



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

**Los juegos en movimiento para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años
de la Institución Educativa Inicial N° 526 – Vegueta**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

Deysi Thalía Andrade Gonzales

Asesora

Dra. Bernarditha Ruth Padilla delgadillo

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento – No Comercial - >Sin Derivadas – Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre material, no puede distribuir el materia modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Andrade Gonzales Deysi Thalia	47748095	23 de enero de 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Padilla Delgadillo Bernardita Ruth	09073710	0009-0005-6064-2165
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Carrillo Torres Victoria Flor	15724523	0000-0002-6476-1592
M(a). Santos Palomino Esperanza	15740043	0000-0002-8600-8147
M(o). Palacios Serna Raul Eduardo	15727277	0000-0001-5132-3916

LOS JUEGOS EN MOVIMIENTO PARA FORTALECER EL AREA COGNITIVA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Graduados Trabajo del estudiante	2%
2	www.scribd.com Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	1%

TESIS

**Los juegos en movimiento para fortalecer el area cognitiva en los niños de 4 años de la
Institución Educativa Inicial N° 526 – Vegueta**

Autora : Deysi Thalía Andrade Gonzales

Asesor: Dra. Bernarditha Ruth Padilla delgadillo

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

JURADO EVALUADOR

Dra. CARRILLO TORRES VICTORIA FLOR
Presidente

M(a). SANTOS PALOMINO ESPERANZA
Secretario

M(o). PALACIOS SERNA RAUL EDUARDO
Vocal

Dra. PADILLA DELGADILLO BERNARDITA RUTH
Asesora

DEDICATORIA

A mis padres por su apoyo incondicional.

Deysi Thalía Andrade Gonzales

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mis maestros.

Deysi Thalía Andrade Gonzales

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

Los juegos se dan acompañados de movimientos y es una actividad principal de la ocupación de los individuos especialmente de los niños, el jugar es un papel esencial en el desarrollo humano, la práctica desde tempranas edades favorece a la formación integral de las personas y está íntimamente ligada con el aspecto cognitivo de los niños del inicial N° 526-vegeta, se recopiló información de las variables y se buscó la relación permanente entre ambas, confirmándose en los resultados de las hipótesis, el diseño aplicado fue descriptivo correlacional, la población total fue de 93 niños de 3, 4 y 5 años, el muestreo fue no probabilístico e intencional seleccionado por la tesista con un total de 28 estudiantes.

La metodología que se aplicó a los niños del muestreo fueron fichas de observación, cuaderno de campo y guías de trabajo.

Los resultados fueron procesados con el software SPSS, se evidenciaron en tablas y cuadros estadísticos con resultados confiables y con un mínimo o margen de error.

Las conclusiones muestran la relación de los juegos en movimiento para fortalecer el área cognitiva.

Palabras Claves: Juegos, Movimiento y Aprendizaje.

ABSTRAC

Games are accompanied by movements and it is a main activity of the occupation of individuals, especially children, playing is an essential role in human development, practice from an early age favors the integral formation of people and is intimately linked to the cognitive aspect of the children of the initial No. 526-vegueta, information was collected on the variables and the permanent relationship between the two was sought, confirming in the results of the hypotheses, the applied design was descriptive correlational, the total population was of 93 children of 3, 4 and 5 years old, the sampling was non-probabilistic and intentional selected by the thesis with a total of 28 students.

The methodology that was applied to the children of the sampling were observation files, field notebook and work guides.

The results were processed with the SPSS software, they were evidenced in tables and statistical tables with reliable results and with a minimum or margin of error.

The conclusions show the relationship of moving games to strengthen the cognitive area.

Keywords: Games, Movement and Learning.

INTRODUCCION

Los juegos en movimiento son fundamentales para lograr desarrollar las diversas capacidades que posee un niño tanto en el aspecto cognitivo como motriz, en esta investigación nos centraremos en desarrollar y fortalecer los saberes ya adquiridos de forma empírica, mediante este trabajo de investigación buscaremos plantear esta problemática a través de 5 capítulos según el esquema que actualmente se maneja en la oficina de la universidad mediante el cual veremos el planteamiento de la problemática identificándola y analizando siendo nuestro objeto de estudio por ser un tema de relevancia, se proyectara los objetivos que se ha planteado alcanzar y con la justificación bien sustentada.

En la segunda parte de este trabajo se considera la parte del sustento teórico para ello se hizo una recopilación de información de los temas de análisis, se indago tanto nacional como internacional trabajos similares y los resultados que arrojaron para compararlo con nuestra realidad, se plantearon las hipótesis y se definieron el glosario de términos.

En este punto del trabajo se plantearon que tipo de método y técnicas que se aplicaran para obtener resultados más confiables y construir los instrumentos adecuados que respondan a las características de la muestra.

En este punto vamos a saber los resultados según la investigación estadística que se empleó y así poder ver diversas alternativas para mejorar el problema planteado, para finalizar consideraremos la bibliografía debidamente referenciada

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El individuo desde las primeras semanas de vida va a emplear el juego como un mediador de aprendizaje para conocer el mundo que le rodea, existen estudios que sustentan que el juego está presente desde el vientre de la madre y el niño empieza a desarrollar su memoria a largo plazo, el primer juguete del niño es propio cuerpo con el que experimenta su mundo, por medio de este trabajo de investigación queremos resaltar la consideración de los juegos en movimiento en el progreso de habilidades en el desarrollo de los segmentos gruesos a través del movimiento, recalcando los diversos beneficios en los niños como mejorar y fortalecer el aspecto fisiológico que podemos abarcar en el juego, a su vez va a ser un facilitador para transmitir los saberes según lo enfocado, en este caso el área cognitiva y motora del individuo.

El inicial N° 526 está ubicado en el centro poblado de Vegueta se pudo evidenciar las falencias al momento de utilizar esta metodología por parte de las docentes lo cual se busca mejorar a través de este trabajo investigativo y por ende lograr una mejor concientización de este tema. Dentro de nuestro planteamiento de la investigación se considerará una diversidad de juegos dirigidos al movimiento que serán desarrollados por niños de edad pre-escolar, se ha considerado la elaboración de estos recursos, así mismo la aplicación del instrumento el cual será de observación según las características de los niños.

El trabajo se considera viable por ser de interés educativo y los resultados mejoraran el trabajo de la maestra y los beneficiados serán los niños.

1.2 . Formulación del Problema

1.2.1 Problema general:

¿Cómo se relacionan los juegos en movimiento para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta?

1.2.2 Problemas específicos:

¿Cómo se relacionan los juegos de velocidad para fortaleces el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta?

¿Cómo se relacionan los juegos de equilibrio para fortaleces el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta?

¿Cómo se relacionan los juegos de fuerza para fortaleces el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos en movimiento para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos de velocidad para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

Determinar la relación los juegos de agilidad para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

Determinar la relación de los juegos de fuerza para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

1.4. Justificación de la investigación.

Considerando a la educación que está en constante cambio, los enfoques no son estáticos y varían de acuerdo a los cambios de la sociedad, por esto mismo los docentes deben estar en constante capacitaciones y perfeccionamiento de sus diversas áreas curriculares y a su vez los más beneficiados serán los docentes y los niños, los maestros deben estar buscando técnicas innovadoras de forma constante, se emplearan a los juegos de movimiento como un mediador para lograr un óptimo desarrollo en el aspecto cognitivo, el movimiento es la actividad que desarrolla la inteligencia en los niños, al moverse se activa el cerebro y desarrolla habilidades para la vida futura de la persona.

Justificación metodológica.

El movimiento es la manera más sencilla de comunicarse con el cuerpo y de relacionarse con su medio y está íntimamente relacionado con el conocimiento para ello se debe seleccionar la metodología adecuada que nos garantice resultados más óptimos para la elaboración de los instrumentos teniendo en cuenta criterios de acuerdo a la muestra.

La observación es la técnica más adecuada en las investigaciones descriptivas que buscan relacionarse entre las variables.

Justificación social

A través de los juegos de movimiento buscaremos una estrategia cooperativa la cual permita desarrollar el ámbito social de los niños, buscando fomentar el trabajo de equipo aportando así valores y su entorno sin olvidar lo fundamental, para optimizar el apoyo de su familia reforzando los saberes adquiridos en la sesión, para ello optaremos por organizar talleres donde la comunidad podrá ser participe apoyando a construir materiales para el trabajo educativo.

1.5 Delimitaciones del estudio.

La institución educativa inicial N° 526-vegueta se encuentra en un centro poblado del mismo nombre, es una comunidad donde su economía se basa principalmente en la agricultura con una población dedicada a esta actividad, la mayor parte de la población son de escasos recursos económicos y viven del día a día.

El jardín cuenta con las instalaciones básicas, durante este proceso de investigación no hubo ningún tipo de prejuicio en cuanto a la ecología se refiere y a su vez se buscó fomentar y fortalecer los lazos entre los habitantes de la comunidad y los niños haciéndolos participar de los juegos de movimiento, esta investigación se llevó sin ningún inconveniente por consiguiente es viable.

1.6 Viabilidad de la Investigación

Los niños son seres en actividad por naturaleza y el movimiento es su actividad esencial para conocer su medio, así mismo el movimiento es una acción importante en el desarrollo de la inteligencia, el infante mientras más mueve su cuerpo mejor se desarrolla su cerebro por tal razón es una investigación de relevancia en la educación.

CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel Internacional

Ospina, (2015) *“El juego como estrategia para reforzar los procesos centrales de aprendizaje en el nivel preescolar”* fundamenta como objetivo el juego como el proceso de enseñanza en el nivel pre-escolar siendo una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza pedagógica en los infantes, también nos habla que el juego es una actividad que el hombre desarrolla desde las primeras semanas de vida llegando a ser la primer fuente de enseñanza logrando mediante este aspecto adquirir ciertos conocimientos de forma empírica desarrollando así sus primeras capacidades, llegando a las siguientes conclusiones, durante esta investigación se probaron diversas estrategias innovadoras como el juego que fue empleado para fortalecer los saberes básicos a nivel pre-escolar, a su vez fue un facilitador mediante ello se podrá transmitir los conocimientos planificados, resaltando la importancia para la enseñanza actual en los docentes, a su vez se dieron charlas a los padres de familia para poder formar un equipo y los niños puedan reforzar lo aprendido mediante las actividades lúdicas que realizan en el hogar.

Mamani, (2017) *“Significado del juego en proceso de la psicomotricidad en educación inicial”* objetivo transmitir la importancia de crear un ambiente adecuado para poder otorgarle al estudiante las diversas actividades lúdicas que planificara en su diseño curricular, en este ambiente seguro donde el niño podrá emplear su imaginación y así lograr el estímulo de esta misma, el investigador también nos recalca que se va a emplear al juego como una herramienta para poder fortalecer y desarrollar sus habilidades motrices recalcando en todo momento lo fundamental de los procesos lúdicos dentro de la pedagogía de los niños, llegando a las siguientes conclusiones: El juego es una herramienta fundamental para poder desarrollar la motricidad en los infantes beneficiándolos en su desarrollo como un facilitador para poder

transmitir los conocimientos de forma óptima según lo establecido, también nos habla de lo fundamental que es tener un ambiente adecuado que fomente la creatividad de los niños.

Landi, (2017) “*Estrategias metodológicas lúdicas para perfeccionar la motricidad fina*” el objetivo es resaltar la importancia de las actividades lúdicas en los 3 primeros años de vida del niño, se desarrollará la motricidad fina mediante el juego logrando así un desarrollo integral en las capacidades del niño y a su vez reforzando sus habilidades, la investigación estudia y analiza como el niño se desarrolla por medio de las actividades lúdicas y el movimiento, los estudios científicos coinciden que el movimiento en el niño desarrolla su cerebro y activa su inteligencia, el juego es la manera que tienen los pequeños de descubrir el mundo, emplearemos de manera adecuada los juegos como una herramienta óptima para lograr transmitir los experiencias directas de acorde al planeamiento hecho, por lo tanto vamos a llegar a las siguientes conclusiones, el juego es de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que es una actividad innata de los niños y a su vez mediante esto lograremos captar la atención de ellos, por lo tanto es una herramienta fundamental que emplean los docentes para desarrollar el aprendizaje de los niños.

A nivel Nacional

Córdova, (2017) “*Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa*” fundamentalmente que es un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en los niños, pues con ella vamos a lograr un movimiento coordinado en el aspecto fisiológico, y va a emplear los juegos como un facilitador para lograr desarrollar las áreas del desarrollo de los estudiantes, tanto en el aspecto cognitivo, afectivo, social y psicomotor, el autor hace referencia que el juego en movimiento debe ser libre y de manera espontánea para que fluya la creatividad y que los niños busquen soluciones en las dificultades del juego lo cual fomentara los conflictos cognitivos en los niños propiciando la meta cognición de los conocimientos adquiridos, la dimensión motora en las actividades lúdicas

de los infantes influye de gran manera para desarrollar la motricidad gruesa, el juego es un facilitador fundamental para poder transmitir el conocimiento de forma ludica, el juego no solo ayuda a desarrollar las habilidades fisiológicas de los niños sino también sus habilidades cognitivas.

Zavaleta, (2016) “*Juegos tradicionales y corporales para mejorar la psicomotricidad*” el fundamentalismo de los juegos corporales para el desarrollo de las primeras habilidades que adquiere de forma autónoma el infante en sus primeros meses de vida que serán la base para poder desenvolverse en su vida cotidiana, y estos puntos serán reforzados en clases utilizando por medio los juegos tradicionales específicamente como una herramienta fundamental para poder desarrollar las capacidades psicomotoras de los niños pues se sabe la importancia de lograr un desarrollo óptimo por medio del juego, así como el adulto tiene la responsabilidad de trabajar en los niños su trabajo es jugar, el autor llega a las siguientes conclusiones: Se logró un mejor desarrollo motor en los niños donde se aplicaron los juegos con diversos movimientos, se consideraron un abanico de juegos tradicionales que jugaban nuestros abuelos donde solo se necesitaba un espacio grande, donde puedan correr y jugar libremente, este tipo de juego se tomó como una herramienta didáctica para desarrollar las habilidades motrices, otra conclusión que se observo fue que los niños se volvieron más independientes y podían tomar sus propias decisiones demostrando autonomía.

Otero, (2015) “*El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales*” hace referencia que los niños siempre han empleado el juego como un medio para comunicarse expresando sus ideas y deseos por medio del movimiento, la expresión corporal transmite los sentimientos de los niños y sus emociones por medio del movimiento, las actividades lúdicas acompañan al niño desde los primeros meses de existencia, se sabe que la actividad del juego es considerado hoy en día un derecho en el cual el niño debe gozar y una herramienta fundamental para desarrollar un óptimo proceso de enseñanza, se empleó el juego

libre como un espacio de libertad donde el estudiante pueda desarrollar su creatividad y su capacidad de comunicarse de forma espontánea, esta investigación concluye: El juego libre favoreció de forma óptima en su capacidad de relacionarse con su entorno y comunicarse con sus compañeros logrando así mejorar sus capacidades sociales y de relación con sus pares.

2.2 Bases teóricas

Variable Juegos en Movimiento

El Juego

Las actividades lúdicas están en un constante cambio de forma frecuente buscando dar impulso al desarrollo cognitivo del niño, y a su vez desarrollando de una forma óptima las diversas capacidades como el de prestar atención, una mejor capacidad de retención y de recordar las cosas, y todo esto mediante el juego de una manera constante y divertida. (Vigotsky, 1896).

El juego son actividades que involucran tanto el aspecto físico como mental de la persona y a su vez nos da recreación, júbilo y gozo al practicarlo pues no solo es una herramienta para transmitir conocimientos sino también una forma de diversión para las personas, se realiza de forma voluntaria y espontánea fomentando la libertad y el desarrollo de la creatividad. (Tineo, 2010)

Importancia del juego

La actividad del juego es empleada como un facilitador para enseñar diversos aprendizajes así desarrollar de forma progresiva y espontánea. Las actividades lúdicas son algo innato del individuo y lo empieza a desarrollar desde los primeros meses de vida siendo así una conducta natural para el niño. No hay necesidad de explicarle al infante sobre el juego pues lo descubrirá de forma autónoma, pero si tratar de propiciarle un entorno adecuado y seguro para desarrollar

esta actividad, pues al jugar el infante desarrolla todas sus capacidades de forma empírica. (Ministerio de Educación, 2009).

Mediante las actividades lúdicas podremos transmitir al niño júbilo y alegría así logrando un desarrollo de forma armónica ofreciendo al docente condiciones excelentes para la aplicación de los diversos métodos pedagógicos a emplear. También mediante el juego vamos a mejorar la condición física del individuo tanto como el fortalecimiento muscular así como sus aspectos cardiovasculares así teniendo una progresión óptima del ser. (Tineo, 2011)

Teoría del juego como anticipación funcional:

Las actividades lúdicas como centro de un trabajo investigación en el ámbito de la psicología especial, siendo un punto de referencia que el juego es un proceso de desarrollo en los diversos ámbitos mentales y a su vez fomentando las diversas actividades físicas. (Gálvez, 2001)

El juego y las diversas formas de expresarse tanto oral como corporal interpretan un elemento vital que experimenta el niño desde una etapa temprana de su vida, atribuyendo a cada acción o circunstancia el aspecto sentimental, la facultad de escuchar, hablar y ver que siente sobre su ser e imaginando que todo objeto experimenta el mismo proceso que el logrando un desarrollo en el aspecto imaginativo. (Arauja, 2010)

Los juegos en Movimiento

Permite el fortalecimiento tanto muscular como en el aspecto motriz de forma global, desarrollando diversas destrezas que va adquiriendo o en otros casos desarrollando en el aspecto orgánico, simbólica, perceptiva, expresiva y en la creatividad de forma integral en las diversas circunstancias y situaciones cotidianas. Las actividades lúdicas están ligadas al movimiento, estos juegos son libres o reglados, el movimiento necesita las condiciones para que se

desarrollen donde propicie la exploración, el descubrimiento de su entorno, estos juegos favorecen la socialización de los niños desarrollando de manera libre los valores como la cooperación, comunicación motriz siendo fundamental para el desarrollo de la inteligencia. (Gutarra, 2011)

Los juegos en movimiento son una actividad en las que el estudiante emplea todas las potencias fisiológicas, motoras, afectivas y mentales también logrando un desarrollo social del hombre, permitiendo su despliegue espontáneo, alegre y alegre. (Arteaga, Viciano, Conde, 1999).

Dimensiones de la variable Juegos en Movimiento

Juegos de Velocidad

Habilidad en el ámbito de la motricidad que consiente efectuar desplazamientos en corto tiempo, estas actividades lúdicas deben ser cortas e intensas.

- **Toque en líneas cortas:** En este juego formamos dos equipos y los ubicaremos uno tras otro, el objetivo será correr hacia unas líneas que trazaremos y regresar para darle la mano al compañero y así hasta que todos participen.
- **Seguir la soga:** Haremos tres equipos y al primero de cada grupo les daremos una soga, los demás deben agarrar la soga y sin soltarla llegar a un punto determinado a toda velocidad. (Trigueros, 2002)

Juego de Agilidad

Son todas las actividades lúdicas que permiten un rápido cambio de ubicación en el espacio y hacer recorridos variando la posiciones fisiológicas y corporales de la fisiología del ser (saltos, carreras con diversos obstáculos, puntos de reflejos rápidos.)

- **Ejercicio de gateo:** Emplear las 4 extremidades apoyando manos y pies en el piso e inician una carrera siguiendo esta norma, el objetivo es llegar de un punto a otro sin perder la posición.
- **Saltar la cuerda:** Ejercicio muy común en los niños, consiste en agitar una sogá sobre el lugar y saltarla de manera armónica según la sogá valla cayendo, podremos ir variando la velocidad. (Cacñahuara, Mancco, 2013).

Juegos de fuerza

Mediante esta actividad motora vamos a buscar desarrollar la fuerza de los alumnos mediante actividades de empuje o jalón y así fortalecer la fisiología del ser.

- **Jalar la Soga:** Formaremos dos equipos de igual cantidad y de forma mixta y pondremos una línea del medio, le daremos una sogá a jalar a cada equipo y lograra ganar el que jalando hace que el equipo opuesto pase la línea.
- **Empuje del Oso:** Haremos una competencia de dos personas en las cuales van a entrelazar los brazos a la altura del deltoides, y así empujar al contrincante a un lugar exacto, gana el que hace llegar al rival al punto dado. (Cacñahuara, Mancco, 2013).

Variable Área cognitiva

Aprendizaje cognitivo

La cognición está en el ser humano como una capacidad innata, de manera indispensable se debe dar con una conceptualización de procesamiento. Tendremos en consideración otros aspectos en el conocimiento de diversas propuestas que plantean los conceptualistas sobre el avance informático. Este tipo de cognición tiene gran influencia en la psicología actual. (Cacñahuara, Mancco, 2013)

Destrezas sensorias motoras. -

Mediante este proceso de aprendizaje vamos a fortalecer la fisiología del ser humano, ejercitándolo al momento de aplicar los movimientos según la actividad planificada y a su vez lograremos un estímulo a nivel sensorial, teniendo en cuenta que una parte del comportamiento del ser humano es a nivel de los sentidos. El individuo ocupa sus primeros años de existencia en el desarrollo de las capacidades motrices. (Rodríguez, 1971)

Aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje es una nueva visión de forma cambiante en el aspecto mental ampliando los diversos conocimientos de la persona. Mediante este punto se puede decir que el aprendizaje es el producto que de la percepción de los estímulos, el almacenamiento de diversos conocimientos dados de forma adecuada, la anticipación de las conductas y diversos sucesos. (Punte, 2007)

El proceso de transmitir conocimientos se va a dar de una forma activa en cada persona, pues en la actualidad la persona ya no es un receptor netamente pasivo sino una persona activa que va estimulando y construyendo su propio conocimiento mediante la indagación y aclaración de cada duda, juntándolos con los conocimientos ya adquiridos. (Almeyda, 2013)

Aprendizaje Conceptual

Es el cumulo de acciones y estrategias de forma consciente en la cual están ideadas para estimular y promover la enseñanza y aprendizaje en los cuales permita a los estudiantes poder desenvolver diversas habilidades para emplearlos al momento de recibir información e interpretarlas como suya. (Punte, 2007)

El proceso de aprendizaje es saber emplear de forma adecuada las estrategias a nivel cognitivo, la recepción adecuada de conocimientos del ser humano y uso adecuado del planteamiento a nivel meta cognitivo, uso adecuado de herramientas a nivel conceptual (mapas conceptuales), dándole este enfoque podremos decir que el proceso de aprendizaje se da cuando le damos de forma óptima las herramientas adecuadas al estudiante y mediante esto desarrollar sus diversos potenciales del estudiante. (Cacñahuara, Mancco, 2013).

Aprendizaje actitudinal

El aprendizaje actitudinal consiste en la adaptación de forma personal de las actitudes adquiridas, no se logra únicamente con la recepción de información sino la forma en como lo transmite el docente siendo a su vez un ejemplo e influencia positiva para el niño, también se van a desarrollar en las diversas situaciones a las que el estudiante pueda ser sometido en él va a emplear el juicio, emociones y así tomar la decisión más adecuada. (Almeyda, 2013).

Se refiere al aspecto afectivo y racional de forma global que se encuentra dentro de la forma de comportarse del ser, su capacidad crítica ante las diversas situaciones, al momento de relacionarse con otras personas o en diversas situaciones que la vida le pueda plantear. Estas se podran modificar según las vivencias o experiencia adquirida por el ser. (Cacñahuara, Mancco, 2013).

Dimensiones del área Cognitiva

Memoria

La memoria es la ocupación principal del cerebro que posibilita al organismo recopilar, acumular y rescatar información antigua que está almacenado en la memoria, diversas teorías aseguran que se da como consecuencia de las relaciones sinápticas de forma repetitiva de neuronas, es una destreza mental que favorece al individuo registrar es decir tener una conversación fluida y sensata evocando sus experiencias e ideas recordando siempre el pasado, expresado en otra forma da la oportunidad de recordar sensaciones que en un momento determinado hemos sentido, la ideas, recordar acontecimientos, este transcurso mental permite la adaptación del hombre y pieza clave para el aprendizaje. (Cacñahuara, Mancco, 2013).

Pensamiento

Es un proceso mental lo cual implica crear imágenes para relacionarlos en algún momento con algo nuevo y está almacenado en la memoria, es considerado como un proceso en actividad reglada que procesa las informaciones que receptionamos de la experiencia como imágenes o conceptos. (Rodríguez, 1971)

Lenguaje

El lenguaje es la facultad propia del sujeto para comunicarse y poder expresar lo que piensa utilizando la palabra, es un sistema estructurado para comunicarse por medio de signos que el individuo utiliza dentro de un grupo humano para transmitir mensajes e información y socializarse, hasta las sociedades más primitivas y las más avanzadas tienen una lengua específica, el lenguaje nos permite ser lo que somos y además nos identifica con lo que somos. (Punte, 2007)

2.3 Bases Filosóficas

Fundamentación pedagógica

La educación actual ha tenido un cambio drástico mediante el paso del tiempo cambiando los objetivos y metodología de enseñanza buscando una forma más didáctica para poder transmitir los conocimientos deseado, sabiendo que en el siglo XX se recibía una enseñanza activa-pasiva en la cual el educador transmitía los conocimientos y el estudiante los consideraba como una verdad absoluta sin la posibilidad de dar sus ideas a conocer o poder debatir el tema tratado, en la actualidad se busca crear alumnos críticos e investigativo que pongan en juicio las enseñanzas y puedan indagar por ellos mismos para enriquecer el proceso pedagógico, a su vez puedan tener una mejor relación entre ellos volviéndose personas más sociables y una mejor confraternización con el docente y los implicados en su educación (los padres) logrando así una enseñanza activa donde a medida que se vaya avanzando se vallan despejando las dudas e incertidumbre del tema tratado para que todos puedan entender la clase y así crear un entorno de confianza que les servirá a futuro. (Ferreiro & Teberosky 1999)

Fundamentación axiológica

A través de los procesos de enseñanza se busca el desarrollo de los infantes en los diversos procesos y aspectos pedagógicos con el fin de lograr un desarrollo integral, esto abarca tanto el proceso mental y a su vez poder ser una persona más social y saber desenvolverse en su entorno, tomando en consideración los diversos conceptos, adaptándolos, reforzándolos y observando los valores a nivel universal a través de la escritura, el pensamiento tanto creativo como lógico, obteniendo así a niños más autocríticos e independientes teniendo así la capacidad de tomar sus propias decisiones de acorde a las situaciones que se les presente. (Aguilar, 2012).

2.4 Definición conceptos

El Juego

Las actividades lúdicas están en un constante cambio de forma frecuente buscando dar impulso al desarrollo cognitivo del niño, y a su vez desarrollando de una forma óptima las diversas capacidades como el de prestar atención, una mejor capacidad de retención y de recordar las cosas, y todo esto mediante el juego de una manera constante y divertida.

(Vigotsky, 1896).

Los juegos en Movimiento

Permite el fortalecimiento tanto muscular como en el aspecto motriz de forma global, desarrollando diversas destrezas que va adquiriendo o en otros casos desarrollando en el aspecto orgánico, simbólica, perceptiva, expresiva y en la creatividad de forma global en las diversas circunstancias que puedan pasar. Las actividades lúdicas que emplean el movimiento con un reglamento específico, proporcionan el ambiente para una exploración y desarrollo en el aspecto social del niño mejorando la cooperación, comunicación y comunicación motriz.

(Gutarra, 2011)

Aprendizaje cognitivo

La cognición está en el ser humano como una capacidad innata, de manera indispensable se debe dar con una conceptualización de procesamiento. Tendremos en consideración otros aspectos en el conocimiento de diversas propuestas que plantean los conceptualistas sobre el avance informático. Este tipo de cognición tiene gran influencia en la psicología actual.

(Cacñahuara, Mancco, 2013)

2.5 Formulación de las hipótesis

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos en movimiento están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

2.5.2 Hipótesis específicas

Los juegos de velocidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

Los juegos de agilidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

Los juegos de fuerza están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 526-vegueta.

2.6 Operalización de las Variables

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Juegos en movimiento	<p>Permite el fortalecimiento tanto muscular como en el aspecto motriz de forma global, desarrollando diversas destrezas que va adquiriendo o en otros casos desarrollando en el aspecto orgánico, simbólica, perceptiva, expresiva y en la creatividad de forma global en las diversas circunstancias que puedan pasar. Las actividades lúdicas que emplean el movimiento con un reglamento específico, proporcionan el ambiente para una exploración y desarrollo en el aspecto social del niño mejorando la cooperación, comunicación y comunicación motriz. (Gutarra, 2011)</p>	<p>Juegos de Velocidad.</p> <p>- Juegos de agilidad</p> <p>Juego de fuerza</p> <p>-Memoria</p>	<p>- Mejora las capacidades cardiovasculares.</p> <p>-Desarrolla una mejor capacidad de reacción.</p> <p>-Desarrolla destrezas motoras.</p> <p>-Corre de un punto a otro para lograr un objetivo determinado.</p> <p>-Mejora la relación con su entorno mediante los juegos lúdicos.</p> <p>-Fortalece las diversas capacidades que abarca la motricidad gruesa.</p> <p>-Relaciona sus conocimientos con nuevas experiencias.</p> <p>-Soluciona situaciones de manera autónoma.</p>	<p>Observación</p> <p>Hojas de aplicación</p> <p>Cuaderno de evidencias.</p> <p>Observación</p> <p>Hojas de aplicación</p> <p>Cuaderno de evidencias.</p>

<p>Área Cognitiva</p>	<p>La cognición es algo que está en el ser como una capacidad innata, que no de manera indispensable se debe dar con una conceptualización de procesamiento. Tendremos en consideración otros aspectos en la cognición diferentes a las propuestas que nos plantean los conceptualistas del procesamiento informático. Este tipo de cognición tiene gran influencia en la psicología actual. (Cacñahuara, Mancco, 2013)</p>	<p>Pensamiento</p> <p>-Lenguaje</p>	<p>-Fortalecer la toma de decisiones y buen juicio del alumno.</p> <p>-Mejorar las capacidades sociales del estudiante.</p> <p>-Expresa con coherencia sus ideas.</p> <p>-Se comunica con facilidad con sus compañeros</p>	
---------------------------	---	-------------------------------------	--	--

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Sabemos que el juego son acciones y es la primera forma que va a emplear el ser humano para adquirir sus primeras enseñanzas que le serán fundamental para la vida a futuro, en esta investigación vamos a emplear los juegos como un mediador para lograr transmitir algo específico, emplearemos los juegos en movimiento como herramienta específica para lograr desarrollar y fortaleces las capacidades cognitivas del estudiante según el planeamiento establecido.

3.2 Tipo de la Investigación

Al ser dos temas importantes para el desarrollo de los niños, el análisis será descriptivo en ambos temas, siempre buscando la relación entre ellos los cuales serán una recopilación de antecedentes teóricos los cuales servirán como sustento de la investigación, será de tipo intencional no probabilístico.

3.1.2. Diseño de la investigación

Para el trabajo de los temas se hizo una planificación y organización de una serie de acciones con la intención de lograr diversas metas propuestas para solucionar el problema, el diseño es descriptivo correlacional.

3.2 Población y muestra

Población

Tendiendo como constancia la totalidad de alumnos que vamos a emplear para la investigación sabremos que la población serán 93

Muestra

Para poder desarrollar esta investigación tomamos en consideración de forma voluntaria al salón de cuatro años por tener características tener características y condiciones de forma similar en cada alumno, teniendo en su totalidad 28 niños de forma global.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de Datos

En este trabajo de investigación vamos a emplear los medios y herramientas necesarias para lograr los objetivos planteados, de acorde a la problemática y las variables a emplear, por este motivo vamos a utilizar fichas de inspección que se les otorgara a los niños según sus capacidades y características que se rija de forma genérica en el salón a trabajar, el docente será de gran ayuda para lograr los objetivos planteados repartiendo y verificando que todo sea llevado de manera óptima y así mediante esto lograr recolectar los datos requeridos para poder completar este trabajo de investigación.

CAPITULO IV
RESULTADOS

4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 1

Juegos en Movimientos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	17,9	17,9	17,9
	Medio	13	46,4	46,4	64,3
	Alto	10	35,7	35,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

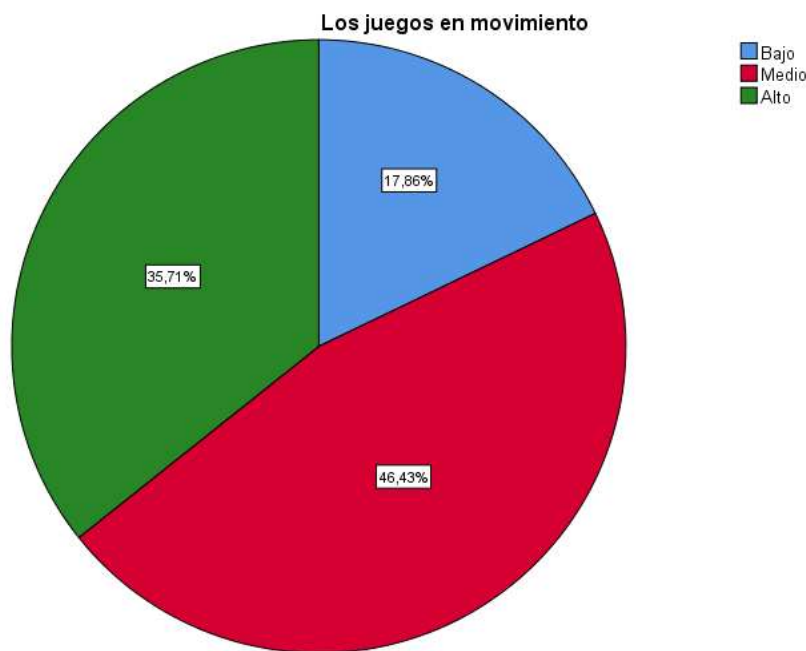


Figura 1. Los Juegos en Movimientos

De la fig. 1, un 47,3% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan a la variable Juegos en Movimiento en un nivel medio, un 35,7% en un nivel alto y un 17,9% expresaron un nivel bajo.

Tabla 2

Juegos de velocidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	6	21,4	21,4	21,4
	Medio	14	50,0	50,0	71,4
	Alto	8	28,6	28,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

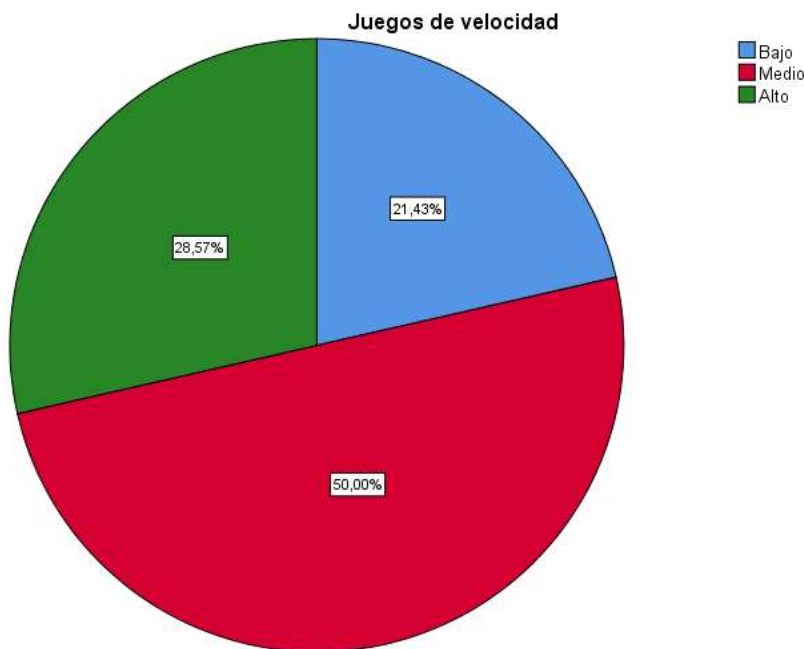


Figura 2. Juegos de velocidad

De la fig. 2, un 50% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan en la dimensión Juegos de velocidad en un nivel medio, un 28,6% en un nivel alto y un 21,4% expresaron un nivel bajo

Tabla 3

Juegos de Equilibrio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	10	35,7	35,7	35,7
	Medio	8	28,6	28,6	64,3
	Alto	10	35,7	35,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

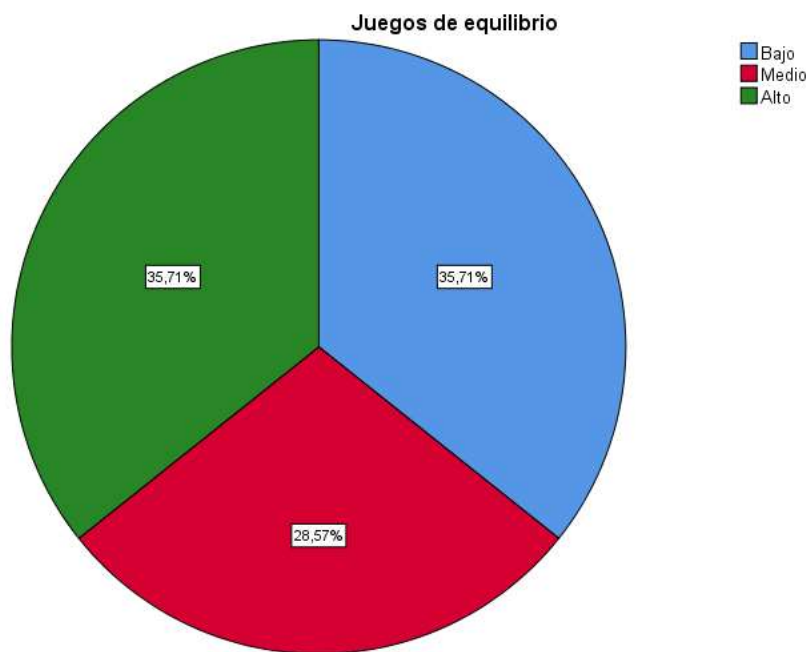


Figura 3. Juegos de Equilibrio

De la fig. 3, un 35,7% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan en la dimensión Juegos de velocidad en un nivel alto , un 28,6% en un nivel medio y un 35,7% expresaron un nivel bajo

Tabla 4

Juegos de Fuerza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	11	39,3	39,3	39,3
	Medio	7	25,0	25,0	64,3
	Alto	10	35,7	35,7	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

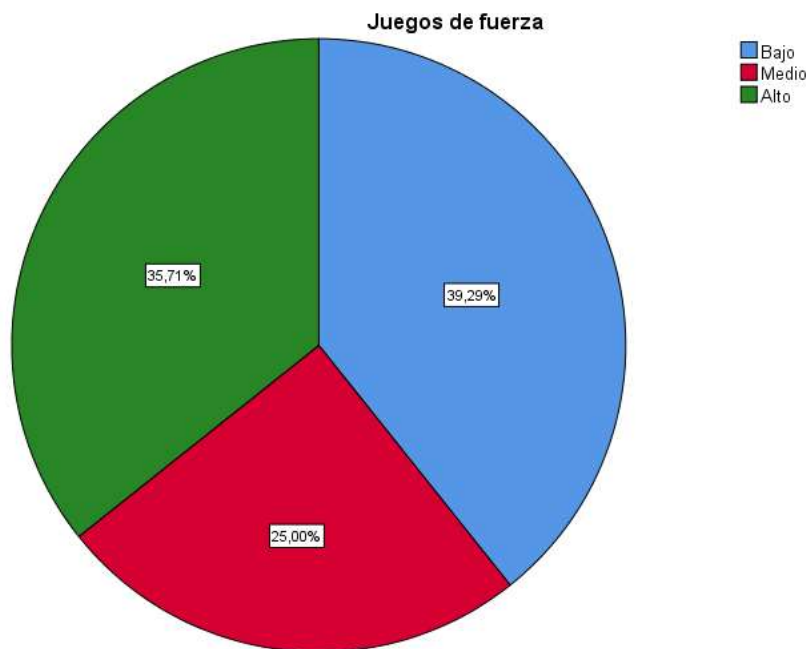


Figura 4. Juegos de Fuerza

De la fig. 4, un 39,3% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan en la dimensión Juegos de Fuerza en un nivel bajo, un 35,7% en un nivel alto y un 25% expresaron un nivel medio.

Tabla 5
Àrea Cognitiva

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	5	17,9	17,9	17,9
	Medio	14	50,0	50,0	67,9
	Alto	9	32,1	32,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

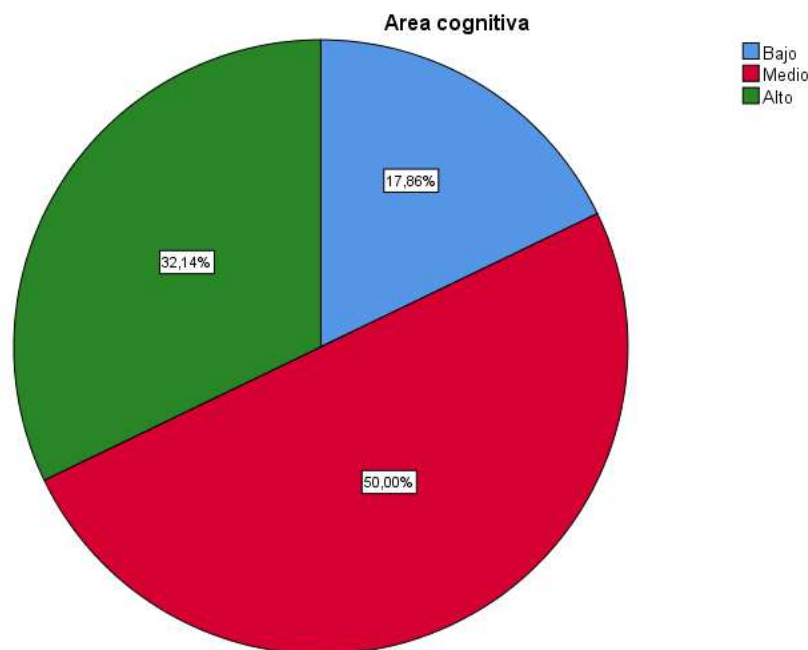


Figura 5 Àrea Cognitiva

De la fig. 5, un 50% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan a la Area Cognitiva en un nivel medio, un 32,1% en un nivel alto y un 17,9% expresaron un nivel bajo.

Tabla 6
Memoria

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	25,0	25,0	25,0
	Medio	19	67,9	67,9	92,9
	Alto	2	7,1	7,1	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

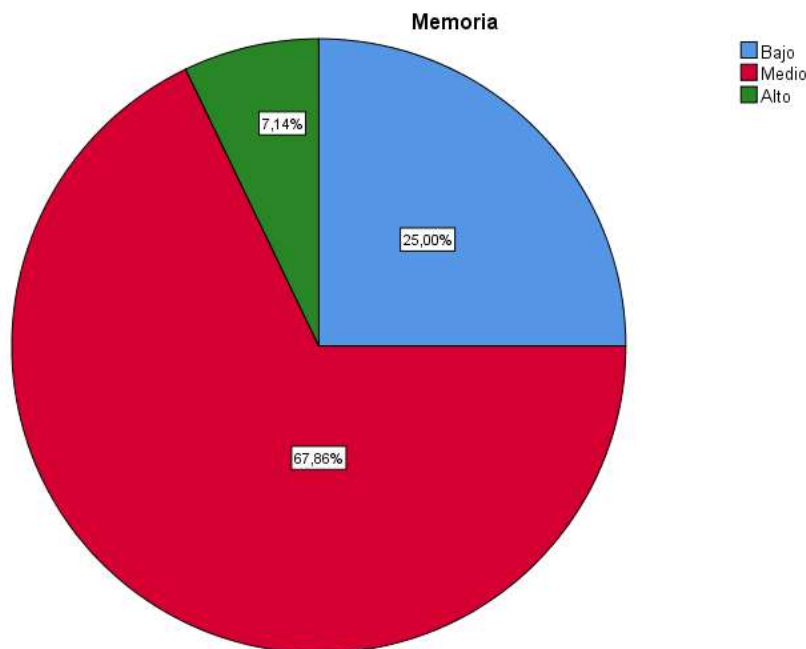


Figura 6. Memoria

De la fig. 6, un 67,9% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan en la dimensión Memoria en un nivel medio, un 25% en un nivel bajo y un 7,14% expresaron un nivel alto.

Tabla 7
Pensamiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	25,0	25,0	25,0
	Medio	14	50,0	50,0	75,0
	Alto	7	25,0	25,0	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

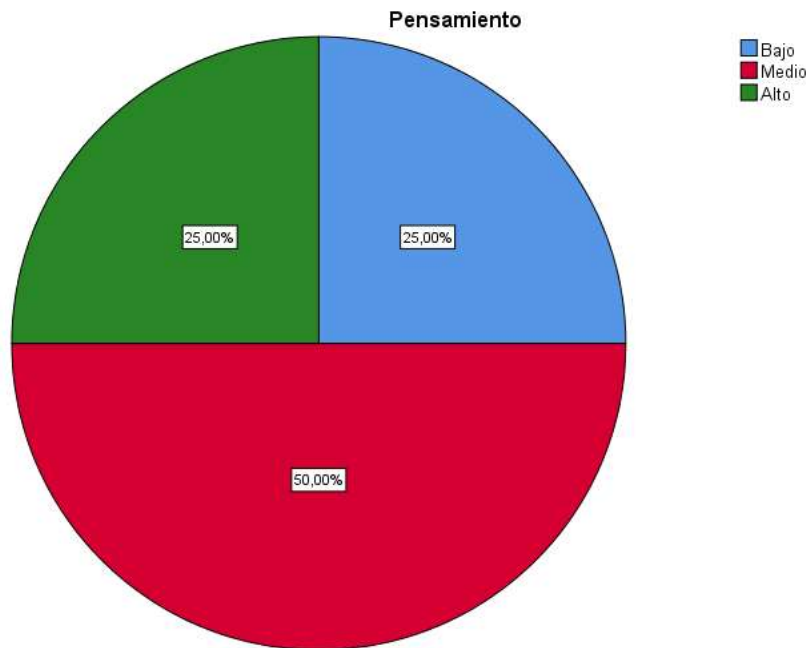


Figura 7. Pensamiento

De la fig. 7, un 50% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan en la dimensión Pensamiento en un nivel medio, un 25% en un nivel bajo y un 25% expresaron un nivel alto.

Tabla 8
Lenguaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	9	32,1	32,1	32,1
	Medio	8	28,6	28,6	60,7
	Alto	11	39,3	39,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Fuente: aplicado al inicial N° 526-vegueta.

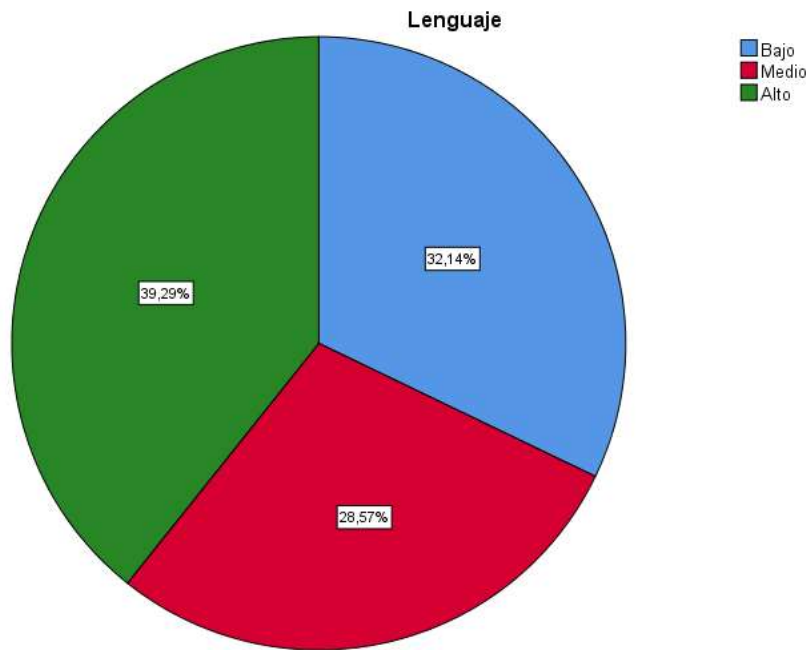


Figura 8. Lenguaje

De la fig. 7, un 39,3% de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta mencionan en la dimensión Lenguaje en un nivel alto, un 32,1% en un nivel bajo y un 28,6% expresaron un nivel medio.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos en movimiento están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

H₀: Los juegos en movimiento no están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

Tabla 9

Los Juegos en movimiento y Área cognitiva

			Los juegos en movimiento	Área cognitiva
Rho de Spearman	Los juegos en movimiento	Coeficiente de correlación	1,000	,959**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Área cognitiva	Coeficiente de correlación	,959**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

CS 0,01 (bilateral).

Se expresa en el gráfico 9 una correlación de $r = 0,959$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$, que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto evidenciamos que la aplicación de los juegos en movimiento están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva que es un cúmulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.

La correlación es de magnitud muy buena.

Hipótesis específica 1

H₁: Los juegos de velocidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

H₀: Los juegos de velocidad no están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

Tabla 10

Juegos de Velocidad y Área cognitiva

		Juegos de velocidad	Area cognitiva
Rho de Spearman	Juegos de velocidad	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,726**
		N	,000
	Area cognitiva	Coeficiente de correlación	28
		Sig. (bilateral)	28
		N	1,000

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

Se expresa en el gráfico 10 una correlación de $r = 0,726$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$, que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto evidenciamos que la aplicación de los juegos de velocidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva que es un cúmulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.

La correlación es de magnitud buena.

Hipótesis específica 2

H₁: Los juegos de agilidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

H₀: Los juegos de agilidad no están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

Tabla 11

Los mapas mentales y el hábito de lectura

		Juegos de equilibrio	Area cognitiva
Rho de Spearman	Juegos de equilibrio	1,000	,863**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	28
	Area cognitiva	,863**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	28

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

Se expresa en el gráfico 11 una correlación de $r = 0,863$ con un valor $Sig < 0,05$, que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto evidenciamos que la aplicación de los juegos de agilidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva que es un cúmulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.

Con magnitud muy buena.

Hipótesis específica 3

H₁: Los juegos de fuerza están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

H₀: Los juegos de fuerza no están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.

Tabla 12

Juegos de fuerza y Área Cognitiva

			Juegos de fuerza	Área cognitiva
Rho de Spearman	Juegos de fuerza	Coefficiente de correlación	1,000	,852**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Área cognitiva	Coefficiente de correlación	,852**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

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

Se expresa en el gráfico 12 una correlación de $r = 0,852$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$, que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto evidenciamos que la aplicación de los juegos de fuerza están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva que es un cúmulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.

La correlación es de magnitud muy buena.

CAPITULO V

DISCUSION

5.1 Discusión

Los juegos en movimiento son fundamentales para lograr desarrollar las diversas capacidades que posee un niño tanto en el aspecto cognitivo como motriz, en esta investigación nos centraremos en desarrollar y fortalecer los saberes ya adquiridos de manera natural, se investigó trabajos referente a los juegos a nivel internacional se consideró a (Ospina, 2015) el autor fundamenta el juego como el proceso de enseñanza en el nivel pre-escolar siendo una pedagogía para los infantes, para (Mamani, 2017) busca transmitir la importancia de crear un ambiente adecuado para poder otorgarle al estudiante las diversas actividades lúdicas que planificara en su diseño curricular, en este ambiente seguro donde el niño podrá desarrollar su imaginación y así lograr el estímulo de esta misma, el investigador también nos recalca que se va a emplear al juego como una herramienta para poder fortalecer y desarrollar sus habilidades motrices en tanto (Landi, 2017), la investigación estudia y analiza como el niño se desarrolla por medio de las actividades lúdicas y el movimiento, los estudios científicos coinciden que el movimiento en el niño desarrolla su cerebro y activa su inteligencia, a nivel nacional tenemos, a (Córdova, 2017) Mediante esta investigación el autor resaltara fundamentalmente el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa en los niños, pues con ella vamos a lograr un movimiento coordinado en el aspecto fisiológico, y va a emplear los juegos como un facilitador para lograr desarrollar las áreas del desarrollo de los estudiantes, para (Zavaleta, 2016) Mediante esta investigación el autor refleja el fundamentalismo de los juegos corporales para el desarrollo de las primeras habilidades que adquiere de forma autónoma el infante en sus primeros meses de vida que serán la base para poder desenvolverse en su vida cotidiana, para (Otero, 2015) la presente investigación hace referencia que los niños siempre han empleado el juego como un medio para comunicarse expresando sus ideas y deseos por medio del movimiento.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** La aplicación de los juegos de movimiento están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva que es un cumulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.
2. **Segunda:** La aplicación los juegos de velocidad están directamente relacionados para fortaleces el área cognitiva que es un cumulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.
3. **Tercera:** La aplicación de los juegos de agilidad están directamente relacionados para fortaleces el área cognitiva que es un cumulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.
4. **Cuarta:** La aplicación de los juegos de fuerza están directamente relacionados para fortaleces el área cognitiva que es un cumulo de conocimientos, este instrumento se aplicó en el jardín N° 526-vegueta.

6.2 Recomendaciones

Para las actividades de juego se recomienda habilitar espacios amplios donde los estudiantes puedan moverse libremente con participación activa y desarrollar sus habilidades motoras de acuerdo a su edad lo cual favorece a la maduración cognitiva.

Los maestros deben impartir nuevas técnicas de orientación cambiando el rol de trasmisor de actividades a ser impulsador de ideas nuevas con aporte de los niños para que ellos mismos construyan sus nuevos conocimientos.

La educación de un niño es tarea de todos los estamentos, escuela, comunidad y padres para ello deben involucrarse en el desarrollo permanente de ellos.

CAPÍTULO V:
FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

(Ospina, 2015) “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” tesis para optar por el grado de licenciada en pedagogía infantil., Universidad del Tolima instituto de educación a distancia – idead programa de licenciatura en pedagogía infantil Ibagué-Colombia.

(Mamani, 2017) “Significado del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial” tesis para optar por el grado de licenciado en ciencias de la Educación, Universidad mayor de San Andrés-Bolivia.

(Landi, 2017) “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial i b año lectivo 2016-2017.

(Córdova, 2017) “Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa inicial n° 307-casma,” tesis para obtener el grado académico de: maestra en administración de la educación, Universidad Cesar Vallejo-Perú.

(Zavaleta, 2016) “Juegos tradicionales y corporales para mejorar la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N°81600 del caserío de Yanivilca de la provincia de Santiago de Chico” tesis para optar por el título de segunda especialidad en educación inicial de educación básica regular, Universidad nacional de Trujillo-Perú.

(Otero, 2015) “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 pala” tesis para optar el grado de magíster en ciencias de la educación con mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial, Universidad Cayetano Heredia-Perú.

(Cacñahuara, Mancco, 2013) “Los juegos motores y su relación con el aprendizaje en el área de educación física en los estudiantes del 3° grado de educación primaria de la institución educativa experimental N°1278 Ugel 06, la Molina, 2012.” tesis para obtener el grado de licenciado en educación, Universidad Nacional de Educación Enrique Tomas Valle-Perú.

Fuentes Hemerográficas:

Aguilar, C. (2012). *Educación en Valores. Serie: Educación y Desarrollo*. Quito. Ecuador. Editorial Gráficas Ruiz.

Ferreiro, M. & Teberosky, A. (1999). *Sistemas de escritura en el desarrollo infantil*. México D.F.: Editorial Siglo XXI

Vygotski, L., (1991) "La Formación social de la mente", Brasil. Editorial Brasileira, Sao Paulo.

Tineo, L. (2006) "Eduque con juegos": Con una estrategia metodológica activa y dinámica. Tercera Edic. Lima Perú. Printed in Perú.

Ministerio de Educación (2009) "La hora del juego libre en los sectores" Primera Edición. Lima Perú. Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.

Arauja, R. (201 O) "Teorías contemporáneas del aprendizaje". Primera edición. Lima Perú. Ediciones Magíster.

Gálvez, J. (2001) "Métodos y técnicas de aprendizaje". Cuarta Edición. Lima Perú. Imprenta Gráfica Norte S.R.L.

GUTARRA POMA, Abel A. (2009). FÚTBOL I. Huancayo: Gráfica Región.

Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1999) Desarrollo de la expresividad corporal: Tratamiento globalizador de los contenidos de representación. 2da. Edición. España. Editorial INDE.

Trigueros, C. (2002) El juego tradicional en la socialización de los niños. España. Editorial Aljibe.

Puente, A. (2007) "Cognición y aprendizaje". Fundamentos psicológicos. Madrid. Ediciones Pirámide.

Almeyda, O. (2013) "Estrategias metodológicas" Métodos, técnicas y dinámicas para un aprendizaje significativo. Primera edición. Lima Perú. Ediciones y Representaciones B. Honorio J.

Rodríguez, W. (1971) Dirección del Aprendizaje. Didáctica Moderna. Tercera Edición. Lima Perú. Editorial Universo S.A.

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Juegos en Movimiento

1) ¿Mejora las capacidades cardiovasculares?

SI

NO

2) ¿Desarrolla una mejor capacidad de reacción?

SI

NO

3) ¿Desarrolla destrezas motoras?

SI

NO

4) ¿Corre de un punto a otro para lograr un objetivo determinado?

SI

NO

5) ¿Mejora la relación con su entorno mediante los juegos lúdicos?

SI

NO

6) ¿Fortalece las diversas capacidades que abarca la motricidad gruesa?

SI

NO

Variable Área Cognitiva

1) ¿ Relaciona sus conocimientos con nuevas experiencias?

SI

NO

2) ¿ Soluciona situaciones de manera autónoma?

SI

NO

3) ¿ Fortalecer la toma de decisiones y buen juicio del alumno?

SI

NO

4) ¿Mejorar las capacidades sociales del estudiante?

SI

NO

5.- Expresa con coherencia sus ideas.

SI

NO

6.-Se comunica con facilidad con sus compañeros

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LOS JUEGOS EN MOVIMIENTO PARA FORTALECES EL AREA COGNITIVA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 526-VEGUETA.	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan los juegos en movimiento para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación de los juegos en movimiento para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta	HIPÓTESIS GENERAL Los juegos en movimiento están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.	VARIABLE INDEPENDIENTE LOS JUEGOS EN MOVIMIENTO	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	ALUMNOS Población: 93 Muestra: 28 MUESTRA Estudiantes de 4 años
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan los juegos de velocidad para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación relacionan de los juegos de velocidad para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta	HIPÓTESIS ESPECIFICAS Los juegos de velocidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.	VARIABLE DEPENDIENTE AREA COGNITIVA	INSTRUMENTOS: . Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas		

	<p>¿Cómo se relacionan los juegos de equilibrio para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos de fuerza para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta?</p>	<p>Determinar la relación los juegos de agilidad para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.</p> <p>Determinar la relación de los juegos de fuerza para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.</p>	<p>Los juegos de agilidad están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.</p> <p>Los juegos de fuerza están directamente relacionados para fortalecer el área cognitiva en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 526-vegueta.</p>				
--	---	--	---	--	--	--	--