



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

**Los juegos de rompecabezas y su relación con las habilidades cognitivas en los
niños de Inicial 658 Fe y Alegría en Amay**

Tesis

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

Autora

Rosa Maria Polo Huarachi

Asesora

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

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 el material, no puede distribuir el material 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 EDUCACION

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Polo Huarachi, Rosa Maria	46534639	15 de agosto del 2022
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000 – 0002 – 0783 - 8792
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Yaneth Marlube Rivera Minaya	15735300	0000 – 0002 – 0414 – 6651
Rosa Mercedes Vilchez Jaime	15739512	0000 – 0002 – 8142 – 6788
Riss Paveli Garcia Grimaldo	40730807	0000 – 0002 – 8096 – 8606

LOS JUEGOS DE ROMPECABEZAS Y SU RELACION CON LAS HABILIDADES COGNITIVAS

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to CSU, San Jose State University Trabajo del estudiante	4%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
3	redue-alcue.org Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.babysparks.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	1%
8	www.efdeportes.com Fuente de Internet	1%

TESIS

**“LOS JUEGOS DE ROMPECABEZAS Y SU RELACION CON LAS
HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE INICIAL 658 FE Y
ALEGRIA EN AMAY”**

DEDICATORIA

Dedico la siguiente tesis a mis hijas que son el pilar de mi vida y a mis padres que con su esfuerzo y amor me apoyaron en mi camino profesional.

Polo Huarachi, Rosa María

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y en especial a Joel Pavis por su amor y apoyo en mis proyectos.

Polo Huarachi, Rosa María

ÍNDICE

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

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	12
1.2. Formulación del problema	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos.....	13
1.3. Objetivos de la investigación	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos.....	14
1.4. Justificación de la investigación.....	15
1.5. Delimitaciones del estudio	16
1.6. Viabilidad del estudio	9

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación	18
2.1.1.	Investigaciones internacionales	18
2.1.2.	Investigaciones nacionales	19
2.2	Bases teóricas	21
2.3	Bases Filosóficas	30
2.4	Definición de términos básicos	31
2.5	Hipótesis de la investigación.....	33
2.5.1	Hipótesis general	33
2.5.2	Hipótesis específicas	33
2.6	Operacionalización de las variables	34

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico	37
3.2	Población y muestra	37
3.2.1	Población.....	37
3.2.2	Muestra.....	37
3.3	Técnica de recolección de datos.....	37
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	38

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1	Análisis de los Resultados.....	41
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	46

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1	Discusión de los Resultados.....	55
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	57
6.2	Recomendaciones.....	58

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	60
5.2.	Fuentes hemerográficas	60
5.3.	Fuentes electrónicas.....	61

ANEXOS

	Anexos.....	62
3.4	Matriz de consistencia	65

Resumen

El objetivo de esta investigación fue determinar la relación de los juegos de rompecabezas con las habilidades cognitivas en los niños del Inicial 658 Fe y Alegría en Amay, el enfoque fue el descriptivo correlacional, se observó una relación constante entre las diferentes variables, también se empleó el diseño cuantitativo y cualitativo considerando las características de la muestra y exponiendo los resultados mediante cuadros estadísticos.

La población en el nivel de inicial, cuna y jardín y en la actualidad cuenta con un total de 174 estudiantes distribuidos en 9 aulas a cargo de 9 docentes.

Para seleccionar la muestra de esta investigación se utilizó el modelo no probabilístico, el tesista selecciono la muestra utilizando su criterio sin basarse en ninguna base estadística, se consideraron las similitudes que los niños presentaron tanto en sus características como en sus rasgos siendo los que mejor se acoplan a la investigación permitiendo estudiarlos y lograr los objetivos pre establecidos, en este caso nuestra muestra conto con 57 estudiantes de 5 años.

Para lograr alcanzar los datos necesarios de una forma confiable y eficaz se empleó el instrumento de observación siendo el que mejor se acopla a las características y cualidades de los alumnos, el tesista se apoyó con otros medios como las fichas de observación y la lista de cotejo facilitando todo este proceso.

Palabras claves: Rompecabezas, cognitivas y aprendizaje.

Summary

The objective of this research was to determine the relationship of puzzle games with cognitive abilities in children of the initial 658 Fe y Alegría in Amay, the approach was descriptive correlational, a constant relationship was observed between the different variables, it was also used the quantitative and qualitative design considering the characteristics of the sample and presenting the results through statistical tables.

Of initial, cradle and kindergarten and currently has a total of 174 students distributed in 9 classrooms in charge of 9 teachers.

To select the sample for this research, the non-probabilistic model was used, the thesis student selected the sample using his criteria without relying on any statistical basis, the similarities that the children presented both in their characteristics and in their traits were considered, being the ones that best they are coupled to the research allowing to study them and achieve the pre-established objectives, in this case our sample had 57 5-year-old students.

In order to achieve the necessary data in a reliable and effective way, the observation instrument was used, being the one that best matches the characteristics and qualities of the students, the thesis student was supported by other means such as the observation sheets and the checklist. facilitating this whole process.

Keywords: Puzzles, cognitive and learning.

Introducción

Las habilidades cognitivas son todas las diferentes capacidades mentales que un individuo va desarrollando en el transcurso de diferentes etapas, mediante el uso de los rompecabezas se podrá trabajar este aspecto de una forma directa captando e involucrando a los estudiantes durante todo este proceso, este trabajo fue dividido dentro de 7 partes considerando las bases y normativas actuales de la universidad.

En la primera parte se realizó el planteamiento de problemas exponiendo las dificultades que se presentaron dentro de la investigación siendo un aspecto fundamental dentro del cual surgen las hipótesis y posibles soluciones a estas dificultades.

Dentro de la segunda parte se elaboró el marco teórico buscando exponer las diferentes variables, también se realizaron los antecedentes considerando diferentes bibliografías e investigaciones de otros autores buscando dar veracidad a esta investigación.

En la parte tres se plantearon los diferentes métodos empleados para lograr el desarrollo de esta investigación utilizando el cuaderno de campo y las guías de observación.

Dentro de esta parte se van a exponer los diferentes resultados obtenidos durante la investigación a través de la estadística aplicada.

En la quinta parte se expusieron las diferentes conclusiones obtenidas a lo largo de esta investigación considerando las problemáticas e hipótesis.

En la parte seis se realizó la discusión exponiendo las conclusiones dentro de los diferentes antecedentes tanto a nivel nacional como internacional.

Dentro de la última parte se plasmaron las recomendaciones buscando dar solución a las problemáticas que se presentaron a lo largo de la investigación, también se consideró los anexos y las fuentes bibliográficas.

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción de la realidad problemática

Las habilidades cognitivas es el elemento que tiene mayor impacto dentro de la educación actual, resaltando que lo más importante del aprendizaje debe ser significativo, duradero y relevante se originan dentro de las primeras etapas y se dan como producto del autodescubrimiento, por esta razón la intención de propiciar el desarrollo de las habilidades cognitivas y conseguir un aprendizaje que permita mejorar estos aspectos, para lograrlo es valiosa la intervención del docente porque es considerado como el impulsor que permitirá facilitar este proceso, partiendo de la realidad la cual presentan los estudiantes y buscando técnicas actuales que permitan mejorar este proceso surgiendo como alternativa el uso de los juegos empleando materiales didácticos como son los rompecabezas como un medio que permite cumplir con los objetivos establecidos en este caso trabajar las habilidades cognitivas.

Dentro del Inicial Fe y Alegría se pudo apreciar el poco uso de materiales de trabajo que permitan incentivar la atención de los alumnos y el uso de una técnica más centrada en el paradigma tradicional donde los docentes dirigen a los estudiantes lo que deben hacer sin permitirles indagar ni auto explorar su entorno, limitando mucho el desarrollo de sus diversas habilidades por tal razón mediante la implementación de los juegos con rompecabezas se podrá romper este esquema permitiendo al niño indagar y trabajar sus diferentes habilidades al momento de buscar la forma de armar o encajar correctamente el material, el docente se debe centrar en todo momento por buscar medios innovadores que permitan cumplir con los objetivos establecidos, en este caso trabajar las habilidades cognitivas.

Este trabajo se considera como viable por la gran importancia que tiene dentro del desarrollo de los estudiantes permitiendo no solo tener la capacidad de resolver

dificultades y avanzar dentro de su vida pedagógica sino también dentro de su vida cotidiana.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan los puzles con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?

¿Cómo se relación el tangram con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?

¿Cómo se relacionan los juegos de encajar piezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación de los juegos de rompecabezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación del puzle con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Determinar la relación del tangram con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Determinar la relación de los juegos de encajar piezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

1.4 Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

El siguiente trabajo tiene el objetivo de mejorar en los estudiantes sus diferentes habilidades cognitivas: en sus destrezas, agilidad mental, imaginación, memoria, creatividad y su inteligencia de forma general, esto se va a lograr mediante el desarrollo de sus diferentes capacidades intelectuales, por esto el docente debe imponer retos que los niños puedan resolver de una forma no tan sencilla, estas habilidades serán utilizadas durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, dentro de la actualidad la educación tiene un papel fundamental en la conducta y diferentes áreas de desarrollo de los niños, por lo que esta investigación tendrá como norma el respeto por la individualidad y evolución de los niños.

Justificación Práctica

Los juegos que implican el uso de materiales como los rompecabezas son un recurso muy importante y novedoso que permitirá a los docentes lograr una mejora considerable en las destrezas de los niños permitiendo mejorar y enriquecer los procesos cognitivos, se lograra fortificar otras áreas del individuo como la capacidad que posee para interactuar con otras personas, reforzando su singularidad, lograran reconocer sus puntos fuertes, saber afrontar los errores, apreciar sus logros, expresar sus sentimientos, responsabilidad dentro del aula y manejo del compañerismo, estos juegos tienen un gran impacto debido a que son actividades que permiten fomentar el desarrollo de los diferentes conflictos cognitivos, se puede utilizar desde edades tempranas siendo apta para cualquier edad.

Justificación social

Por medio de los juegos de rompecabezas los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar un trabajo de forma conjunta alineando las piezas y encajándolas de manera correcta, para ello se realizará una interacción constante entre los niños poniéndose de acuerdo al orden como van y que rol va a cumplir cada uno en caso se armen de manera colectiva, de este modo se lograran trabajar las diferentes habilidades sociales mejorando la comunicación y trabajando los valores y normas de convivencia.

Justificación Metodológica

Para lograr la realización de esta investigación se emplearon diferentes métodos de trabajo teniendo en consideración el tipo de investigación, las características de la muestra, los objetivos que fueron establecidos de una forma previa y el planteamiento que se realiza de una forma genérica, para lograrlo será muy importante realizar un diagnóstico que permitirá encontrar las falencias y dificultades que presenta la muestra, para ello se realizó un análisis descriptivo correlacional del tipo transversal no probabilístico, también se utilizaron otros medios como la guía de observación que permitieron terminar de recolectar los datos necesarios para llegar a las conclusiones, estas guías fueron entregadas y distribuidas por los docentes de aula.

1.5 Delimitaciones del estudio

El colegio 658 Fe y Alegría es un colegio público de gestión privada, su código es 150801 y se encuentra ubicado en la AV. Mercedes Indacochea perteneciente al centro poblado de Amay ubicado en el distrito de Huacho, esta institución pertenece a la categoría mixta y solo realiza un turno en las mañanas, pertenece a la UGEL 09, el colegio tiene el nivel de inicial, cuna y jardín y en la actualidad cuenta con un total de 174 estudiantes distribuidos en 9 aulas a cargo de 9 docentes.

1.6 Viabilidad del Problema

Mediante el trabajo y desarrollo de las habilidades cognitivas el individuo puede conocer, pensar, organizarse, almacenar nuevas informaciones hasta adaptarlas a sus saberes, permitiendo que los estudiantes dentro de sus primeras etapas logren desarrollar sus propias dudas sobre su entorno y cómo funciona, estas habilidades serán muy importantes ayudando al niño a desarrollar y comprender sus pensamientos u otros procesos más complicados que se van dando según crecen, conociendo el gran impacto que tiene este aspecto en el desarrollo de los estudiantes podremos considerar a este trabajo como viable.

CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel

Internacional

Tapia (2013) *“Manual de técnicas de armado de rompecabezas y su valor en el incremento psicocognitivo”*, el objetivo de esta investigación fue crear un manual de técnicas que permitan y faciliten el armado de rompecabezas estableciendo su importancia en el incremento de las habilidades psicocognitivas, la metodología que se empleó para lograr cumplir con los objetivos de esta investigación fue la cuantitativa porque se consideraron las cualidades y características que presentó la muestra al momento de completar los rompecabezas sirviendo como guía para realizar dicho manual, se aplicó un pre test cuando se inició con el trabajo y un post test luego de aplicarse las técnicas del armado de rompecabezas, la población consistió en un total de 56 estudiantes y la muestra contó con la misma cantidad permitiendo de este modo llegar a las conclusiones: La mayor cantidad de participantes estuvo de acuerdo con la metodología y estrategias utilizadas para resolver los juegos de rompecabezas, mediante la implementación de estos talleres se pudo apreciar un aumento en las destrezas y habilidades de los participantes, mediante la realización de ejercicios previos al armado se pudo conseguir una mejora en el aprendizaje y una mayor claridad para encajar las piezas pudiendo afirmar de este modo que mediante los juegos se logra una mejora en las diversas inteligencias.

Cadena (2015) *“Los rompecabezas y su relación con el desarrollo de conflictos cognitivos”*, el fin de este trabajo fue indagar la relación que existe entre los rompecabezas para desarrollar los conflictos cognitivos en estudiantes que cursan el primer año, el enfoque utilizado para este trabajo fue el cualitativo centrándose en la

comprobación de la hipótesis, esta investigación es considerada del tipo cuantitativa porque se centra en el proceso buscando la comprobación de los hechos que crean una incidencia en el proceso de formación tanto educativa como integral en los estudiantes, pero también cuantitativa porque busca las causas y dar explicaciones de las dificultades y problemas que se puedan presentar durante el trabajo, dentro de la población se consideraron tanto niños, niñas y padres conformando un total de 98 participantes, la técnica que se empleó para la recolección de datos fue la observación, encuestas, guías de trabajo y fichas de observación permitiendo concluir de este modo: Los rompecabezas no son el único recurso que permite mejorar la destreza de los estudiantes existiendo otras opciones pero cumplen muy bien con la función de mejorar todas las habilidades cognitivas de los niños, se observó al principio de la investigación al docente como una persona rutinaria que emplea técnicas tradicionales y no da importancia al uso de rompecabezas, cambiando este aspecto a una enseñanza más dinámica se observó una mejora en el entusiasmo y ánimo de los niños que llevo a una mejor enseñanza, se comprobó que a la mayor parte de los estudiantes les gusto el trabajo con rompecabezas siendo una práctica que lo aplicaran dentro de sus actividades lúdicas diarias.

Alonso (2014) *“Armando el Rompecabezas: un estudio sobre la importancia de concepciones, espacios y prácticas en la edificación de equidad educativa”*, el objetivo de este trabajo es identificar la concepción, los espacios y las prácticas para lograr construir una equidad a nivel educativo dentro de tres instituciones ubicadas en el país de Uruguay, el enfoque que se empleó para este trabajo es el cualitativo centrándose en las acciones y participación que tiene la muestra a lo largo de la investigación, imponiendo las ideas de los involucrados, la relación que tienen entre si y las practicas a nivel educativos, viendo la influencia que tienen sobre los participantes, la población está

conformada por la cantidad total de estudiantes que cuentan las tres instituciones permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones:

Mediante el uso de los rompecabezas se logró apreciar una mejora en cuanto a la equidad educativa desarrollando sus habilidades y destrezas de una forma armónica, también se pudo observar una gran mejora en sus diferentes capacidades cognitivas como una mejor capacidad de razonar, resolver de una rápida los rompecabezas, se pudo apreciar que dentro de la institución A mejoro la relación entre los participantes fomentando el trabajo en equipo y trabajando los valores mientras que dentro de las otras dos instituciones no se pudo apreciar esto, finalizando que mediante los juegos de rompecabezas los docentes de aula lograron cumplir con los objetivos y normas establecidas.

Nivel Nacional

Gaona (2019) *“Incidencia psicocognitiva del juego de rompecabezas en educación inicial”*, la finalidad de este trabajo de investigación fue conocer la incidencia psicocognitiva de los rompecabezas empleados en actividades lúdicas con el fin de mejorar el proceso de enseñanza de los estudiantes que cursan el nivel inicial, la metodología utilizada para este trabajo es la cuantitativa por guiarse del sentir de los niños, sus características y acciones que fueron vitales al momento de desarrollar este trabajo, cuantitativa por el uso de cuadros estadísticos para lograr llegar a las conclusiones deseadas, el instrumento utilizado fueron las guías de observación y cuestionarios empleados y dirigidos por el docente a cargo, la población estuvo constituida por un total de 34 niños entre las edades de 4 a 5 años permitiendo de esta manera concluir: Los juegos son muy importantes dentro del desarrollo de los estudiantes, mediante el uso de los rompecabezas se logró ver una mejora a nivel pedagógica demostrando una mayor

capacidad de sus habilidades cognitivas pudiendo afirmar de este modo que los juegos para el niño son lo que el trabajo es para el adulto.

Chávez (2019) "*Uso del rompecabezas en nivel inicial*" el objetivo principal de este trabajo fue conocer la importancia que tiene la implementación y uso de los rompecabezas dentro de la primera etapa de los estudiantes, la metodología utilizada para la realización de este trabajo fue la experimental vivenciando en todo momento el progreso y desarrollo que los niños van teniendo mediante el uso de estos materiales didácticos, el tipo fue cualitativa pues se consideraron las cualidades, características, pensamientos e ideas de la muestra para recolectar los datos necesarios que luego fueron expuestos mediante cuadros estadísticos pudiendo así también considerar a esta investigación del tipo cuantitativo, el instrumento utilizado fue la observación, los post y pre test que fueron supervisados por los docentes y las guías de observación, la muestra fue el total de la población siendo 45 estudiantes que oscilan en las edades de 4 a 5 años permitiendo de esa manera concluir: El uso de los rompecabezas no es un tema que ha sido muy difundido dentro del ámbito pedagógico pues no se conoce mucho material que hable y difunda el tema limitando de este modo adquirir los beneficios que aporta al desarrollo de los estudiantes, los colegios que se encargan del nivel inicial son sumamente importantes dentro del desarrollo de los niños pues siembran la base para sus futuros saberes no obstante se observó que poco implemento de materiales como los rompecabezas para mejorar la destreza de los estudiantes, finalmente se concluyó que los rompecabezas son muy importantes para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser y mejorar los diferentes ámbitos tanto sociales, escolares y emocionales en los alumnos.

Iparraguirre, Quipuzcoa, (2014) "*Influencia de los Rompecabezas como material didáctico en el perfeccionamiento de la atención de los niños*", el objetivo de esta

investigación fue determinar la influencia del uso de los rompecabezas al ser utilizados como un medio didáctico para mejorar la atención que presentan los estudiantes dentro de la clase, la metodología utilizada para este trabajo fue la aplicada o experimental vivenciando todo el proceso junto a los estudiantes, el diseño fue el cuasi experimental con grupo de control mediante pre y post test y con grupo experimental, la técnica utilizada fue la observación y el dialogo realizando preguntas para poder supervisar que los niños presen atención a lo impartido en clases, el único instrumento utilizado fueron las guías de observación siendo considerado como una pieza clave para recolectar dates esenciales al momento de exponer los resultados, la población estuvo conformada por un total de 105 estudiantes entre niños y niñas y la muestra fue de 52 alumnos también de genero mixto permitiendo de este modo llegar a las conclusiones: Mediante la implementación de los rompecabezas se pudo apreciar una mejora considerable en diferentes aspectos y áreas como las habilidades cognitivas, habilidades sociales y pedagógicas, se apreció una mejora en su nivel de atención logrando concentrarse de una forma más simple y exponer sus ideas de una manera más fluida cumpliendo de este modo con los objetivos trazados dentro de la investigación.

1.2 Bases Teóricas

Variable los Juegos de Rompecabezas

Los Juegos

Poder definir que son los juegos no es algo sencillo pues abarca diferentes aspectos siendo más sencillo reconocerlo que poder conceptualizarlo, no obstante, se puede decir al respecto que son actividades que se realizan de una forma espontánea y con un fin recreativo dentro del cual los infantes van a transformar la realidad recreándola según su

imaginación expresando de este modo sus experiencias, ideas, temores, alegrías permitiendo que todo esto se exprese dentro del mundo exterior. (MINEDU, 2009)

Los juegos son actividades que se realizan de una forma propia a su naturaleza con un fin recreativo, por medio de estas actividades los niños adquirirán hábitos y costumbres formativas tanto en el aspecto cognitivo, desarrollo de sus habilidades psicomotoras y un mayor dominio de su cuerpo u entorno, los juegos tienen una significancia muy importante para los niños considerándose una actividad de gran valor tanto físicamente como para desarrollar los valores y normas. (Batllori, 2001).

Los juegos deben ser reconocidos como una herramienta muy importante para los docentes mediante su uso podrán trabajar diferentes áreas y aspectos de los niños, estas actividades son la forma que tienen las personas para alegrarse, gozar y disfrutar un momento placentero en su vida, resaltando que los juegos es considerado como la manifestación más importante en la etapa de la niñez siendo un medio natural por el cual los niños podrán aprender permitiendo expresar sus ideas y comunicarse con su entorno expresando de este modo sus sentimientos, emociones y fantasías. (Rousseau, 1762)

El juego es una actividad básica para el desarrollo de las diferentes inteligencias que servirán de base para la adquisición de saberes más complejos, esto se da en los primeros niveles, estas son actividades espontaneas que toda persona experimenta de una forma autónoma y se van desarrollando de una manera progresiva a medida que vayan adquiriendo saberes más complejos, otro aspecto a resaltar es que mediante el juego los

niños logran relacionarse con su entorno permitiéndoles ser personas más sociables y tener una mayor facilidad para interactuar con otros niños. (Jhonson, 2001)

Importancia de los Juegos

Los niños juegan como un medio para recrearse mediante estas actividades lúdicas estructuran y aprenden a conocer su propia personalidad, los juegos refuerzan su carácter participativo, competitivo y comunicativo adaptándose a los diferentes rasgos que riegan su personalidad, los niños van a sentir un afán por tener el dominio y control de los juegos permitiendo tener una comunicación fluida y mejor relación con el medio que los rodea mediante sus palabras o movimientos corporales permitiendo crear una ilusión y fantasía al momento de realizar dichas actividades expresando su imaginación y poniendo como limitador a el mismo permitiendo visualizar una autentica expresión sobre el mundo infantil, los infantes desarrollaran diferentes aspectos como lo social al compartir materiales o ideas, la parte afectiva pudiendo conocerse más a sí mismo y respetar a los otros participantes y en el área cognoscitiva logrando desarrollar sus destrezas e intelecto, existen diferentes tipos de juegos que se van a realizar al tener consideración de las edades y niveles de los niños, algunos de estos juegos son los funcionales, los juegos de afirmación y los juegos autónomos. (Montessori, 1949).

El juego es un aspecto muy importante tanto en la vida como en la educación siendo una actividad que los niños y niñas emplean la mayor parte de su tiempo pues debemos recordar que la acción de jugar es algo muy propio de todo ser, no obstante es un aspecto fundamental permitiendo desarrollar habilidades como la socialización y estimular todas las áreas y aspectos que influyen en el desarrollo de los infantes resaltando su dimensión participativa, comunicativa y social logrando obtener todos estos beneficios si estos juegos son guiados y supervisados por un adulto dándole un enfoque a la educación,

entonces podemos decir sin ningún lugar a duda lo importante que son estas actividades dentro de la edad infantil. (Aberasturi, Arminda, 1981).

Característica del Juego

Los juegos presentan diferentes características y particularidades que permiten diferenciar las conductas y comportamientos que presentan los niños durante estas actividades, vamos a mencionar algunas de las características más resaltantes.

- **Falta de Finalidad:** La acción de jugar ya es un fin en sí mismo, para que una actividad o comportamiento pueda ser categorizado como juego debe estar dirigido con la finalidad de causar alegría, placer y no otros fines resultando como una acción fluida para el niño, los juegos se centran en el desarrollo y transcurso de las actividades, acciones o movimientos que se dan durante este proceso y no en el resultado de dichas actividades.
- **Materiales no Imprescindibles que mejoran el proceso de Jugar:** Este aspecto nos señala que el uso de algún objeto o material no es algo imprescindible al momento de jugar, “el uso de juguetes o elementos no elaborados son instrumentos netamente de apoyo que mejoran la experiencia de jugar pero no son determinantes al momento de realizar dichas acciones”, mirándolo desde esta perspectiva se podrá mencionar que un niño no se preocupa de forma excesiva por estos temas pues siempre que quiera jugar encontrara algún medio para realizarlo, ahora si se desea proporcionar algún medio para mejorar esta experiencia debe ser de una forma moderada y no muy compleja permitiendo al niño explorar y potenciar su creatividad.

- **Motivación intrínseca:** Los juegos son actividades que se realizan con un fin recreativo por eso deben darse de una forma voluntaria y fluida, pudiendo relacionarse con la motivación intrínseca, según esta perspectiva las actividades lúdicas proporcionan a los niños motivación para empezar a realizar otras actividades de una manera fluida sin necesidad de recibir indicaciones u órdenes de alguna otra persona, las actividades impuestas no causan interés a los niños y limitan su afán por el descubrimiento.
- **Arbitrariedad y Libertad durante el Juego:** Los juegos deben ser actividades liberadoras para los niños permitiendo a ellos sentirse los protagonistas y tener la elección de cómo realizar las actividades o en los tiempos que se darán.
- **Diferentes Estructuras:** Cada juego posee su propio reglamento y estructura según el grado de complejidad que estas actividades implican, los juegos pueden ser muy simples o con una estructura muy compleja, un ejemplo para diferenciarlo será manejar bicicleta en un caso o jugar un partido de fútbol con todos los reglamentos y normas que impone esta actividad en el otro caso. (KLINGLER, Vadillo, 1997).

Los Rompecabezas

Los rompecabezas son diferentes piezas que busquen encajar entre si sobre una tabla que puede ser de madera, plástico, metal o cualquier material que permita ser manipulado, estos están dirigidos a diferentes edades aportando múltiples beneficios, en las primeras etapas ayudaran a mejorar has diferentes habilidades cognitivas mejorando sus destrezas y capacidad para la resolución de problemas, en una edad más avanzada será un ejercicio

para mejorar la memoria y el razonamiento siendo de este modo un juego muy valorado tanto a nivel educativo como recreativo. (Chasi, 2012).

Beneficios de los Rompecabezas

Los rompecabezas son considerados como herramientas pedagógicas que aportan diversos beneficios que brindan los juegos de mesa basados en el uso de estos rompecabezas, vamos a mencionar algunos de los beneficios más resaltantes.

- Incrementa la capacidad para comprender, atender, entender y poder organizar las formas espaciales.
- Realiza la observación, comparación y descripción siendo los pasos a seguir para lograr realizar el correcto armado del rompecabezas.
- Mejora la capacidad para la resolución de problemas.
- Refuerza la memoria visual.
- Crean estrategias que permiten facilitar el armado de rompecabezas.
- Mejora la autoestima y da una sensación de satisfacción al lograr completar el armado.
- Mejora la concentración de los participantes.
- Facilita la capacidad para concentrarse.
- Mejora la tolerancia y facilita la paciencia ante alguna dificultad.
- Mejora la motricidad fina.
- Fomenta los valores y normas de convivencia. (Smilehood, 2013)

Importancia de los Rompecabezas

Los rompecabezas son materiales muy importantes tanto en lo recreativo como dentro de la educación, dentro de las primeras etapas de los niños permitirá trabajar diferentes

áreas y aspectos como la motricidad fina o diferentes capacidades cognitivas, un ejemplo sería el estudio de las matemáticas pues estas actividades manuales no pueden ser consideradas como un juego simple pues siempre va acompañada de un complejo proceso de pensamiento e ideas pues no solo consiste en ir agregando piezas buscando que encajen entre si sino que cada pieza colocada tenga una forma y al completar todo el rompecabezas un sentido, para lograr completar el armado de un rompecabezas los infantes utilizaran sus diferentes sentidos como el tacto, la visto y también razonamientos lógicos como la capacidad de resolver problemas, el sentido de no correspondencia y correspondencia la determinar si una pieza va en un lugar u otro permitiendo mejorar la agilidad mental preparándolos para trabajar diversas áreas como la matemática. (Martínez, 2012)

Mediante el uso de los rompecabezas permitirá mejorar las capacidades de resolución de problemas ejercitando la memora tanto visual como perceptiva, el análisis y la realización de diferentes estrategias que permitirá facilitar el armado, un ejemplo de esto sería por donde comenzar a colocar las piezas por el medio, por el borde o por debajo, guiándose por los colores o agrupándolos según valla encajando y luego colocarlos dentro del tablero, al lograr concluir con estas actividades el niño sentirá mucha satisfacción de saber que pudo hacerlo mejorando su autoestima y confianza pues para ellos el completar un rompecabezas solos es considerado un gran desafío. (Navarro, 2008).

Clasificación de los Rompecabezas

- a) **Número de Piezas:** De una forma genérica los rompecabezas son clasificados por la cantidad de piezas que trae para armarlo, mientras mayor sea el número de piezas su armado se vuelve más complejo y complicado, por otra parte, también

existen rompecabezas de hasta 3 piezas para los niños de preescolar y otros que superan las 1000 piezas para adultos que ya tienen mucha experiencia en estas actividades, entonces se puede decir que las piezas van a variar según la edad u objetivo al realizarlos.

- b) El Material:** Los rompecabezas que están centrados para los infantes en su mayoría son hechos a base de madera eso los vuelve más resistentes y fáciles al momento de manipularlos, otra opción son los que están hechos a base de plástico o espuma, pero siendo menos resistentes o teniendo un diseño más simple.
- c) Tamaño de las Piezas:** El tamaño de cada pieza va a estar determinado por la dificultad o cantidad de piezas que presente el rompecabezas, los más simples y fáciles de realizar van a tener piezas por lo general más grandes, por esta razón los rompecabezas para niños cuentan con piezas gigantes, para el armado de estos materiales se necesitara un espacio amplio por el tamaño del tablero en cambio los rompecabezas centrados en gente adulta y con una complejidad más grande tendrán piezas mucho más pequeñas.
- d) Formas y Modelos de Piezas:** Las formas clásicas siempre serán las más simples de armar, teniendo la forma de los bordes ya definidos para que puedan encajar y las partes que conforman el cuerpo del tablero tendrán las puntas en forma redonda para que encajen con los bordes, no obstante, muchos rompecabezas de un nivel más complejo presentaran una forma irregular y en la mayoría de ocasiones no tendrán un borde definido complicando mucho el armado. (Chacón, 2008)

Juegos de Rompecabezas

El rompecabezas es considerado como un juego de mesa que tiene como finalidad construir una figura con piezas ya determinadas que en conjunto permiten dar forma a lo que se desea, el juego del rompecabezas es considerado como una actividad educativa muy importante para los docentes pues es de uso simple y tiene un manejo muy sencillo para lograr ser manipulado por todos los niños del aula facilitando de esta manera el dominio de diferentes destrezas y capacidades, es importante mencionar que este juego tuvo sus inicios en inicios del siglo XX volviéndose una forma muy popular de entretenimiento para las clases altas, debido a que fue una actividad muy novedosa en esos tiempos se empezó a acostumbrar a recibir a los huéspedes con un rompecabezas mientras esperaban que saliera la persona que visitaban, el primer rompecabezas que se tiene registro fue creado por Jhon Spilsbury en el año 1760 con la idea de facilitar la enseñanza de geografía, este rompecabezas era un mapa de Europa de esos tiempos pegado sobre una placa hecha de madera con piezas que fueron separadas por espacios que representaban las fronteras de los países, de ahí con el tiempo los juegos de rompecabezas fueron cobrando mucha fuerza y se fueron expandiendo con diferentes temas o diseños llegando a convertirse en un juego mundial, con el tiempo fue empleado dentro de las aulas como una actividad indispensable que permite trabajar la mente de los niños, su motricidad fina y su capacidad de razonamiento. (Ecured, 2012)

Dimensiones de la Variable Juegos de Rompecabezas

Los Puzles

Los puzles o también conocidos como rompecabezas son juegos de mesa muy entretenidos para los niños, consisten en saber colocar cada pieza en un lugar determinado tomando como base la figura, números o indicios que estas nos den para saber que tienen una secuencia permitiendo completar alguna imagen o secuencia, debemos mencionar los

diferentes beneficios que este puede aportar al momento de ser utilizado como un material pedagógico, los más resaltantes son mejorar la motricidad fina de los niños, su atención, razonamiento y capacidad de resolver dificultades, en palabras simples estaremos trabajando todas las habilidades cognitivas. (Licta, 2010)

Indicadores de Logro

- Demuestra concentración para armar un puzle.
- Resuelve problemas para armar el puzle.
- Arman los puzles colectivamente.

El Tangram

El tangram es un juego muy antiguo y famoso que tiene su origen dentro de la cultura china y con el pasar del tiempo se hizo tan conocido hasta llegar a nuestra cultura occidental, esta actividad va a consistir en formar diferentes siluetas de figuras utilizando solo siete piezas de una forma muy definida, a estas piezas se les conoce con el nombre de tans, este rompecabezas cuenta con 5 triángulos, 1 cuadrado y 1 paralelogramo o también conocido como rombo y normalmente el tablero tiene una forma cuadrada,

. (Licta, 2010)

Actividades de Logro

- Se concentran para armar el tangram.
- Resuelve problemas para armar el tangram.
- Relaciona las figuras y los colores en el armado del tangram.

Juegos de encajar Piezas

Estas actividades también conocidas como rompecabezas de encaje están principalmente dirigidas a los niños de las primeras etapas, esta actividad por lo general va a consistir en ensamblar figuras que por lo general tienen una forma geométrica en un lugar ya pre establecido donde va a encajar de forma perfecta esta pieza, en un primer vistazo puede parecer una actividad muy simple y sencilla pero para un infante que está atravesando su primera etapa de aprendizaje lo va a considerar como todo un reto, es una actividad lúdica muy estimulante para el desarrollo de diversas habilidades tanto cognitivas como motrices siendo fundamental dentro de la enseñanza en el nivel de inicial. (Ecured, 2012).

Actividades de Logro

- Utiliza los dedos y pinzas para encajar los materiales.
- Resuelve problemas para los juegos de encaje.
- Se concentra para realizar los juegos de encaje.

Variable Habilidades Cognitivas

Habilidades

Según la definición que nos aporta la academia española se logra interpretar a las habilidades como toda capacidad que posee un individuo para lograr realizar o ejecutar de una manera correcta y simple alguna actividad o tarea que fue determinada de una forma previa, se trata de un aspecto específico y actitudinal que una persona posee para ejecutar un trabajo tanto mental, social o físico. (Zabalza, 2001).

La terminología habilidad procede del latín *habilis*, que en sus inicios significaba todo aquello que una persona puede poseer, esto fue utilizado dentro de la designación de diferentes especies del género *Homo* dentro de nuestro pasado, un ejemplo sería “*Homo Habilis*” haciendo referencia a un hombre habilidoso que empezó a utilizar diferentes herramientas a base de piedra para facilitar y resolver las diferentes dificultades que se presentaba en su vida, entonces podemos decir que el término hábil se le puede designar a personas que tienen una simpleza al momento de resolver algún problema o desempeñarse en alguna área en específico. (García, 2014)

Muchas veces las habilidades pueden ser interpretadas como el talento que una persona va a heredar de una forma innata y natural pero la realidad es que estas pueden llegar a ser aprendidas y perfeccionadas en el tiempo, una persona puede ser muy buena con algún instrumento musical o algún deporte en específico, pero o puede llegar a desarrollar estas habilidades mediante la práctica y el trabajo constante. (Zabalza, 2001).

Cognitivo

La denotación del término cognitivo tiene una relación constante con el proceso que se realiza al momento de adquirir nuevos saberes (cognición) por medio de la información y conocimientos que se dan en el ámbito que los rodea refiriéndonos a sus aprendizajes, la palabra cognitivo proviene del latín *cognoscere* cuyo significado es conocer, referirnos a la cognición va a implicar diferentes factores como el lenguaje, el pensamiento, la percepción, la atención, el razonamiento, la toma de decisiones y la capacidad para resolver dificultades que son parte de las experiencias y del desarrollo de las inteligencias múltiples. (Werstch, 1985).

Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas podrán ser definidas como el conjunto de las diferentes operaciones mentales cuya finalidad es que los estudiantes logren integrar las diferentes informaciones o aprendizajes mediante el uso de los sentidos, adaptándolo a sus saberes previos para lograr darle un sentido, estas habilidades son definidas mediante la idea de la sociología cognitiva resaltando que el individuo no solo debe adquirir los conocimientos sino recorrer un proceso que servirá para mejorar esa experiencia y ayudara a entender dichos conocimientos, no basta solo con aprender algo sino saber cómo llegamos a aprenderlo y como sacamos las conclusiones sobre el tema que se adquirió, para que los infantes logren desplegar sus habilidades cognitivas el docente debe desplegar diferentes medios y técnicas que permitir orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el mejoramiento de las habilidades y no solo en los conocimientos sino también en el medio, argumentos, explicaciones, análisis, etc.

(Chadwick, Rivera, 1991)

Las habilidades cognitivas son todas aquellas habilidades, destrezas o capacidades que intervienen durante el proceso de información, adaptándolo a las diferentes ideas que posee cada persona para luego poder emplearlos de una forma posterior, en palabras más simples son todos aquellos procesos que intervienen durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunas de estas habilidades son la atención, la memoria, el lenguaje, la atención, la percepción, la comprensión.

(Educativ, Megatec, 2009).

Importancia de las Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas son muy importantes dentro del desarrollo de la persona pues mediante este aspecto se logra mejorar la capacidad de concentración, habilidad de pensar y organizar bien las ideas, conocer nuevos temas y transformarlos hasta lograr comprenderlos y adaptarlos a saberes ya establecidos dándoles relación para sacar conclusiones propias, para lograr este aspecto es fundamental que los docentes busquen medios que estimulen esta área captando la atención de los niños y proponiéndose como un reto activo, para eso la utilización de juegos de rompecabezas surge como una alternativa para cumplir con los objetivos establecidos y sacar al docente de esa idea tradicional donde los estudiantes solo recibían indicaciones sin tener la libertad de utilizar su creatividad o dar sus ideas, mediante los rompecabezas el niño será libre de armarlos según su criterio elaborando ellos mismos sus estrategias para cuando se cumpla el objetivo sientan esa autosatisfacción de haber conseguido algo por ellos mismos sin necesitar la ayuda de un adulto mejorando su confianza y autoestima, mediante estas actividades se trabajaran todas las áreas de las habilidades sociales como su concentración para ver dónde va cada pieza, sus destrezas al momento de colocarlas, su capacidad para resolver problemas cuando no sepa dónde poner una pieza y así hasta cumplir con la meta que es armar dicho elemento. (Aparici, García, 1998).

Beneficios de Trabajar las Habilidades Cognitivas en los Niños.

Mediante el trabajo de estas habilidades desde las primeras etapas se lograra mejorar el proceso de aprendizaje en los niños facilitando la capacidad de recibir información y asimilarlo de una forma más efectiva, vamos a mencionar algunos de los beneficios más resaltantes que se obtiene al momento de trabajar estas áreas.

- Facilita la capacidad de resolver problemas.
- Los niños muestran una mayor atención.

- Pueden deducir fácilmente algún tema que domine.
- Es más curioso al momento de aprender.
- Demuestra su creatividad ante las actividades lúdicas.
- Mejora su capacidad para relacionarse con su entorno.
- Domina sus emociones.
- Tiene un mayor dominio de la expresión oral. (Gonzales, 1990).

Dimensiones de la Variable Habilidades Cognitivas

La Atención

Se podrá definir a la atención como un proceso a nivel conductivo-cognitivo de concentración selectiva en una vertiente discreta sobre la información, ya sea en un aspecto objetivo o subjetivo mientras que ignoramos el entorno que no está relacionado a lo que se está aprendiendo, en otras palabras es un recurso de procesamientos que se dan en una forma limitada, por medio de la atención y una constante práctica de este aspecto se lograra favorecer el desarrollo y mejoramiento de habilidades como la observación, la interpretación, la clasificación y la anticipación mejorando de este modo el proceso de aprendizaje y la capacidad de resolver diferentes dificultades que se presenten tanto en la parte educativa como en situaciones del propio entorno. (López, 2009).

Indicadores de Logro

- Demuestra interés en las actividades que realiza.
- Se concentra en las actividades que realiza.
- Evita distraerse con facilidad.

La Atención en los Juegos de Rompecabezas

Mediante el juego de rompecabezas lograremos mejorar la atención pues si no se llega a un punto de concentración adecuada no logran encontrar una relación entre las piezas limitando mucho el armado y aumentando la frustración, por esto mismo es importante proporcionar un ambiente sin distracciones donde los participantes puedan centrarse en la actividad que están realizando, siendo estos juegos un excelente medio para trabajar este aspecto. (Zabalza, 2001).

Actividades de Logro

- Demuestra interés en las actividades que realiza.
- Se concentra en las actividades que realiza.
- Evita distraerse con facilidad.

La Percepción

La percepción podrá ser definida como el proceso que va a permitir organizar y aclarar los diferentes elementos que una persona percibe mediante los sentidos permitiendo de este modo desarrollar una percepción de las cosas que se encuentran en nuestro entorno, esta interpretación y organización se podrá ejecutar tomando como base las diferentes experiencias que el individuo logra adquirir de una forma previa. (López, 2009).

Actividades de Logro

- Discrimina texturas en los juegos de mesa.
- Utiliza adecuadamente los dedos piza para armar los rompecabezas.
- Reconoce los materiales de juego por medio de los sentidos.

La Memoria

La memoria es una capacidad del cerebro que va a permitir al organismo poder codificar, recuperar y almacenar diversos sucesos que una persona puede experimentar, esto surge como consecuencia de las diferentes conexiones sinápticas que se dan en una forma constante y repetitiva dentro de nuestras neuronas, esto permite la formación de redes neuronales o llamado también como potenciación neuronal a largo plazo, mediante este aspecto una persona podrá conservar diferentes experiencias que ocurrieron de forma pasada, según el tiempo y alcance que posea dentro de nuestro sub consiente podrá ser considerada como memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. (García, 2014).

Actividades de Logro

- Demuestra interés en las actividades que realiza.
- Se concentra en las actividades que realiza.
- Evita distraerse con facilidad.

2.3 Bases Conceptuales

Los Juegos

Poder definir que son los juegos no es algo sencillo pues abarca diferentes aspectos siendo más sencillo reconocerlo que poder conceptualizarlo, no obstante, se puede decir al respecto que son actividades que se realizan de una forma espontánea y con un fin recreativo dentro del cual los infantes van a transformar la realidad recreándola según su imaginación expresando de este modo sus experiencias, ideas, temores, alegrías permitiendo que todo esto se exprese dentro del mundo exterior. (MINEDU, 2009)

Importancia de los Juegos

Los niños juegan como un medio para recrearse permitiendo mediante estas actividades lúdicas estructurar y aprender a conocer su propia personalidad, los juegos refuerzan su carácter participativo, competitivo y comunicativo adaptándose a los diferentes rasgos que rieguen su personalidad, los niños van a sentir un afán por tener el dominio y control de los juegos permitiendo tener una comunicación fluida y mejor relación con el medio que los rodea mediante sus palabras o movimientos corporales permitiendo crear una ilusión y fantasía al momento de realizar dichas actividades expresando su imaginación y poniendo como limitador a el mismo permitiendo visualizar una autentica expresión sobre el mundo infantil, los infantes desarrollaran diferentes aspectos como lo social al compartir materiales o ideas, la parte afectiva pudiendo conocerse más a sí mismo y respetar a los otros participantes y en el área cognoscitiva logrando desarrollar sus destrezas e intelecto, existen diferentes tipos de juegos que se van a realizar al tener consideración de las edades y niveles de los niños, algunos de estos juegos son los funcionales, los juegos de afirmación y los juegos autónomos. (Montessori, 1949).

Juegos de Rompecabezas

El rompecabezas es considerado como un juego de mesa que tiene como finalidad construir una figura con piezas ya determinadas que en conjunto permiten dar forma a lo que se desea, el juego del rompecabezas es considerado como una actividad educativa muy importante para los docentes pues es de uso simple y tiene un manejo muy sencillo para lograr ser manipulado por todos los niños del aula facilitando de esta manera el dominio de diferentes destrezas y capacidades. (Ecured, 2012)

Habilidades

Según la definición que nos aporta la academia española se logra interpretar a las habilidades como toda capacidad que posee un individuo para lograr realizar o ejecutar de una manera correcta y simple alguna actividad o tarea que fue determinada de una forma previa, se trata de un aspecto específico y actitudinal que una persona posee para ejecutar un trabajo tanto mental, social o físico. (Zabalza, 2001).

Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas podrán ser definidas como el conjunto de las diferentes operaciones mentales cuya finalidad es que los estudiantes logren integrar las diferentes informaciones o aprendizajes mediante el uso de los sentidos, adaptándolo a sus saberes previos para lograr darle un sentido, estas habilidades son definidas mediante la idea de la sociología cognitiva resaltando que el individuo no solo debe adquirir los conocimientos sino recorrer un proceso que servirá para mejorar esa experiencia y ayudara a entender dichos conocimientos, no basta solo con aprender algo sino saber cómo llegamos a aprenderlo y como sacamos las conclusiones sobre el tema que se adquirió, para que los infantes logren desplegar sus habilidades cognitivas el docente debe desplegar diferentes medios y técnicas que permitir orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia el mejoramiento de las habilidades y no solo en los conocimientos sino también en el medio, argumentos, explicaciones, análisis, etc.

(Chadwick, Rivera, 1991)

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos de rompecabezas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los puzzles se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

El tangram se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Los juegos de encajar piezas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Juegos de Rompeca bezas	El rompecabezas es considerado como un juego de mesa que tiene como finalidad construir una figura con piezas ya determinadas que en conjunto permiten dar forma a lo que se desea, (Ecured, 2012).	- El Puzles	-Demuestra concentración para armar un puzle. -Resuelve problemas para armar el puzle. -Arman los puzles colectivamente.	Observación
		- El tangram	-Se concentran para armar el tangram. -Resuelve problemas para armar el tangram. -Relaciona las figuras y los colores en el armado del tangram.	
		- Los Juegos de Encajar Piezas	-Utiliza los dedos pinzas para encajar los materiales. -Resuelve problemas para los juegos de encaje. -Se concentra para realizar los juegos de encaje.	Observación

<p>Habilidades Cognitivas</p>	<p>Las habilidades cognitivas podrán ser definidas como el conjunto de las diferentes operaciones mentales cuya finalidad es que los estudiantes logren integrar las diferentes informaciones o aprendizajes mediante el uso de los sentidos, adaptándolo a sus saberes previos para lograr darle un sentido, estas habilidades son definidas mediante la idea de la sociología cognitiva resaltando que el individuo no solo debe adquirir los conocimientos sino recorrer un proceso que servirá para mejorar esa experiencia</p> <p>(Chadwick, Rivera, 1991)</p>	<p>- Dirección de la atención.</p> <p>-La Percepción</p> <p>- Proceso de Interpretación de Pensamientos</p>	<p>-Demuestra interés en las actividades que realiza.</p> <p>-Se concentra en las actividades que realiza.</p> <p>-Evita distraerse con facilidad.</p> <p>-Discrimina texturas en los juegos de mesa.</p> <p>-Utiliza adecuadamente los dedos piza para armar los rompecabezas.</p> <p>-Reconoce los materiales de juego por medio de los sentidos.</p> <p>-Demuestra interés en las actividades que realiza.</p> <p>-Se concentra en las actividades que realiza.</p> <p>-Evita distraerse con facilidad.</p>	<p>Observación</p>
--------------------------------------	---	---	--	--------------------

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El diseño utilizado para lograr el desarrollo de esta investigación fue el descriptivo correlacional, se observaron los diferentes sucesos, vivencias, hechos o dificultades que presentaron los estudiantes seleccionados como muestra pudiendo apreciar una relación constante entre cada una de nuestras variables, también se empleó el diseño cuantitativo y cualitativo considerando las características de la muestra y exponiendo los resultados mediante cuadros estadísticos.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Cuando hablamos de población hacemos referencia al conjunto de personas, objetos, animales o todo aquello que se desee recolectar tanto datos como diferentes informaciones necesarias para realizar alguna investigación, el colegio tiene el nivel de inicial, cuna y jardín y en la actualidad cuenta con un total de 174 estudiantes distribuidos en 9 aulas a cargo de 9 docentes.

3.2.2 Muestra

Para seleccionar la muestra de esta investigación se utilizó el modelo no probabilístico, el tesista selecciono la muestra utilizando su criterio sin basarse en ninguna base estadística, se consideraron las similitudes que los niños presentaron tanto en sus características como en sus rasgos siendo los que mejor se acoplan a la investigación permitiendo estudiarlos y lograr los objetivos pre establecidos, en este caso nuestra muestra conto con 57 estudiantes de 5 años.

3.3 Técnicas de recolección de Datos.

Para lograr alcanzar los datos necesarios de una forma confiable y eficaz se empleó el instrumento de observación siendo el que mejor se acopla a las características y cualidades de los alumnos, el tesista se apoyó con otros medios como las fichas de observación y la lista de cotejo facilitando todo este proceso.

3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

Se aplicó el SPSS en su última versión. (25.0).

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
El Puzzle		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Tangram		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego de encajar piezas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego de rompecabezas		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 2*Variable Y*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
La atención		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
La percepción		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
La memoria		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Habilidades cognitivas		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

CONFIABILIDAD**La variable Juego de rompecabezas**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,813	12

La variable Habilidades cognitivas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,798	12

CAPITULO IV

Resultados

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

Juego de rompecabezas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	15,8%
Moderado	18	31,6%
Alto	30	52,6%
Total	57	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

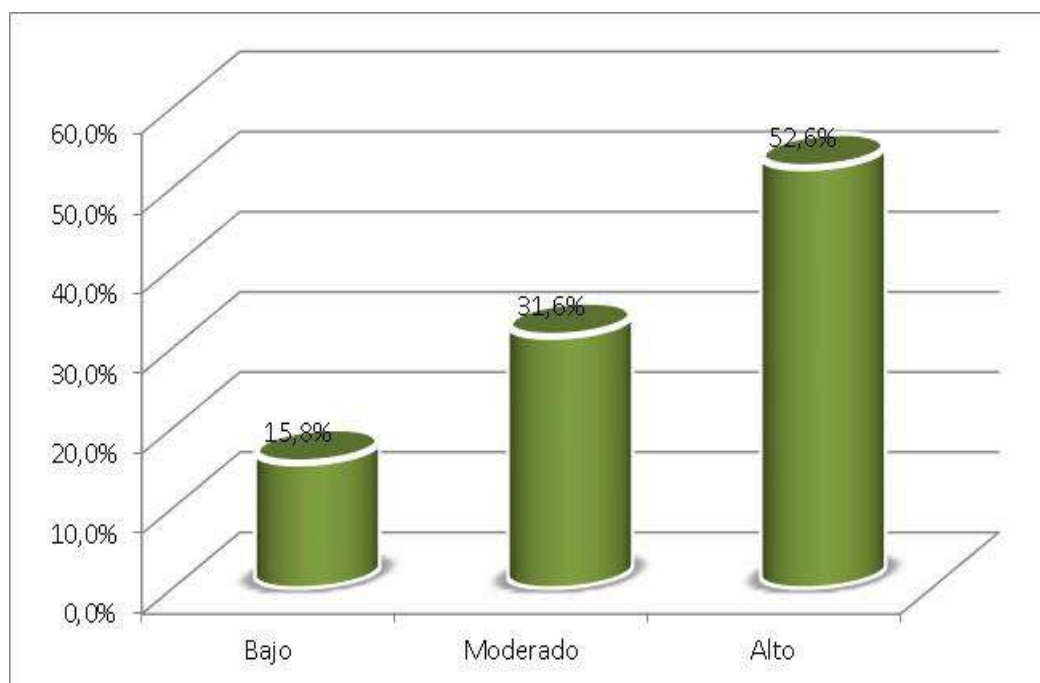


Figura 1

De la fig. 1, un 52,6% de niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay alcanzaron un nivel alto en la variable Juegos de rompecabezas, un 31,6% adquirieron un nivel moderado y un 15,8% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 4

El Puzzle

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	21,1%
Moderado	25	43,9%
Alto	20	35,1%
Total	57	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

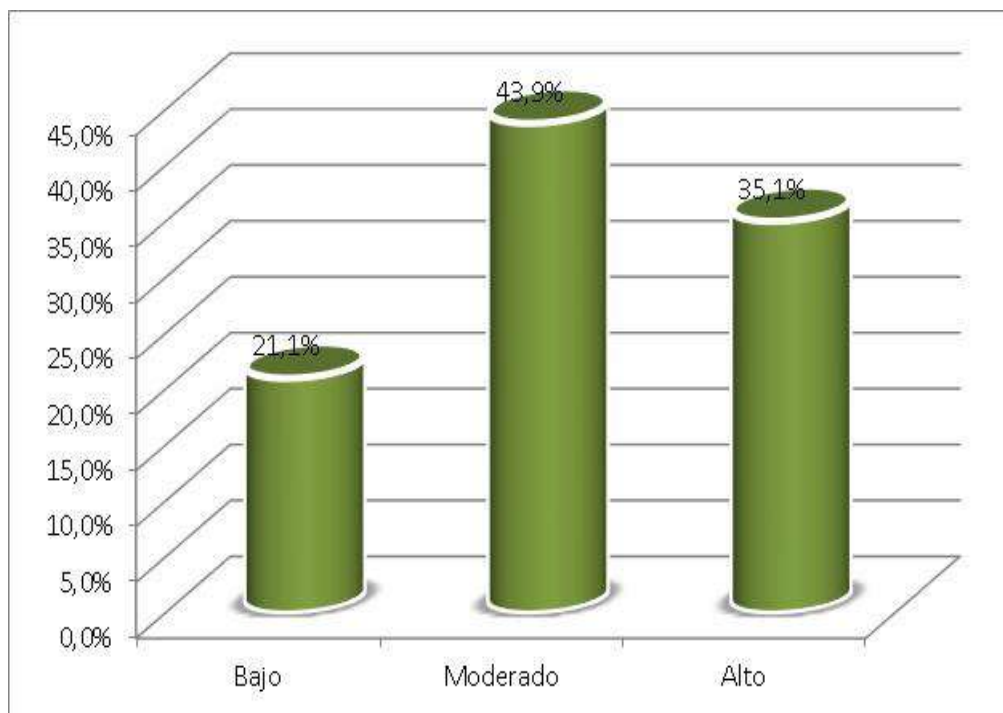


Figura 2

De la fig. 2, un 43,9% de niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Juegos de Puzle, un 35,1% adquirieron un nivel alto y un 21,1% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5

Tangram

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	22,8%
Moderado	1	1,8%
Alto	26	45,6%
Total	40	70,2%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

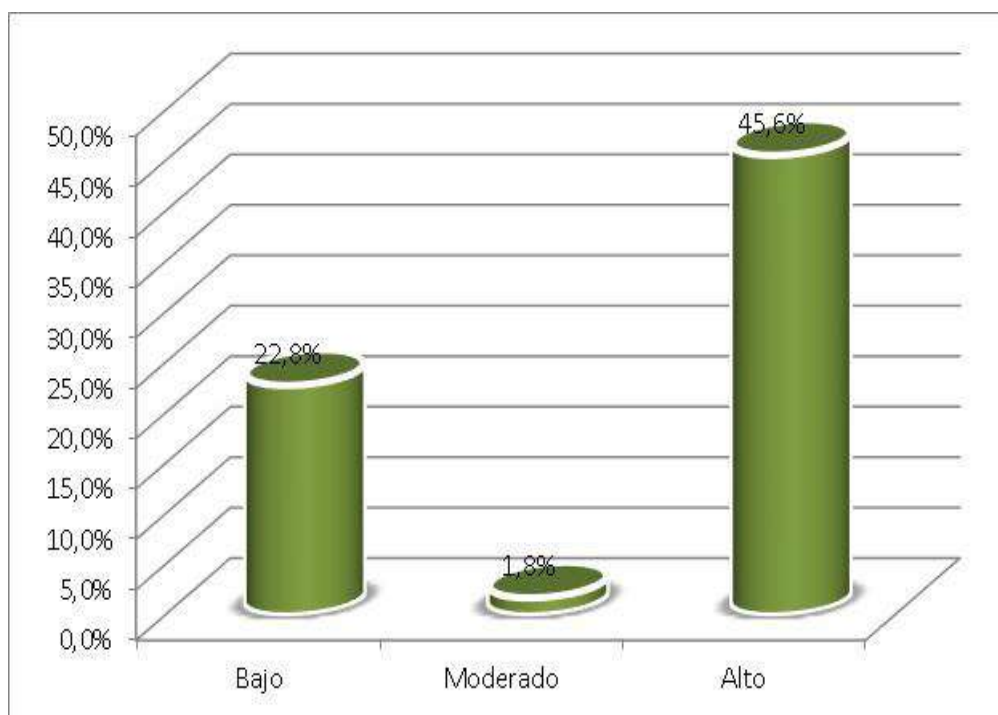


Figura 3

De la fig. 3, un 45,6% de niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay alcanzaron un nivel alto en la dimensión Juegos de Tangram, un 22,8% adquirieron un nivel bajo y un 1,8% obtuvieron un nivel moderado.

Tabla 6

Juegos de encajar piezas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	19,3%
Moderado	14	24,6%
Alto	32	56,1%
Total	57	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

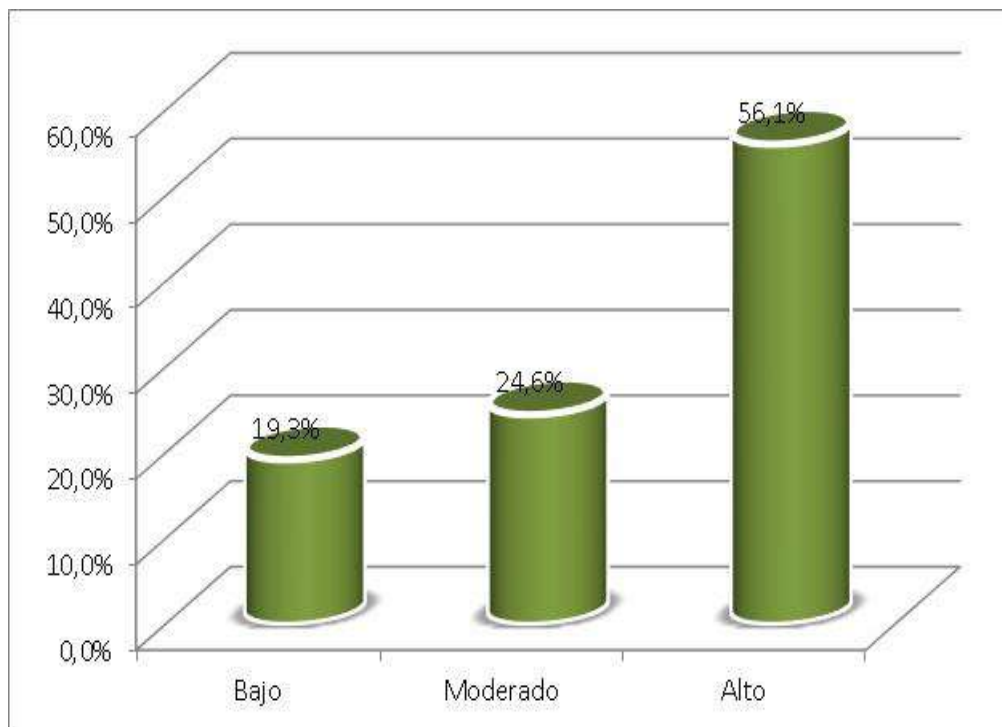


Figura 4

De la fig. 4, un 56,1% de niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay alcanzaron un nivel alto en la dimensión Juegos de encajar piezas, un 24,6% adquirieron un nivel moderado y un 19,3% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7

Habilidades cognitivas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	14,0%
Moderado	27	47,4%
Alto	22	38,6%
Total	57	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

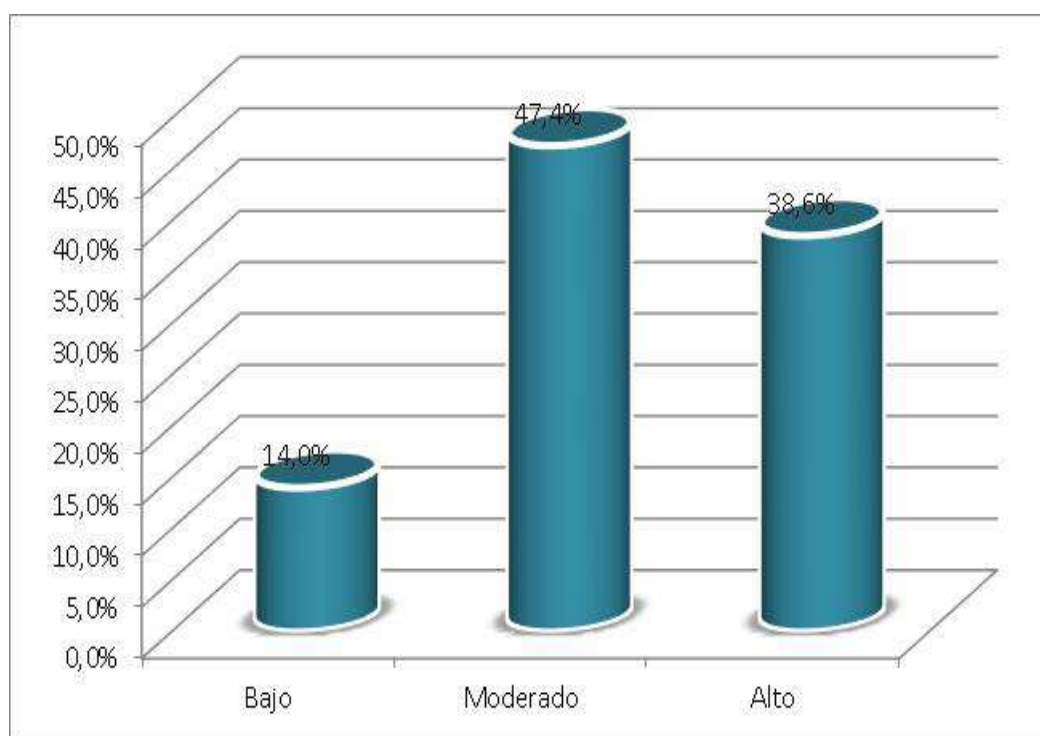


Figura 5

De la fig. 5, un 47,41% de niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay alcanzaron un nivel moderado en la variable Habilidades cognitivas, un 38,6% adquirieron un nivel Alto y un 14,0% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos de rompecabezas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay

H₀: Los juegos de rompecabezas no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Tabla 8

Juego de rompecabezas y habilidades cognitivas

Correlaciones

			Juego de rompecabezas	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Juego de rompecabezas	Coef. Correlación	1	0,619
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	57	57
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,619	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	57	57

La tabla 8 muestra una correlación de $r= 0,619$, 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 una

relación significativa entre los juegos de rompecabezas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud buena.

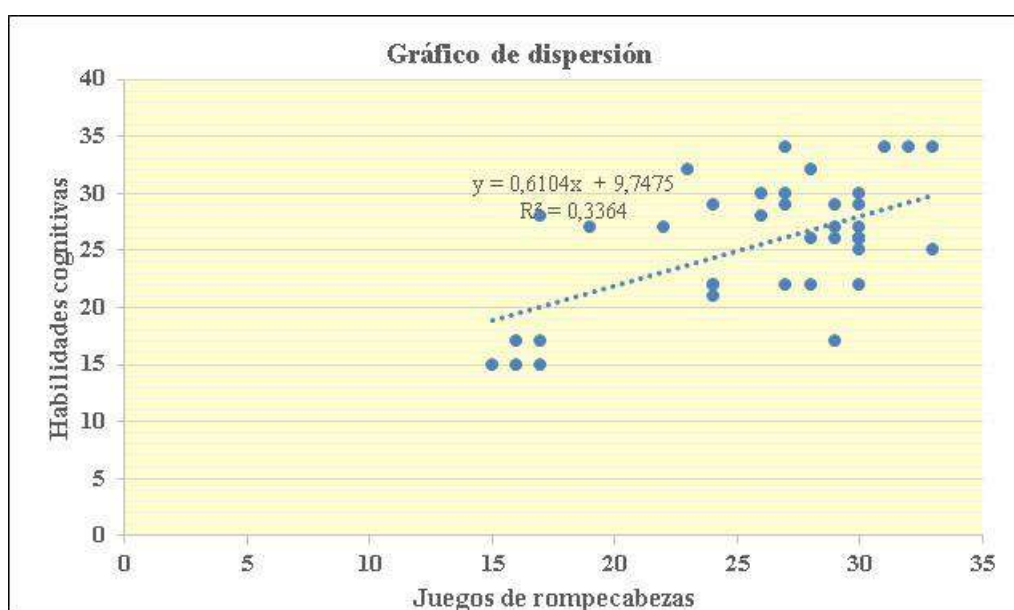


Figura 6. Juego de rompecabezas y habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 1

H1: Los puzzles se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

H0: Los puzzles no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Tabla 9

Los Puzzles y las habilidades cognitivas

			Correlaciones	
			El Puzzle	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	El Puzzle	Coef. Correlación	1	0,545
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	57	57
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,545	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	57	57

La tabla 9 muestra una correlación de $r = 0,545$, 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 una

relación significativa entre los juegos de Puzles y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud moderada.

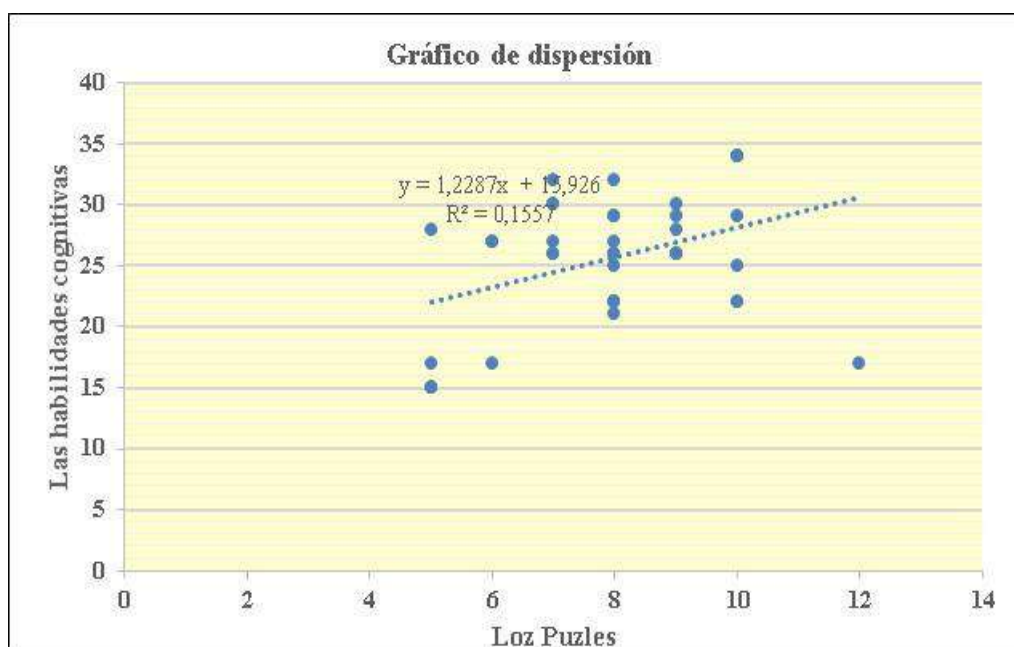


Figura 7. Los Puzles y las habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 2

H2: El tangram se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

H0: El tangram no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Tabla 10

El tangram y las habilidades cognitivas

Correlaciones				
			El tangram	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	El tangram	Coef. Correlación	1	0,579
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	57	57
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,579	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	57	57

La tabla 10 muestra una correlación de $r = 0,579$, 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 una relación significativa entre los juegos de Tangram y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud moderada.

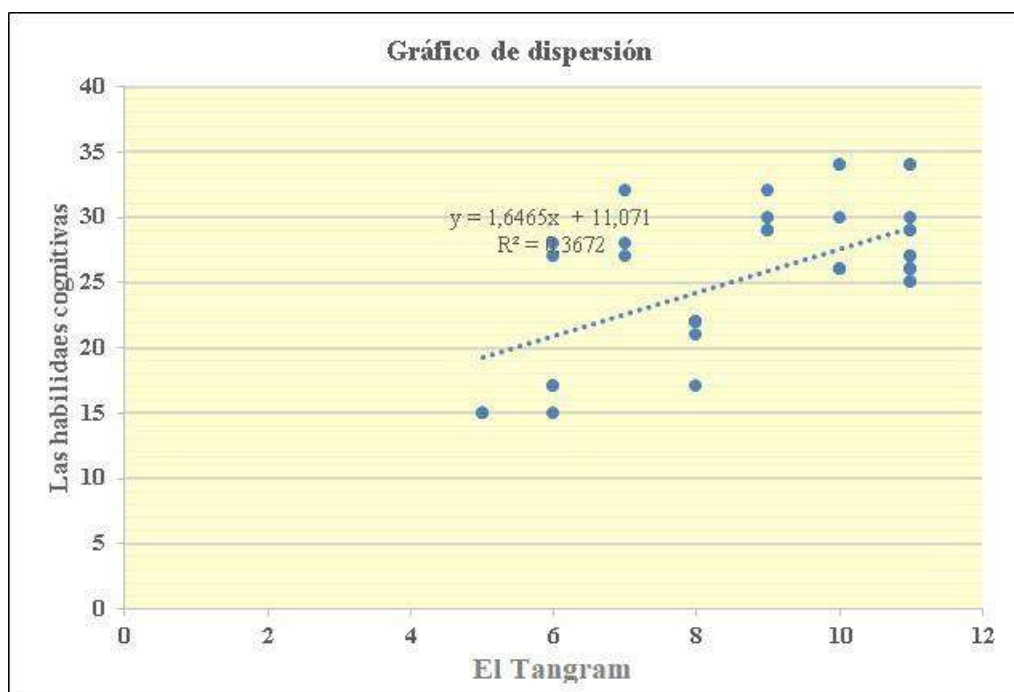


Figura 8. El tangram y las habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos de encajar piezas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

H₀: Los juegos de encajar piezas no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.

Tabla 11

Los juegos de encajar piezas y las habilidades cognitivas

Correlaciones

			Juegos de encajar piezas	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Juegos de encajar piezas	Coef. Correlación	1	0,532
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	57	57
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,532	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	57	57

La tabla 11 muestra una correlación de $r = 0,532$, 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 una

relación significativa entre los juegos de encajar piezas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud moderada.

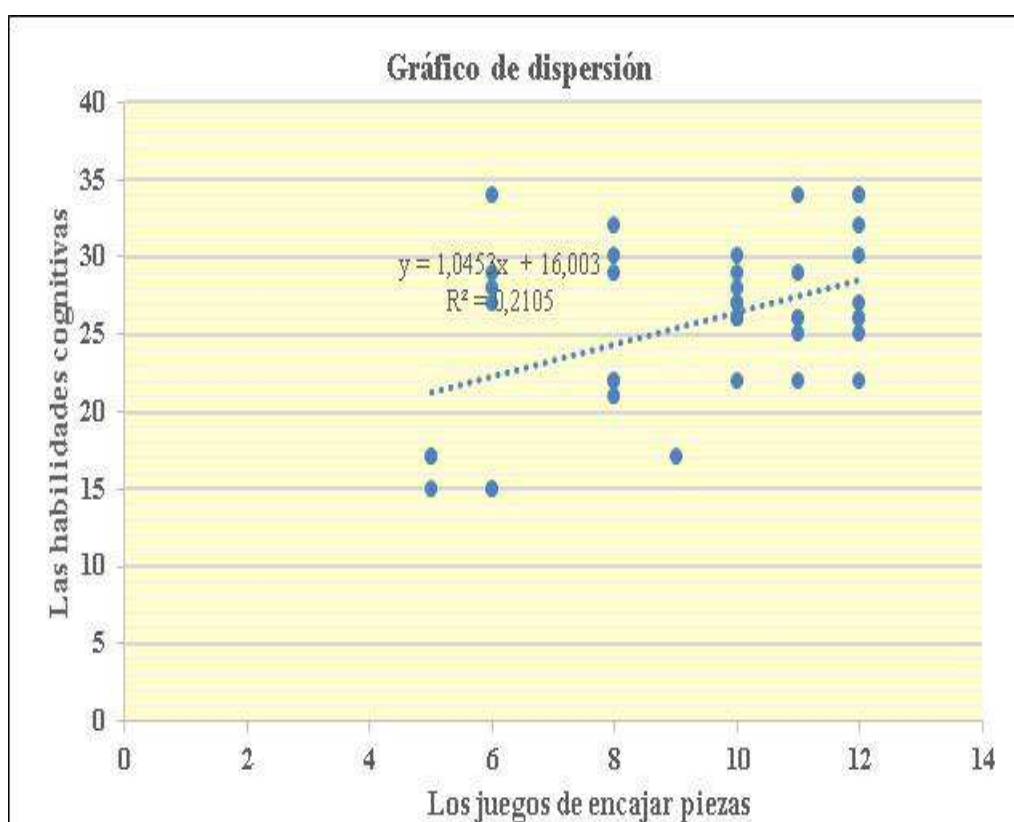


Figura 9 Los juegos de encajar piezas y las habilidades cognitivas.

CAPÍTULO V:

DISCUSION

5.1 Discusión

Las habilidades cognitivas son todas las diferentes capacidades mentales que un individuo va desarrollando en el transcurso de diferentes etapas, se consideraron diferentes antecedentes a nivel internacional como Tapia (2013) La mayor cantidad de participantes estuvo de acuerdo con la metodología y estrategias utilizadas para resolver los juegos de rompecabezas, mediante la implementación de estos talleres se pudo apreciar un aumento en las destrezas y habilidades de los participantes, por otro lado Cadena (2015) Todas las habilidades cognitivas de los niños, se observó al principio de la investigación al docente como una persona rutinaria que emplea técnicas tradicionales y no da importancia al uso de rompecabezas, cambiando este aspecto a una enseñanza más dinámica se observó una mejora en el entusiasmo y ánimo de los niños que llevo a una mejor enseñanza, también nos dice Alonso (2014) Mediante el uso de los rompecabezas se logró apreciar una mejora en cuanto a la equidad educativa desarrollando sus habilidades y destrezas, también se investigaron antecedentes a nivel nacional como Gaona (2019) Los juegos son muy importantes dentro del desarrollo de los estudiantes, mediante el uso de los rompecabezas se logró ver una mejora a nivel pedagógica demostrando una mayor capacidad de sus habilidades cognitivas pudiendo afirmar de este modo que los juegos para el niño son lo que el trabajo es para el adulto,

por otro lado nos dice Chávez (2019) Los rompecabezas son muy importantes para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser y mejorar los diferentes ámbitos tanto sociales, escolares y emocionales en los alumnos finalmente nos dicen Iparraguirre, Quipuzcoa, (2014) Mediante la implementación de los rompecabezas se pudo apreciar una mejora considerable en diferentes aspectos y áreas como las habilidades cognitivas, habilidades sociales y pedagógicas.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- 1. Primera:** Existe una relación significativa entre los juegos de rompecabezas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud buena.
- 2. Segunda:** Existe una relación significativa entre los juegos de Puzles y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud moderada.
- 3. Tercera:** Existe una relación significativa entre los juegos de Tangram y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud buena.
- 4. Cuarta:** Existe una relación significativa entre los juegos de encajar piezas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay. La correlación es de magnitud buena.

Recomendaciones

Se sugiere a los maestros implementar diferentes actividades que incluyan el uso de los rompecabezas utilizándolos dentro de sus trabajos cotidianos, permitiendo que las clases se vuelvan más interesantes y mejorar el proceso de enseñanza.

Se recomienda a los profesores emplear nuevas estrategias que permitan facilitar el armado de rompecabezas, estos se deben utilizar considerando las edades de los estudiantes pues no es recomendado utilizar el mismo tipo de material en las diferentes edades.

Es importante realizar una guía de actividades considerando el uso de rompecabezas dentro de estas, pues mediante su uso los alumnos se motivarán a resolver diferentes dificultades a nivel cognitivo que se presenten dentro de su día a día.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS

Fuentes Bibliográficas:

MINEDU (2009). La Hora del Juego Libre en los Sectores. Lima.

Batllori, J. (2006). Juegos de Números y Figuras. Madrid, España: Parragón.

Rousseau, J. (1762). Emilio o la Educación. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina

Johnson, D. (2001). Directrices para la Enseñanza de las Matemáticas. Belmont, USA: Wadsworth

Aberasturi, Arminda (1981) El niño y sus Juegos. Buenos Aires, Editorial Paidós, Sexta edición, 1981. 86p.

KLINGLER, C. y Vadillo, G. (1997). Psicología cognitiva. Estrategias en la práctica docente. México: McWraw-Hill, cap. 2.

Martínez, M. (2012). Importancia del Material para el Desarrollo Pricocognitivo. Santa Cruz - Bolivia.

Chacón, P. (2008). El Rompecabezas: Conformando la Seguridad Hemisférica en el Siglo XXI. Prometeo.

Chadwick, C. & Rivera, N. (1991). Evaluación Formativa para el Docente. Barcelona: Paidós.

Zabalza, C. B. (2001). La Enseñanza y el Aprendizaje. Paidós Ibérica

García, V. (2014). El Desarrollo del Pensamiento en la Edad Escolar. La Psicología Evolutiva y Pedagógica en la URSS–Antología. Moscou, Editorial Progreso

WERSTCH, J. (1985). Vigostky. La Formación social de la Mente. Buenos aires: Paidós, cap. 1.

Aparici, B. y García, J. (1998). Materiales y Recursos didácticos

CELADA GONZALES, J. (1990) “Actividad Psíquica y Cerebro” Editorial: Lima - Perú. pp. 65 – 78.

López, E. (2009). Tipos de aprendizaje. Contenidos en la Reforma.

.Zabalza, C. B. (2001). La enseñanza y el Aprendizaje. Paidós Ibérica

García, V. (2014). El Desarrollo del Pensamiento en la Edad Escolar. La Psicología Evolutiva y Pedagógica en la URSS–Antología. Moscou, Editorial Progreso.

Fuentes Hemerográficas

Tapia (2013) “Manual de Técnicas de Armado de Rompecabezas y su Importancia en el Desarrollo Psicocognitivo en el Aula Taller de la Carrera de Educación Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el Sector Eloy Alfaro del Cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi Durante el Periodo 2011 - 2012.”, Tesis Presentada previa a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia. Universidad Técnica de Cotopaxi-Ecuador.

Cadena (2015) “Los Rompecabezas y su Relación con el Desarrollo de Conflictos Cognitivos en niños y niñas de Primer año de la Escuela Fiscal Nicolas Aguilera Parroquia Conocoto Cantón Quito”, Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación. Universidad Técnica de Ambato-Ecuador.

Alonso (2014) “Armando el Rompecabezas: un Análisis sobre la Importancia de Concepciones, Espacios y Prácticas en la Construcción de Equidad Educativa para el caso Uruguayo”, Tesis para Obtener el Grado de Maestría en Ciencias Sociales. Flacso-Mexico.

Gaona (2019) “Incidencia psicocognitiva del juego de rompecabezas en educación inicial” Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES-Perú.

Chávez (2019) “Uso del Rompecabezas en nivel Inicial”, Trabajo Académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes-Perú.

Iparraguirre, Quipuzcoa, (2014) “Influencia de los Rompecabezas como Material Didáctico en el Mejoramiento de la Atención de los niños de 4 años de la I.E 1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, Año 2014.”, Tesis de Licenciatura en Educación. Universidad Nacional de Trujillo-Perú.

Fuentes Electrónicas

Montessori M (1949) La Mente Absorbente de los niños citado por internet www.elvalorpedagogico.com

Ecured. (2012). Historia del Rompecabezas. Recuperado de

<http://www.ecured.cu/index.php/Rompecabezas>

Smilehood. (2013). Beneficios de un Rompecabezas. Recuperado de

<http://www.plimplim.tv/es/familia/salud-y-desarrollo/beneficios-de-unrompecabezas>

Navarro, S. &. (10 de 10 de 2008). Para qué Sirven los Rompecabezas <http://mikinder.blogspot.com>

//mikinder.blogspot.com. Obtenido de extraído de <http://mikinder.blogspot.com>

Chasi, H. M. (2012). Los Recursos Didácticos como Factor Determinante en el

Desarrollo Cognitivo en los niños de primer año de Educación Básica paralelo “A” del

Jardín de Infantes pequeños amigos del cantón Píllaro provincia de Tungurahua.

Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/4092?mode=full>

Educatica II, Megatec 2009. (2009). Educatica II, Megatec. Aplicación de la Informática en el desempeño profesional docente. Obtenido de

<http://infomegatec.blogspot.com/2009/11/disenando-unawebquest-actividad-5.html>

Licta, Ch. M. (2010). Los juegos Recreativos y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños/as del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Jorge Icaza coronel del cantón Latacunga durante el período noviembre 2009 a marzo

2010. Universidad técnica de Ambato. Ambato. Recuperado de

<http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/785>

Ecured. (2012). Historia del Rompecabezas. Recuperado de

<http://www.ecured.cu/index.php/Rompecabezas>

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable los Juegos de Rompecabezas

1- ¿Demuestra concentración para armar un puzle?

SI

NO

2- ¿Resuelve problemas para armar el puzle?

SI

NO

3- ¿Arman los puzles colectivamente?

SI

NO

4- ¿Se concentran para armar el tangram?

SI

NO

5- ¿Resuelve problemas para armar el tangram?

SI

NO

6- ¿Relaciona las figuras y los colores en el armado del tangram?

SI

NO

7- ¿Utiliza los dedos pinzas para encajar los materiales?

SI

NO

8- ¿Resuelve problemas para los juegos de encaje?

SI

NO

9- ¿Se concentra para realizar los juegos de encaje?

SI

NO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Habilidades Cognitivas

1- ¿Demuestra interés en las actividades que realiza?

SI NO

2- ¿Se concentra en las actividades que realiza?

SI NO

3- ¿Evita distraerse con facilidad?

SI NO

4- ¿Discrimina texturas en los juegos de mesa?

SI NO

5- ¿Utiliza adecuadamente los dedos piza para armar los rompecabezas?

SI NO

6- ¿Reconoce los materiales de juego por medio de los sentidos?

SI NO

7- ¿Demuestra interés en las actividades que realiza?

SI NO

8- ¿Se concentra en las actividades que realiza?

SI NO

9- ¿Evita distraerse con facilidad?

SI NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS DE ROMPECABEZAS Y SU RELACION CON LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL 658 FE Y ALEGRIA EN AMAY”</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos de rompecabezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relacionan los puzles con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?</p> <p>¿Cómo se relación el tangram con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos de encajar piezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 FE y Alegría en Amay?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos de rompecabezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación del puzle con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p> <p>Determinar la relación del tangram con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p> <p>Determinar la relación de los juegos de encajar piezas con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos de rompecabezas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Los puzles se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p> <p>El tangram se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p> <p>Los juegos de encajar piezas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial 658 Fe y Alegría en Amay.</p>	<p>Juegos de Rompecabezas</p> <p>El Puzle</p> <p>Tangram</p> <p>Juegos de encajar piezas</p> <p>Habilidades Cognitivas</p> <p>La Atención</p> <p>La Percepción</p> <p>La Memoria</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población: </p> <p>174</p> <p>MUESTRA</p> <p>57</p>



Dra. Zeneth Marlóbe Rivera Minaya
Docente Universitaria
DNU 246

PRESIDENTE DE JURADO



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION
LIC. ROSA MERCEDES VIQUEZA JAIME
DNU N° 258

SECRETARIO DE JURADO



Rosa Pavetti García Grimalde
DOCENTE FACULTAD DE EDUCACION

VOCAL DE JURADO

