de los grupos de trabajo

(Zaragoza, 2013)

### **Evaluación de los Juegos**

Esta fase es importante para conocer los resultados de lo planificado, se usan para conocer si hay problemas en la cognición que es la mezcla de los procesos mentales que influyen en todas las áreas de la vida, en base a esta evaluación se pueden modificar algunas estrategias e interponer nuevas con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los niños.

(Creaty, 2004)

### **Indicadores de Logro**

- Acepta sus errores para mejorar en sus actividades.
- Demuestra entusiasmo en la ejecución de su trabajo.
- Muestra interés para aprender mediante la experimentación,
- Demuestra empatía con sus compañeros.

(Creaty, 2004)

## **2.3 Bases Filosóficas**

La educación es uno de los principios de la pedagogía y es deber y derecho de todos y los modelos teóricos deben ser de calidad enfocado al desarrollo explícito de los niños, formando su personalidad.

## **2.4 Bases Conceptuales**

## **El Juego**

Definir el juego no es cosa fácil porque considera diferentes factores que lo restringen existiendo muchos científicos que hablan de ello, algunos lo consideran como una actividad mental, otros como acciones físicas que están ligadas con la psique y la conciencia de cada sujeto con el objetivo de encontrar disfrute y placer. (Ballesteros, 2011).

## **El Juego Cognitivo**

Este tipo de juego busca la realización de las destrezas y capacidades intelectuales como la solución de conflictos cognitivos y de situaciones diferentes, también incluye la memoria y el lenguaje, son procesos mentales que ayudan a entender el mundo por medio de los estímulos que acopian los sentidos básicos como es la vista, el gusto, el tacto y el oído, este grupo de actitudes permite comprender todo lo que nos rodea. (Refijo, Cardenal, 2007).

## **Importancia de los Juegos Cognitivos**

La importancia del juego es predominante en el desarrollo de los niños facilitando confianza en ellos mismos a través de las acciones que realizan, así mismo va desarrollando factores psíquicos relacionados con el pensamiento, físico relacionados con el movimiento, sociales relacionados con la interacción con los demás experimentando sentimientos y expresando sus emociones. (Gutiérrez, 2005).

## **Juegos Tranquilos**

Esta área designada para los juegos tranquilos están incluidas dentro de estos espacios los juegos de meza que ayudan al desarrollo pleno del cognitivismo del niño, este sector

busca desarrollar las actitudes lógicas en los niños de 3 a 5 años, también consideramos a este tipo de juegos como componentes importantes dentro del currículo en el nivel inicial ejercitando diversas habilidades tanto psicomotrices como intelectuales a través de la utilización de materiales. (Gutiérrez, 2014).

### **Importancia de Juegos Tranquilos**

Esta área destinada al razonamiento y la tranquilidad para la concentración, está ubicada dentro del aula, planificado para la utilización de acciones estructuradas que demandan un mayor nivel de atención y concentración, la característica de este espacio es que los niños no harán actividades físicas porque requieren de mayor concentración en las actividades por medio de los sentidos, interactuando con su entorno, desarrollando su curiosidad pensando y creando, es imprescindible que esta área este implementada con una gran variedad de recursos didácticos y juegos de meza que le permitan desarrollar habilidades manuales como armar, ordenar, transformar, etc., así mismo es importante que ellos discriminen imágenes reconociendo sus diferencias y semejanzas, también se pueden trabajar en equipo logrando desarrollar con esta estrategia los valores básicos como el respeto a los demás. (Cosas de la Infancia, 2015).

## **2.5 Formulación de las hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Los juegos cognitivos se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay.

### **2.4.2 Hipótesis Específicas**

Los juegos de construcción se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay.

Los juegos de memoria se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay.

Los juegos de atención se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay.

## 2.6 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
<b>LOS JUEGOS COGNITIVOS.</b>	Este tipo de juego busca la realización de las destrezas y capacidades intelectuales como la solución de conflictos cognitivos y de situaciones diferentes, también incluye la memoria y el lenguaje, son procesos mentales que ayudan a entender el mundo por medio de los estímulos que acopian los sentidos básicos como es la vista, el gusto, el tacto y el oído, este grupo de actitudes permite comprender todo lo que nos rodea. (Refijo, Cardenal, 2007).	<p><b>-Juegos de Construcción.</b></p>	<p>-Arman torres hasta de 10 piezas. -Agrupan los bloques de acuerdo a su forma, tamaño y color. -Celebra sus propias creaciones. -Respetan las normas establecidas con los juegos.</p> <p>-Asocian el número con su cantidad. -Identifica parejas en imágenes. -Encastra correctamente en un rompecabezas. -Identifica los colores con objetos pre determinado.</p>	Observación
	Esta área designada para los juegos tranquilos están incluidas dentro de estos espacios los juegos de mesa que ayudan al desarrollo pleno del cognitivismo del niño, este sector busca desarrollar las actitudes lógicas en los niños de 3 a 5 años, también consideramos a este tipo de juegos como componentes importantes	<p><b>-Juegos de Memoria.</b></p> <p><b>-Juegos de Atención.</b></p> <p><b>Organización de los juegos</b></p>	<p>-Arma rompecabezas correctamente. -Descubre palabras la sopa de letras. -Arma parejas con imágenes similares. -Arma puzles en equipo.</p> <p>-El niño participa activamente en la planificación de los proyectos. -El niño asume sus tareas designadas con responsabilidad. -Respetan las reglas impuestas en el aula para</p>	Observación



				32
--	--	--	--	----

**CAPÍTULO III:**

**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Diseño metodológico**

El diseño es la planificación de los métodos y técnicas que se van a emplear, encargándose de la organización del desarrollo del análisis para que se realice satisfactoriamente, es decir este diseño va a responder a la manera como se desarrollara el trabajo y comprobar el planteamiento de la hipótesis, el diseño que se empleara es el descriptivo que involucra la observación para describir las actitudes y los comportamientos del individuo sin manipular la población y correlacional porque se encargara de buscar la información entre ambas variables, el instrumento que es el mecanismo de recolección de información teniendo en cuenta las cualidades de la muestra, se elaborara en este análisis guías de observación que serán aplicadas con el apoyo de la maestra del aula, así mismo la tenista elegirá el tamaño de muestra.

### **3.2 Población y muestra**

#### **3.2.1 Población**

Se refiere a la totalidad de componentes donde se estudiara e investigara a este grupo de individuos que están involucrados dentro de una institución, en el inicial donde se está llevando a cabo el trabajo cuenta con una población de 174 alumnos.

#### **3.2.2 Muestra**

La muestra se encauza en seleccionar a los integrantes del estudio, es decir es un sub conjunto sacado de la población, siendo un grupo representativo, la autora ha seleccionado su muestra de forma intencional con un total de 40 niños del aula de 5 años.

### **3.3 Técnicas de recolección de Datos**

Para la investigación se ha hecho una selección de instrumentos esenciales para acopiar la información siendo el camino para recolectar los datos que requiere dar respuesta al problema, entre estas técnicas se ha seleccionado la observación el cual será aplicado en los niños de la muestra.

### **3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información**

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

## Operacionalización de variables

**Tabla 1** Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos de construcción		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de memoria		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de atención		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Los juegos cognitivos</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2** Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Organización de los juegos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Ejecución de los juegos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Evaluación de los juegos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Sector de juegos tranquilos</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

### CONFIABILIDAD

#### Midiendo los ítems de la variable los Juegos cognitivos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,823	12

#### Midiendo los ítems de la variable Sector de juegos tranquilos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,786	12

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

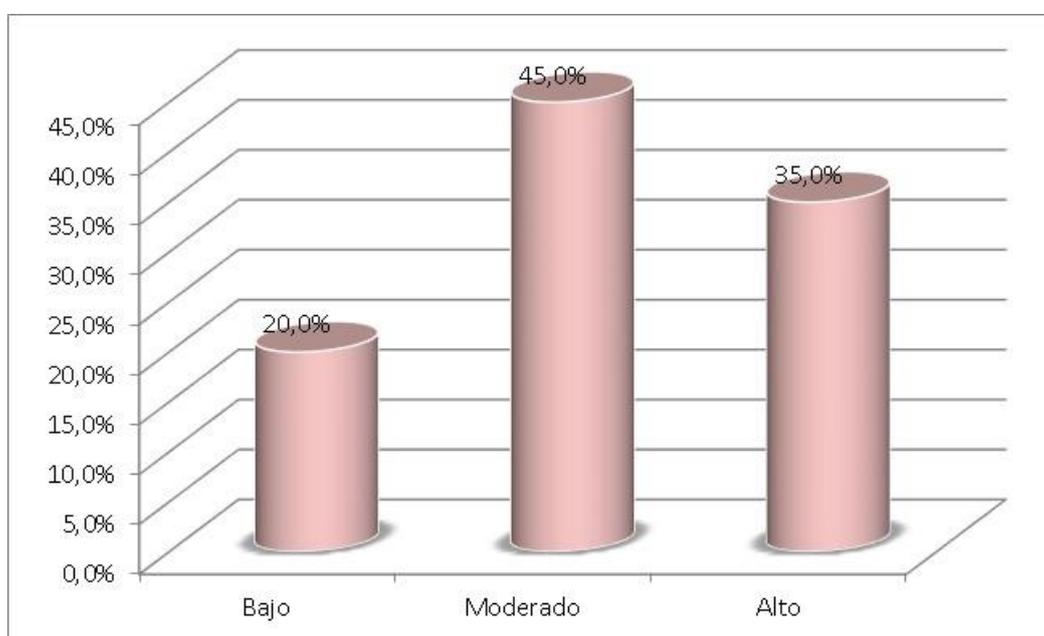
#### 4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

**Tabla 3**  
**Los juegos cognitivos**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	20,0%
Moderado	18	45,0%
Alto	14	35,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay

Figura 1



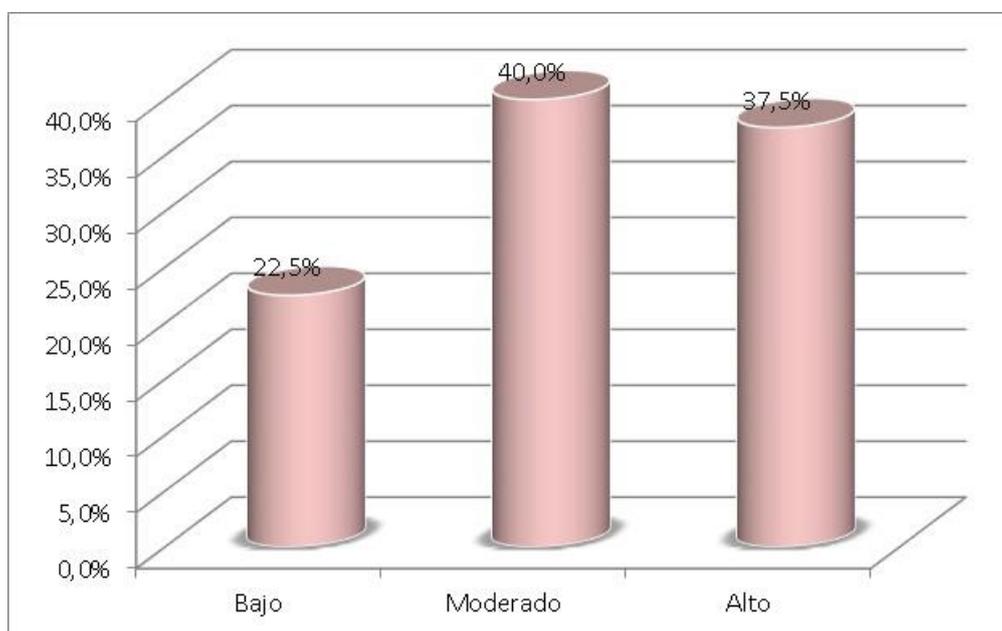
De la fig. 1, un 45,0% de los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos cognitivos, un 35,0% adquirieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

**Tabla 4**  
**Juegos de construcción**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	22,5%
Moderado	16	40,0%
Alto	15	37,5%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay

**Figura 2**



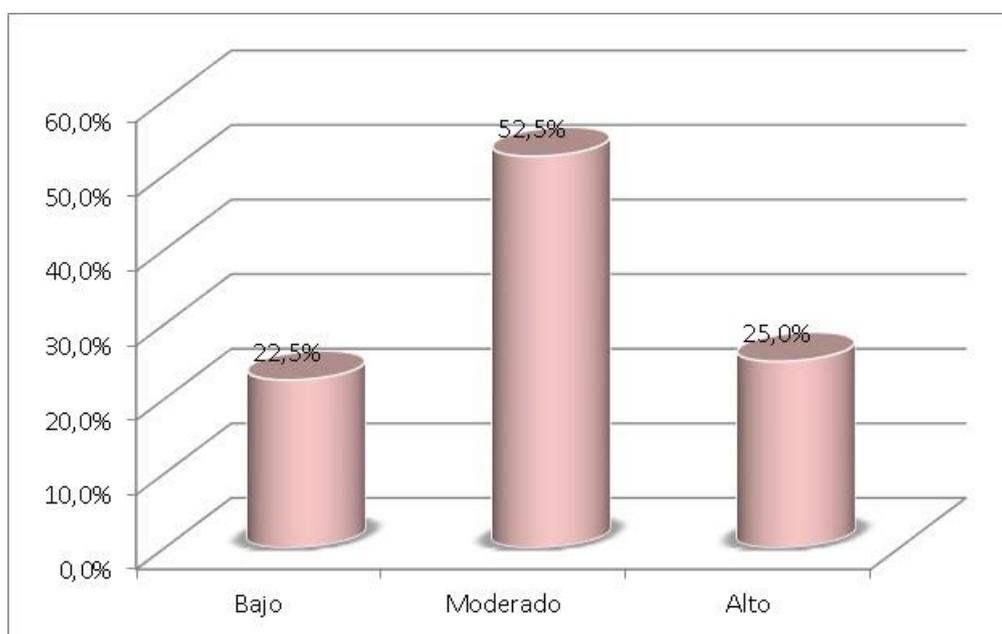
De la fig. 2, un 40,0% de los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos de construcción, un 37,5% adquirieron un nivel alto y un 22,5% obtuvieron un nivel bajo.

**Tabla 5**  
**Juegos de memoria**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	22,5%
Moderado	21	52,5%
Alto	10	25,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay

Figura 3



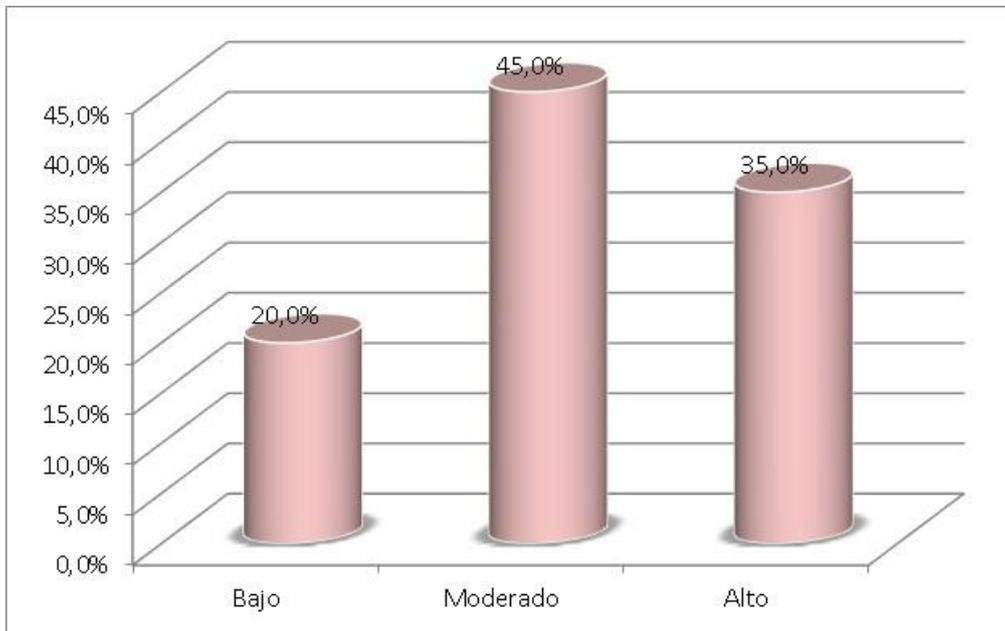
De la fig. 3, un 52,5% de los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos de memoria, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 22,5% obtuvieron un nivel bajo.

**Tabla 6**  
**Juegos de atención**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	8	20,0%
Moderado	18	45,0%
Alto	14	35,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay

**Figura 4**



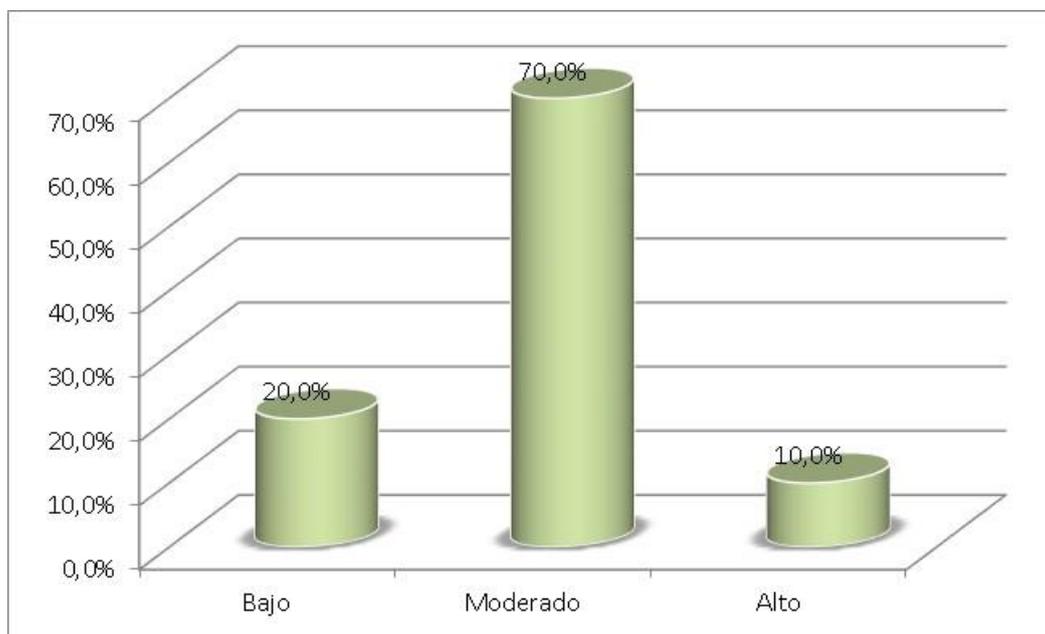
De la fig. 4, un 45,0% de los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos de atención, un 35,0% adquirieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

**Tabla 7**  
**Sector de juegos tranquilos**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	20,0%
Moderado	28	70,0%
Alto	4	10,0%
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay

**Figura 5**



De la fig. 5, un 70,0% de los niños del inicial N° 658 Fe y Alegra – Amay alcanzaron un nivel moderado en la variable sector de juegos tranquilos, un 20,0% adquirieron un nivel bajo y un 10,0% obtuvieron un nivel alto.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: Los juegos cognitivos se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay.

H<sub>0</sub>: Los juegos cognitivos no se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay..

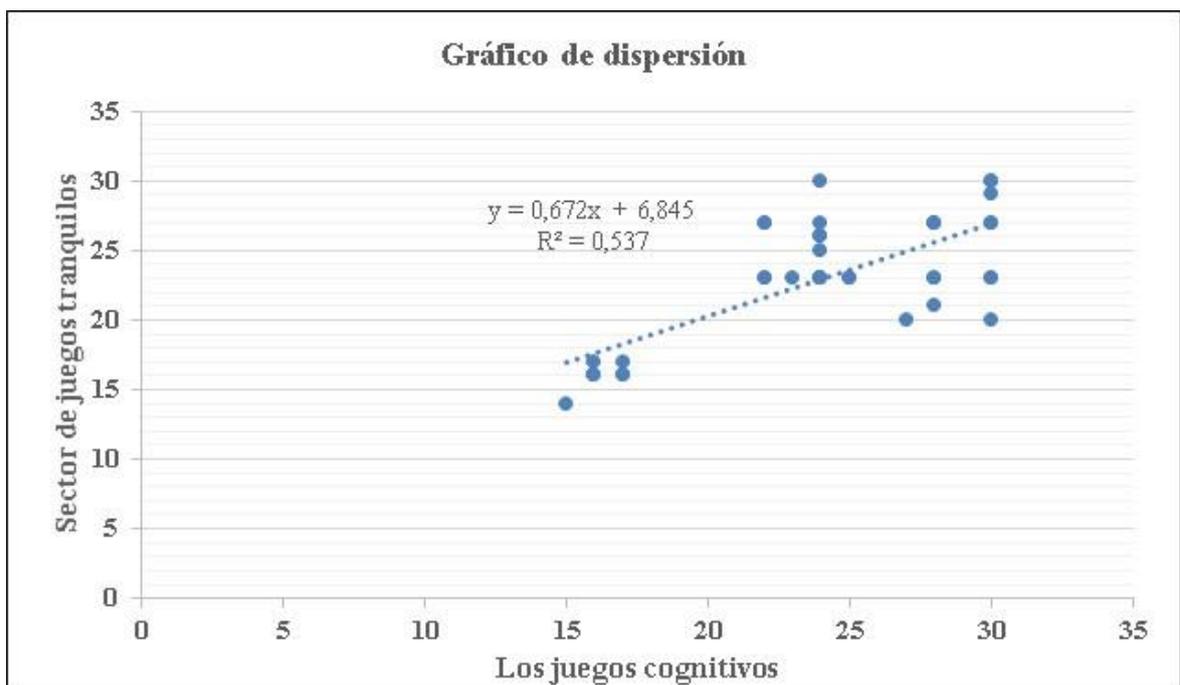
**Tabla 8**

*Los juegos cognitivos y el sector de juegos tranquilos*

			<b>Correlaciones</b>	
			Los juegos cognitivos	Sector de juegos tranquilos
Rho de Spearman	Los juegos cognitivos	Coef. Correlación	1	0,73
		Sig. (bilateral)	.	0
		N	40	40
	Sector de juegos tranquilos	Coef. Correlación	0,73	1
		Sig. (bilateral)	0	.
		N	40	40

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

La tabla 8 muestra una correlación de  $r = 0,73$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los juegos cognitivos y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena.



**Figura 6.** Los juegos cognitivos y el sector de juegos tranquilos.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Los juegos de construcción se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay.

**H0:** Los juegos de construcción no se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay.

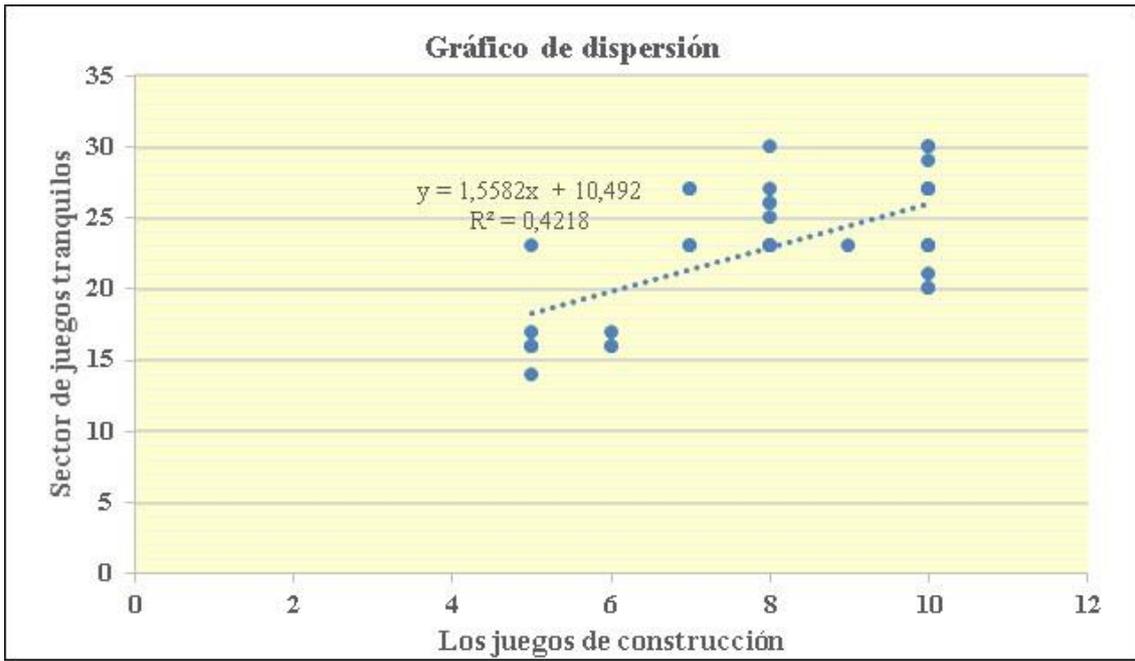
**Tabla 9**

*Los juegos de construcción y el sector de juegos tranquilos*

			Correlaciones	
			Juegos de construcción	Sector de juegos tranquilos
Rho de Spearman	Juegos de construcción	Coef. Correlación	1	0,65
		Sig. (bilateral)	.	0
		N	40	40
	Sector de juegos tranquilos	Coef. Correlación	0,65	1
		Sig. (bilateral)	0	.
		N	40	40

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

La tabla 9 muestra una correlación de  $r= 0,65$ , con un valor  $Sig<0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los juegos de construcción y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena.



**Figura 7.** Los juegos de construcción y el sector de juegos tranquilos.

## Hipótesis específica 2

**H2:** Los juegos de memoria se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos de memoria no se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay.

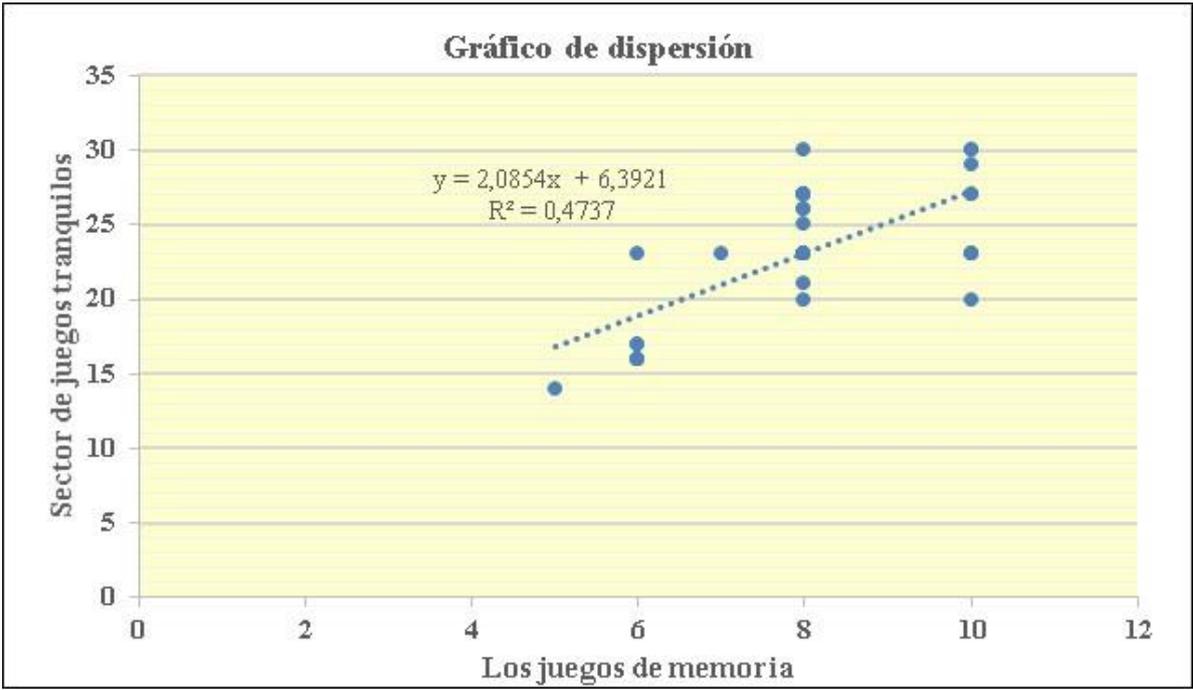
**Tabla 10**

*Los juegos de memoria y el sector de juegos tranquilos*

			Correlaciones	
			Juegos de memoria	Sector de juegos tranquilos
Rho de Spearman	Juegos de memoria	Coef. Correlación	1	0,69
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	40	40
	Sector de juegos tranquilos	Coef. Correlación	0,69	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	40	40

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

La tabla 10 muestra una correlación de  $r = 0,69$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los juegos de memoria y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena.



**Figura 8.** Los juegos de memoria y el sector de juegos tranquilos

### Hipótesis específica 3

**H2:** Los juegos de atención se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay

**H0:** Los juegos de atención no se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay.

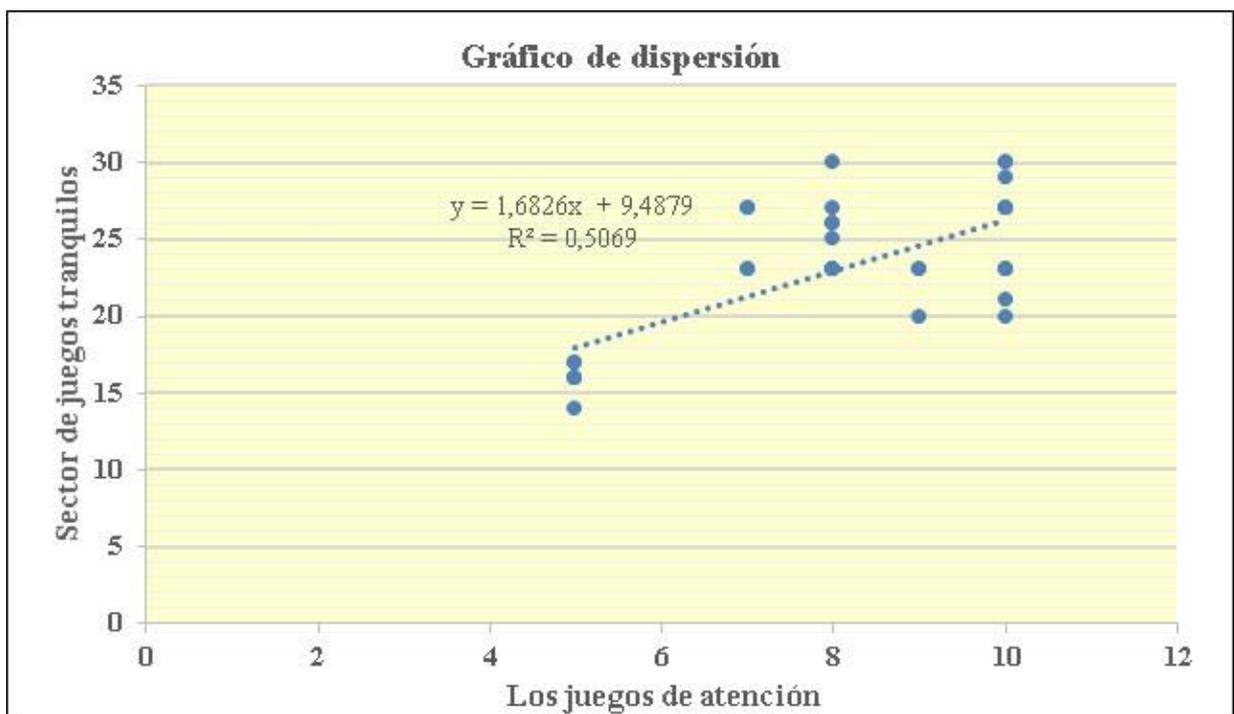
**Tabla 11**

*Los juegos de atención y el sector de juegos tranquilos*

			Correlaciones	
			Juegos de atención	Sector de juegos tranquilos
Rho de Spearman	Juegos de atención	Coef. Correlación	1	0,71
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	40	40
	Sector de juegos tranquilos	Coef. Correlación	0,71	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	40	40

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

La tabla 11 muestra una correlación de  $r = 0,71$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación entre los juegos de atención y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>a</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena.



**Figura 9.** Los juegos de atención y el sector de juegos tranquilos

## **CAPITULO V**

### **DISCUSION**

(Andrade, 2016) Los juegos planteados demostraron un efecto positivo en el área de matemáticas, así mismo se apreció diferencias de rendimiento entre los niños y las niñas, otro aspecto relevante fue que los estudiantes mejoraron notablemente en el rendimiento de sus tareas escolares, para (Sánchez, 2018) El análisis tubo sustento en la aplicación de los instrumentos observando que los juegos didácticos favorecen significativamente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, la propuesta más significativa de esta investigación es la elaboración de una guía de actividades que beneficie a los docentes y alumnos, **asi mismo** (Gualsaquí, 2016) De acuerdo a los resultados se evidencia que las maestras no aplican los juegos tranquilos en el trabajo con sus niños, la falta de conocimiento de las educadoras de la importancia de estos temas limita al niño en su aprendizaje sugiriendo que se elabore una guía de trabajo para mejorar el aprendizaje de sus niños, para (Cuba, Palpa, 2015) se observó que la comunicación entre ellos tiene mayor fluidez en sus mensajes, en el momento del juego se potencializo la resolución de problemas, cada niño era espontaneo en la creación de los momentos de juego demostrando originalidad e iniciativa, en tanto (Barrantes, 2017) se observó un resultado favorable en la selección proveniente de su realidad, los estudiantes demostraron mejores habilidades cognitivas tanto en comunicación como en transferencia de ideas, finalmente se considera al método lúdico como una estrategia idónea en la adquisición del aprendizaje del estudiante, asi mismo (Tisoc, 2018) la muestra demostró mejores capacidades en la resolución de las dificultades que se les han presentado en su vida cotidiana, del mismo modo se aprecia un incremento significativo en el área de comunicación demostrando mayor fluidez y velocidad en sus palabras e ideas.

**CAPITULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación entre los juegos cognitivos y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>o</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena.
2. **Segunda:** Existe relación entre los juegos de construcción y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>o</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena..
3. **Tercera:** Existe relación entre los juegos de memoria y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>o</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena.
4. **Cuarta:** Existe relación entre los juegos de atención y el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N<sup>o</sup> 658 Fe y Alegra – Amay. La correlación es de magnitud buena..

## **6.2 Recomendaciones**

Se recomienda a las maestras que la aplicación de los juegos cognitivos como recurso de motivación para fomentar los valores dentro del aula ya que son relatos cortos que siempre llevan una enseñanza.

Se debe implementar el sector de juegos tranquilos para que los niños tengan el acceso a materiales que fomenten el pensamiento que estimulen la creatividad y mejore sus habilidades de sociales.

Implementar programas y talleres de elaboración de materiales que implementen el sector de juegos tranquilos donde se incentive actividades del aula que deben ser enriquecidos con esta estrategia.

**CAPÍTULO V:**

**FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **Fuentes Bibliográficas:**

Ballesteros, O. P. (2011). La Lúdica como Estrategia Didáctica para el Desarrollo de Competencias Científicas. Bogotá.

Posse, R., & Melgosa, J. (2000). Para el niño: el Arte de Saber Educar. Madrid: Safeliz.

Ayala Refijo, M., & Martín Cardenal, M. (2007). Concepciones de Taller Lúdico-Creativo. *Magistro*, 2(1), 307-321.

Navarro, Á. (2011). 1001 Juegos de Inteligencia para toda la Familia. Madrid: Grupo Anaya S. A.

Martínez González, L. C. (2011). Lúdica como Estrategia Didáctica. *Scholarum*(11), 19-27.

Chacón, P. (julio-diciembre de 2008). El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje. *Nueva Aula Abierta* (16).

Delgado, I. (2011). El Juego Infantil y su Metodología. (M. J. Lopez, Ed.) Madrid, España: Paraninfo. ISBN:978-84-9732-821-0

Gutiérrez, F. (2005). Teorías el Desarrollo Cognitivo. (J. M. Cejudo, Ed.) Madrid, España. ISBN:84-481-9822-0

Creatty, B. (2004). Juegos Didacticos activos. (C. Cesarman, Ed.) Mexico: Pax Mexico. ISBN:968-860-250-7

Aizencang, N. (2005), Jugar, Aprender y Enseñar: Relaciones que Potencian los Aprendizajes Escolares. Buenos Aires: Manantial

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y Aprendizaje. El Juego como Herramienta Pedagógica. España: Editorial Narcea.

Moreno Palos, C. (1992). Juegos Populares y Deportes Tradicionales. Editorial Alianza. Madrid.

Gutiérrez, R., (2014), Importancia del Juego en Rincones. Nivel Inicial, Tercera Edición.

Bolivar, C. (1998). *La Lúdica como Actitud Docente*. Bogotá: Magisterio.

Garcia, A., & Llull, J. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología*. España: Editex.

Sarlé, P. M. (1999). *Juego y Aprendizaje Escolar: Los Rasgos del Juego en la Educación Infantil*. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.

### **Fuentes Hemerográficas**

(Andrade, 2016) “Juegos Cognitivos para Desarrollar el Pensamiento Matemático en los niños(as) del 2° del Jardín de niños “Capitán Alonso de León” 2015-2016.”, Tesis Presentada en Cumplimiento Parcial de los Requisitos para el Título de Licenciatura en Educación preescolar. Universidad de Montemorelos-México.

(Sánchez, 2018) *El Juego Didáctico para Potenciar el Desarrollo Cognitivo de los niños de Primer Grado de Educación General Básica Paralelo “D” Sección Matutina de la Escuela Teniente Hugo Ortiz de la Ciudad de Loja, Periodo 2017-2018*”, Tesis previa a la Obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia. Universidad Nacional de Loja-Ecuador.

(Gualsaquí, 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 Parvularia. Universidad Técnica del Norte-Ecuador.

(Cuba, Palpa, 2015) “La Hora del Juego Libre en los Sectores y el Desarrollo de la Creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa Clara.”, Tesis para Optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Arte. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle-Perú.

(Barrantes, 2017) “El Método Lúdico y su Influencia en el Desarrollo de Habilidades Cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en Estudiantes del Tercero de

Secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05”, Para Optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Didáctica de las Ciencias Naturales. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle-Perú.

(Tisoc, 2018) “El Juego como Estrategia Metodológica en el Aprendizaje Significativo de los Alumnos del Primer Grado del Nivel Primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”, Tesis para Obtener el Grado Académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad Cesar Vallejo-Perú.

### **Fuentes Electrónicas**

Caba, B. (2004). De Jugar con el Arte al Arte de Jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .

Gómez, J. (2014) El juego Infantil y su Importancia en el Desarrollo. Recuperado de: [https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_jtw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf)

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

Cosas de la Infancia, (2015), en el Artículo Estrategias del Aprendizaje lógico-Matemático en niños, Recuperado en: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa15.ht>

# ANEXOS

## **Guía de observación dirigida a los niños**

### **Variable Los Juegos Cognitivos**

1.- ¿Arman torres hasta 10 piezas?

SI

NO

2- ¿Agrupa los bloques de acuerdo a su forma, tamaño y color?

SI NO

3- ¿Celebra sus propias creaciones?

SI NO

4- ¿Respetas las normas establecidas en los juegos?

SI NO

5- ¿Asocia el número con su cantidad?

SI NO

6- ¿Identifica parejas en imágenes?

SI NO

7- ¿Encastra correctamente en un rompecabezas?

SI NO

8- ¿Identifica a los colores con objetos pre determinados?

SI NO

9- ¿Arma rompecabezas correctamente?

SI NO

10- ¿Descubre palabras en la sopa de letras?

SI NO

11- ¿Arma parejas con imágenes similares?

SI NO

12- ¿Arma puzzles en equipo?

SI NO

## Guía de observación dirigida a los niños

### Variable El Sector de Juegos Tranquilos

1- ¿El niño participa activamente en la planificación de los proyectos?

SI NO

2- ¿El niño asume sus tareas deslignadas con responsabilidad?

SI NO

3- ¿Respeto las reglas impuestas en el aula para la realización de las actividades?

SI NO

4- ¿Participa en la planificación levantando la mano y esperando su turno para participar?

SI NO

5- ¿Cumple con las tareas designadas en el momento de jugar?

SI NO

6- ¿Cumple con las tareas designadas en el momento de jugar?

SI NO

7- ¿Demuestra actitudes positivas cuando logra un objetivo?

SI NO

8- ¿Participa dentro de los grupos de trabajo?

SI NO

9- ¿Acepta sus errores para mejorar en sus actividades?

SI NO

10- ¿Demuestra entusiasmo en la ejecución de su trabajo?

SI

NO

11- ¿Muestra interés para aprender mediante la experimentación?

SI

NO

12- ¿Demuestra empatía con sus compañeros?

SI

NO

	<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>MÉTODOS Y TÉCNICAS</b>
OS E OS	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos cognitivos en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de construcción en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de memoria en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de atención en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos cognitivos en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos de construcción en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay.</p> <p>Determinar la relación de los juegos de memoria en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay.</p> <p>Determinar la relación de los juegos de atención en el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 fe y alegre – Amay.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Los juegos cognitivos se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegre – Amay.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b></p> <p>Los juegos de construcción se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegre – Amay.</p> <p>Los juegos de memoria se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegre – Amay.</p> <p>Los juegos de atención se relacionan con el sector de juegos tranquilos en los niños del inicial N° 658 Fe y Alegre – Amay.</p>	<p><b>LOS JUEGOS COGNITIVOS</b></p> <p>Juegos de Construcción.</p> <p>Juegos de Memoria</p> <p>Juegos de Atención</p> <p><b>SECTOR DE JUEGOS TRANQUILOS</b></p> <p>Organización de los juegos</p> <p>Ejecución de los juegos.</p> <p>Evaluación de los juegos</p>	<p><b>INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva Correlacional</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>MÉTODO</b></p> <p>Científico</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>