



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

El juego social y su influencia en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N°20475 – Barranca

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Nivel Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

Autor

Oscar Alfredo Oyola Pajuelo

Asesor

Mg. Sergio Rafael Mazuelo Cardoza

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 de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Oscar Alfredo Oyola Pajuelo	43350969	18-04-2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Sergio Rafael Mazuelos Cardoza	15721713	0000-0002-7914-9208
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Gladys Margot Gavedia Garcia de Hajar	15855951	0000-0003-2514-4572
Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	0000-0001-5881-3782

EL JUEGO SOCIAL Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 20475 – BARRANCA

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	biblioteca.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	vdocuments.com.br Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%

**EL JUEGO SOCIAL Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO
COGNITIVO EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA
DE LA I.E. N° 20475 – BARRANCA**

DEDICATORIA

Trabajo dedicado a mi familia por ser mi fuerza en todo momento y no dejarme caer, son la motivación para lograr mis sueños y nunca rendirme.

.

Oscar Alfredo

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento con gran aprecio a mi asesor y además a las personas que estuvieron conmigo en todo momento para el logro de mi objetivo como profesional.

Oscar Alfredo

RESUMEN

El proyecto titulado "El Impacto del Juego Social en el Desarrollo Cognitivo de Estudiantes de Quinto Grado de Primaria en la I.E. N° 20475 – Barranca" representa un estudio de investigación realizado en el marco de la obtención del título de Licenciatura en Educación, especialidad en Ciencias Sociales y Turismo, en la UNJFSC, Huacho. Este trabajo se enmarca en una metodología de investigación básica, de nivel descriptivo y correlacional, adoptando un enfoque no experimental. La hipótesis planteada afirmaba que el juego social ejerce influencia sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes de quinto grado de primaria en la mencionada institución educativa.

La población de estudio estuvo conformada por 149 estudiantes, mientras que la muestra seleccionada para el estudio fue de 27 participantes. Como instrumento principal de recolección de datos, se utilizó un cuestionario diseñado para evaluar las variables relacionadas con el juego social y el desarrollo cognitivo. Este cuestionario fue aplicado tanto a la primera como a la segunda variable de interés en el estudio.

Los resultados obtenidos revelan una influencia significativa del juego social en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto grado de primaria en la I.E. N° 20475 – Barranca, con una magnitud de influencia catalogada como muy buena. Estos hallazgos proporcionan un aporte sustancial a la comprensión de la relación entre el juego social y el desarrollo cognitivo en el contexto educativo, ofreciendo perspectivas importantes para la práctica pedagógica y la formulación de políticas educativas orientadas al fomento del juego social como una herramienta de enriquecimiento del proceso educativo.

El autor

Palabras claves: juego, social, desarrollo, cognitivo.

ABSTRACT

The project titled "The Impact of Social Play on the Cognitive Development of Fifth Grade Primary School Students at I.E. No. 20475 – Barranca" represents a research study carried out within the framework of obtaining the degree of Bachelor of Education, specialty in Sciences Social and Tourism, at the UNJFSC, Huacho. This work is framed in a basic research methodology, at a descriptive and correlational level, adopting a non-experimental approach. The proposed hypothesis stated that social play influences cognitive development in fifth grade primary school students at the aforementioned educational institution.

The study population was made up of 149 students, while the sample selected for the study was 27 participants. As the main data collection instrument, a questionnaire designed to evaluate variables related to social play and cognitive development was used. This questionnaire was applied to both the first and second variables of interest in the study.

The results obtained reveal a significant influence of social play on the cognitive development of fifth grade primary school students at the I.E. N° 20475 – Barranca, with a magnitude of influence classified as very good. These findings provide a substantial contribution to the understanding of the relationship between social play and cognitive development in the educational context, offering important perspectives for pedagogical practice and the formulation of educational policies aimed at promoting social play as a tool for enriching the educational process.

The author

Keywords: game, social, development, cognitive.

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS.....	x
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	13
1.2. Formulación de problema.....	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.4. Justificación.....	18
1.4.1. Social.....	18
1.4.3. Metodológica.....	20
1.5. Delimitaciones.....	20
1.6. Viabilidad del estudio.....	20
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	21
2.1.1. Internacionales.....	21
2.1.2. Nacionales.....	23
2.2. Bases teóricas.....	25
2.2.1. El Juego social.....	25
2.2.2. El desarrollo cognitivo.....	34
2.2. Bases filosóficas.....	40
2.4. Definición de términos básicos.....	40
2.4. Hipótesis.....	41
2.4.1. Hipótesis general.....	41
2.5. Operacionalización de variables.....	41
CAPITULO III METODOLOGIA.....	43

3.1. Población y muestra.....	43
3.1.1. Población	43
3.1.2. Muestra	44
3.2. Método de investigación.....	44
3.3. Técnicas de recolección de datos	44
3.4. Método de análisis de datos	46
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	47
4.1. Resultados descriptivo de las variables	47
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	52
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	64
5.1. Fuentes documentales.....	64
5.2. Fuentes Bibliográficas	64
5.3. Fuentes Electrónicas	65
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	67
MATRIZ DE DATOS	69
INSTRUMENTO 01	70
INSTRUMENTO 02	71

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X	41
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y	42
Tabla 3. Población del estudio.....	43
Tabla 4. Muestra del estudio	44
Tabla 5. Validez del cuestionario	46
Tabla 6. El juego social	47
Tabla 7. Desarrollo cognitivo	48
Tabla 8. Dimensión psicológica	49
Tabla 9. Dimensión educativa	50
Tabla 10. Dimensión social y cultural	51
Tabla 11. El juego social y el desarrollo cognitivo	52
Tabla 12. La dimensión psicológica y el desarrollo cognitivo	54
Tabla 13. La dimensión educativa y el desarrollo cognitivo.....	56
Tabla 14. La dimensión social y cultural y el desarrollo cognitivo.....	58

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego social	47
Figura 2. Desarrollo cognitivo.....	48
Figura 3. Dimensión psicológica.....	49
Figura 4. Dimensión educativa.....	50
Figura 5. Dimensión social y cultural.....	51
Figura 6. . <i>El juego social y el desarrollo cognitivo</i>	53
Figura 7. La dimensión psicológica y el desarrollo cognitivo.....	55
Figura 8. La dimensión educativa y el desarrollo cognitivo.....	57
Figura 9. La dimensión social y cultural y el desarrollo cognitivo	59

INTRODUCCIÓN

El juego social es una práctica intrínseca al ser humano que trasciende las barreras culturales y temporales, moldeando no solo nuestras interacciones sociales, sino también nuestro desarrollo cognitivo desde las etapas más tempranas de la vida. En el contexto educativo, el juego social emerge como un fenómeno de vital importancia, pues no solo constituye una herramienta pedagógica fundamental, sino que también se convierte en un espacio donde los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. N° 20475 en Barranca, encuentran un terreno fértil para explorar, aprender y construir su conocimiento de manera activa y significativa.

Esta investigación se adentra en el fascinante mundo del juego social y su influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto grado de primaria. A través de un análisis exhaustivo, se explorarán los diversos aspectos del juego social, desde sus fundamentos psicológicos hasta su aplicación práctica en el aula, centrándose específicamente en cómo esta actividad influye en la adquisición de habilidades cognitivas clave en los niños y niñas de esta etapa educativa.

El juego social, desde tiempos inmemoriales, ha sido una parte integral de la experiencia humana, sirviendo como un medio para la interacción, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. En el contexto educativo, el juego social se convierte en un recurso invaluable, particularmente en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. N° 20475 en Barranca. Estas etapas tempranas de la educación son críticas para sentar las bases del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, habilidades esenciales para el éxito académico y personal a lo largo de la vida.

El presente estudio no solo busca entender el papel del juego social en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino también proporcionar insights valiosos para docentes, padres y profesionales de la educación sobre cómo aprovechar al máximo esta poderosa herramienta para potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas en la I.E. N° 20475 en Barranca. A través de la investigación y el análisis riguroso, se pretende abrir nuevas perspectivas que contribuyan a enriquecer las prácticas educativas y promover el desarrollo óptimo de las capacidades cognitivas en los estudiantes de quinto grado de primaria.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

A nivel internacional, la problemática relacionada con el juego social y su influencia en el desarrollo cognitivo de estudiantes de quinto grado de primaria en instituciones como la I.E. N° 20475 en Barranca también presenta desafíos significativos. Algunos de los aspectos clave de esta problemática a nivel internacional incluyen:

Reducción del tiempo de juego en la infancia: En muchas partes del mundo, se ha observado una disminución significativa en el tiempo dedicado al juego libre y social entre los niños, debido a una serie de factores, como el aumento de las actividades estructuradas, la presión académica temprana y el uso creciente de la tecnología. Esta reducción en el tiempo de juego puede tener un impacto negativo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que el juego social es fundamental para la adquisición de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Prevalencia de la sobrecarga académica: En varios países, existe una tendencia hacia una mayor presión académica en las etapas tempranas de la educación primaria. Esto puede resultar en un enfoque excesivo en el logro de resultados académicos, en detrimento de actividades de juego social y recreativas que son igualmente importantes para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

Falta de políticas educativas orientadas al juego: En algunos lugares, las políticas educativas pueden carecer de enfoque en la integración del juego social en el currículo escolar. La ausencia de directrices claras y apoyo institucional para la implementación de actividades de juego social puede limitar las oportunidades de los estudiantes para participar en experiencias de juego significativas.

Desigualdades en el acceso al juego social: En algunos contextos, las desigualdades socioeconómicas pueden influir en el acceso de los estudiantes al juego social de calidad. Los niños de comunidades desfavorecidas pueden enfrentar barreras adicionales para participar en actividades de juego estructurado y contar con recursos adecuados para el desarrollo cognitivo.

Desafíos relacionados con la tecnología: Si bien la tecnología puede ofrecer oportunidades para el juego social en línea, también plantea desafíos en términos de equilibrio con el juego físico y cara a cara. El exceso de tiempo dedicado a dispositivos electrónicos puede afectar negativamente las habilidades sociales y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

En resumen, a nivel internacional, la problemática del juego social y su influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto grado de primaria refleja desafíos similares a los observados a nivel nacional, incluida la reducción del tiempo de juego, la sobrecarga académica, la falta de políticas educativas centradas en el juego y las desigualdades en el acceso al juego social. Abordar estos desafíos requiere un enfoque integral que promueva un equilibrio saludable entre el juego social, el aprendizaje académico y el uso responsable de la tecnología.

A nivel nacional, la problemática relacionada con el juego social y su influencia en el desarrollo cognitivo de estudiantes de quinto grado de primaria en instituciones como la I.E. N° 20475 en Barranca es de suma relevancia y merece una atención especial. Existen varios aspectos que contribuyen a esta problemática:

Falta de atención al juego social en el currículo educativo: En muchos casos, el sistema educativo nacional no otorga la debida importancia al juego social como una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Las presiones por cubrir un extenso contenido curricular y alcanzar estándares académicos pueden relegar el juego social a un segundo plano, limitando así las oportunidades de aprendizaje y desarrollo para los estudiantes.

Escasez de recursos y espacios para el juego social: La falta de recursos y espacios adecuados para el juego en las instituciones educativas dificulta la implementación efectiva de actividades que fomenten el juego social. La ausencia de áreas de recreación apropiadas y la carencia de materiales y juegos adecuados pueden limitar las oportunidades de los estudiantes para participar en experiencias de juego significativas.

Enfoque excesivamente académico: En muchos casos, el enfoque educativo se centra principalmente en el logro de resultados académicos, dejando de lado la importancia del desarrollo social y emocional de los estudiantes. Esta tendencia puede llevar a descuidar el papel crucial que desempeña el juego social en la adquisición de habilidades socioemocionales, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Falta de capacitación docente en el uso del juego social: La formación docente puede carecer de enfoque en la incorporación efectiva del juego social en el aula. Muchos educadores pueden no estar familiarizados con las estrategias y técnicas para integrar el juego social de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que limita su capacidad para aprovechar todo su potencial educativo.

En resumen, la problemática a nivel nacional radica en la falta de reconocimiento y valoración del juego social como un componente esencial del desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes de quinto grado de primaria. Abordar esta problemática requiere un enfoque holístico que promueva políticas educativas inclusivas, la asignación adecuada de recursos y una formación docente que fomente la implementación efectiva del juego social en el contexto escolar.

A pesar de los análisis hechos, se evidencia que dentro de las Schools (I.I.EE.), la utilización del juego dentro del procedimiento de enseñanza-aprendizaje está limitada, y son pocos los profesores que utilizan el juego a modo de un instrumento para promover la socialización y crear vínculos de amistad y colaboración entre los alumnos. Generalmente, la actividad se reserva

para la etapa inicial, donde el foco está en las habilidades motoras que tienen como objetivo desarrollar las destrezas y las habilidades fundamentales del niño, en tanto que en la etapa primaria el juego tiene menos importancia debido a que la mayor parte de la atención se dirige hacia el desarrollo del cerebro del menor. En el segundo nivel, la utilización del juego a modo de instrumento de enseñanza es todavía más limitada.

Por otro lado, se evidencia que las habilidades sociales están siendo tratadas de manera teórica dentro de las clases, primordialmente durante la hora de estudio, en donde los profesores exponen la importancia de la manifestación de estas habilidades. A pesar de ello, son pocos los docentes que generen situaciones de enseñanza en las que los alumnos puedan poner en práctica y perfeccionar sus destrezas sociales.

Al pensar en la realidad que viven los infantes en la sociedad y en la importancia de la estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades sociales, es evidente la necesidad de planificar y ejecutar actividades que promuevan estas características en todo niño.

En consecuencia, esta investigación se realizó en la escuela número 20475, en Barranca, mediante un registro estructurado. Se relató la manera en la que, mediante el juego, los infantes expanden su conocimiento del mundo real, crean vínculos sociales, y toman estrategias de colaboración y comunicación con el fin de comunicarse con los mayores y los pares que están dentro de la misma situación de juego.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la influencia del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la influencia de la dimensión psicológica del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. Nª 20475- Barranca?

¿Cómo se da la influencia de la dimensión educativa del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. Nª 20475- Barranca?

¿Cómo se da la influencia de la dimensión social y cultural del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. Nª 20475- Barranca?

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. Nª 20475- Barranca.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de la dimensión psicológica del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. Nª 20475- Barranca.

Establecer la influencia de la dimensión educativa del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. Nª 20475- Barranca.

Determinar la influencia de la dimensión social y cultural del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

1.4. Justificación

1.4.1. Social

El juego social proporciona a los estudiantes un entorno seguro y natural para practicar habilidades sociales como la comunicación, la colaboración, el trabajo en equipo, la empatía y la resolución de conflictos. Estas habilidades son fundamentales para su éxito tanto en el ámbito académico como en el social.

El juego social estimula la creatividad y la imaginación de los niños, ya que les permite inventar escenarios, roles y situaciones que exploran y experimentan de manera libre. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento divergente y a encontrar soluciones innovadoras a los problemas que enfrentan.

Numerosos estudios han demostrado que el juego social está estrechamente relacionado con un mejor rendimiento académico. El juego fomenta el desarrollo cognitivo al promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el razonamiento abstracto y la planificación, habilidades que son esenciales para el éxito en el aprendizaje formal.

El juego social proporciona a los estudiantes un espacio para relajarse, divertirse y liberar tensiones. Esto puede ayudar a reducir los niveles de estrés y ansiedad, mejorando así su bienestar emocional y su disposición para el aprendizaje.

A través del juego social, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con sus pares de diferentes orígenes culturales, socioeconómicos y habilidades, lo que fomenta la inclusión, el respeto mutuo y la apreciación de la diversidad.

En conclusión, el juego en la sociedad no es únicamente un entretenimiento, sino que además es una potente herramienta para la capacitación integral de los alumnos. Su incorporación al entorno educacional no solo aumenta la vivencia de estudio, sino que además ayuda a desarrollar individuos más expertos, entusiastas y aptos para enfrentar los problemas del planeta actual.

1.4.2. Práctica

A través del juego social, los estudiantes pueden aplicar y poner en práctica los conceptos y habilidades aprendidas en el aula en un contexto real y relevante. Esto facilita el aprendizaje significativo, donde los estudiantes comprenden y retienen mejor la información al relacionarla con sus propias experiencias y vivencias.

El juego social proporciona una salida positiva para la energía y el entusiasmo de los estudiantes, lo que puede ayudar a reducir la incidencia de conductas disruptivas en el aula. Al ofrecer actividades divertidas y estimulantes, se canaliza de manera constructiva el exceso de energía, evitando así distracciones y conflictos.

1.4.3. Pedagógica

El juego social en el ámbito educativo no solo es beneficioso desde el punto de vista académico, sino que también tiene un impacto positivo en el bienestar emocional y social de los estudiantes. Al integrar el juego social de manera sistemática en el currículo escolar, se promueve un aprendizaje más completo, participativo y significativo para todos los estudiantes.

1.4.4. Metodológica

La investigación proporcionará aportes significativos para optimizar la implementación de juegos sociales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos juegos no solo ayudarán a cultivar una cultura educativa más enriquecedora, sino que también contribuirán al desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la formación de individuos más completos y equilibrados. Además, este enfoque posicionará al docente como un estratega clave en su labor educativa, alentándolo a explorar nuevas metodologías y técnicas didácticas que promuevan tanto el desarrollo cognitivo como el emocional de sus alumnos. De este modo, se fomentará una mayor reflexión y búsqueda constante de caminos efectivos para el proceso educativo.

1.5. Delimitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

Dado que actualmente somos egresados y nos encontramos trabajando en instituciones educativas privadas, nos enfrentamos a limitaciones de tiempo que dificultan dedicarnos al completo desarrollo de la investigación.

c. Limitados medios económicos

Llevar a cabo la investigación requirió una inversión económica que, al ser autofinanciada por el investigador, se vio sujeta a ciertas restricciones. A pesar de estas limitaciones, y reconociendo la importancia de llevar a cabo el estudio, se lograron cubrir los gastos utilizando los ahorros personales del investigador.

1.6. Viabilidad del estudio

La investigación se llevará a cabo de forma virtual con los estudiantes de la Institución Educativa, utilizando como muestra a los propios estudiantes, quienes colaborarán facilitando la recolección de datos. Los

costos asociados a esta etapa fueron cubiertos con los ahorros personales del investigador.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Sánchez (2018) en su estudio *"El juego didáctico para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación básica en la escuela teniente Hugo Ortiz, Loja, 2017-2018"*, Su objetivo específico es determinar la influencia de la enseñanza lúdica en el progreso de la mente de los infantes. Para conseguir este propósito, se aplicaron métodos científicos como el analítico-sintético, el deductivo-inductivo y los estadísticos. También, se aplicaron métodos como las encuestas hacia los profesores para determinar la utilización del juego instructivo en las clases y pruebas de habilidades cognitivas creadas por el Dr. Amable Ayora con el objetivo de determinar el crecimiento de la inteligencia de los niños. La muestra de investigación tuvo como integrantes a 22 menores. Los resultados finales exhibieron que, en la primera instancia, doce niños (representando el 54.54%) poseían un bajo intelecto. Luego, se ejecutó un plan de actividades de juegos con el objetivo de recabar información acerca de los niños y la capacidad que tienen las actividades. Se detectó una importante mejoras en la evolución de la mente, con dieciocho niños (que equivalen al 86.33%) que exhibieron una evolución de la mente muy positiva. A partir de los datos obtidos, se aconsejó que la creación y aplicación de un instructivo de actividades lúdicas es fundamental para orientar a los especialistas en la enseñanza de niños, utilizando el juego lúdico como eje para desarrollar el área de entendimiento de los infantes. Se aconseja a los profesores concentrarse en actividades que impliquen el uso

del juego como herramienta didáctica y que se aplique diariamente durante cada clase para que los niños puedan desarrollar su inteligencia.

Escobar (2016) en su investigación titulada *"El juego en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años de edad"* Su objetivo primordial fue determinar la influencia del juego en la evolución social de los niños y las niñas de 3 a 4 años que están asistentes al Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana de Step by Step del Cantón Latacunga. El punto de vista de la investigación fue el de una descripción, esto implica conseguir información precisa en el objetivo de una mejor comprensión del asunto y poder asociar los datos para hallar posibles orientaciones para el futuro. La muestra fue compuesta por veinte infantes de 3 a 4 años de edad que están matriculados en el colegio mencionado. Los descubrimientos del análisis mostraron que la magnitud del desarrollo social en el centro de estimulación era baja, debido a que las personas menores de edad no se interactúan entre ellas de manera correcta. Esto se culpó a la deficiencia de la aplicación de diferentes tipos de juegos en el centro, esto produjo respuestas incorrectas por parte de los infantes. También, se hizo notar que el centro de estimulación no poseía una dirección correcta para estimular la correcta evolución social de los menores.

Santos (2017) en su estudio *"Juego y desarrollo cognitivo en los niños de la Unidad Educativa 'Hualcopo Duchicela' Columbe- Chimborazo 2016 – 2017"*, estudió la influencia de los juegos sobre el desarrollo de la inteligencia de los menores. El conjunto de individuos que fue estudiado comprendió una suma de 35 estudiantes, mezclados los que eran niños y los que eran niñas. Los números se obtuvieron a través de un registro de observación como instrumento de estudio. El instructivo se basó en actividades que se dividieron en tres clases: juegos que mejoran la memoria, juegos que mejoran la memoria visual y auditiva, y juegos que mejoran la percepción. Estas acciones facilitated el progreso de los conocimientos de los estudiantes. El análisis se inició debido a la identificación de una problemática relacionada a

la escasa utilización del juego a modo de instrumento fundamental para la enseñanza y el aprendizaje. El propósito fundamental fue generar el conocimiento por parte de los niños y de las niñas. El estudio se focalizó en dos variables: la primera, el juego, se cree que es el origen, el motivo y la influencia que tiene en el desarrollo de la mente de los niños, y la segunda, el desarrollo de la mente, se considera la consecuencia de la primera variable. El punto de vista de la investigación fue narrativo y bibliográfico. Se aplicaron métodos científicos, deductivos y hipotéticos para encontrar el inconveniente, entender sus motivos y consecuencias, y de lo particular a lo general. En referencia al diseño de la investigación, se hizo un uso no experimental del mismo, ya que no se modificaron las variables en cuestión. El instrumento aplicado tenía 15 componentes y se usó el método de observación. Las conclusiones evidenciaron que el juego se trata de un método didáctico provechoso que apoya y estimula el desarrollo del conocimiento de los menores. Luego de la entrada en vigencia de la guía, se evidenció un incremento en la capacidad mental, además de una importante mejoría en la percepción de la realidad.

2.1.2. Nacionales

Olivares (2015) llevó a cabo una investigación titulada *"El juego social como herramienta para fomentar habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos- Piura"*. El propósito fundamental de este análisis fue estimular el desarrollo del aspecto social de los menores con el fin de perfeccionar su vínculo tanto dentro como fuera de la escuela. Este proyecto de investigación se inscribe dentro del paradigma de la cualidad y se apoya en el método de investigación-acción participativo. Las conclusiones del estudio mostraron que los infantes del tercer grado de la escuela San Juan Bautista han adquirido habilidades de la sociedad en diversas categorías. Se evidenció que el veinte por ciento de

los menores fue socializado de manera exitosa, en tanto que el ochenta por ciento restante todavía tuvo problemas en la esfera social.

Montalvan (2018) realizó un estudio titulado "*Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de educación inicial de la I.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martin de Porres – 2017*" con el fin de establecer la correlación entre la psicomotricidad y el progreso del entendimiento en menores de inicial de I.E. El número 2031 "Virgen de Fátima" en San Martin de Porres durante el año 2017. El procedimiento utilizado fue de tipo no experimental, y tuvo una carácter temporal. La comunidad estaba compuesta por cuatrocientos noventa y cuatro infantes de igual género del primer grado de I.E. El número 2031 "Virgen de Fátima" se encuentra en San Martin de Porres, 2017, y la muestra se creó por treinta y cuatro niños de igual género, de edades entre 4 y 5 años. El método de observación fue usado como técnica y como instrumento para llevar un registro de la práctica de la psicomotricidad y el desarrollo del pensamiento de los niños. Las conclusiones del análisis evidenciaron las hipótesis planteadas y comunicaron una vínculo significativo entre las categorías de psicomotricidad y aprendizaje de los menores. se evidenció que la costumbre de realizar psicomotricidad estaba directamente ligada a la evolución del pensamiento de los infantes de inicial de la I.E. El número 2031 "Virgen de Fátima" se encuentra en la ciudad de San Martin de Porres, dentro de la República de Francia. Según la correlación de Spearman, que fue de 0.759**, se identificó una correlación positiva considerable entre las variables, siendo altamente significativa con un nivel de p-valor de $0,000 < 0,00$.

Barrantes (2020) llevó a cabo una investigación titulada "*Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primer grado de la institución educativa 'Prisma' – Monsefú*". Este estudio se caracterizó por ser cuantitativo y tener un enfoque descriptivo y correlacionista, el cual se concentró en observar las características de individuos, grupos u objetos de una manera más extensiva. La muestra contempló a todos los alumnos del

primer curso del instituto "Prisma" – Monsefú. El propósito fundamental fue determinar la magnitud de los juegos de colaboración para desarrollar las habilidades del social en estos alumnos. Se creó la hipótesis de que las dos variables en cuestión son las que determinan el éxito o fracaso de un equipo, luego se hizo la instauración de la teoría que estas son las mismas personas que tienen éxito y personas que tienen fracasos. Para conseguir los datos relevantes, se aplicaron cuestionarios, los cuales fueron interpretados a través del software estadístico SPSS para la elaboración de un registro. Se usó estadística para describir y probar las hipótesis en relación a las características de las dimensiones. También, se usó Excel para calcular la relación de Pearson, la cual fue encontrada grande y Direct con un valor de 0.899, que está muy cerca de 1, esto señala una correlación que es significativamente alta, ya que el valor de Sig. (bilaterales) estuvo por debajo de 0.05.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego social

2.2.2.1. Definiciones

Los juegos sociales son actividades lúdicas y recreativas que implican la interacción y participación de dos o más personas en un contexto social. Estas actividades suelen involucrar la comunicación, la cooperación, la competencia amistosa y el intercambio de roles entre los participantes. Los juegos sociales no únicamente brindan recreación, sino que además promueven la elaboración de habilidades sociales, como la empatía, la resolución de dificultades, el trabajo en equipo y la conversación eficaz, además de aumentar los vínculos entre personas de igual género y desarrollar el sentimiento de pertenencia a un grupo o comunidad.

Los juegos sociales se refieren a actividades lúdicas que tienen como objetivo la formación de grupos, la cooperación, el sentido de

responsabilidad colectiva, el espíritu de equipo, entre otros aspectos similares. Estos juegos están diseñados para promover la interacción entre los miembros del grupo y fomentar el compañerismo.

GrosS (1901)

Se cree que el juego es una herramienta con el objetivo de estimular las habilidades innatas y prepararlas para su utilización en la existencia. Se nota la jugosidad como una manera de ejercitar o adiestrar los instintos previo a que se desarrollen totalmente, que es una forma de estar preparado para la manifestación de importantes habilidades en la edad adulta.

Según Claparède (1932), el juego tiene como objetivo simular propósitos ficticios que permiten al niño experimentar actividades propias de la vida adulta. Para el niño, el juego actúa como una alternativa a las actividades que realiza el adulto, y a través de él, el niño reafirma su identidad personal.

Huizinga (1972) define el juego como una actividad o acción voluntaria que se lleva a cabo dentro de límites definidos de espacio y tiempo, regidos por reglas aceptadas libremente pero que se vuelven imperativas. Esta actividad se acompaña de una sensación de emoción, alegría y una conciencia de estar de manera diferente a como se está en la vida real.

(1986) El psicólogo suizo Piaget, define el juego como una actividad que se puede clasificar como natural, con una motivación intrínsecamente presente y que se desarrolla dentro de un ámbito de normas autoimpuestas o acordadas entre los partícipes. También, Piaget cree que el juego es una actividad esencial para el desarrollo de la cognición del menor, ya que le proporciona la oportunidad de explorar, experimentar y construir conocimientos a través del vínculo con su entorno y con otros infantes.

Características del juego

El juego presenta una serie de características que lo distinguen y lo hacen una actividad fundamental en el desarrollo humano. Algunas de estas características son:

Voluntariedad: El juego es una actividad que se realiza de manera voluntaria y espontánea, no está impuesto por obligación externa.

Placer y disfrute: El juego suele generar placer y satisfacción en quienes participan en él, siendo una fuente de diversión y entretenimiento.

Creatividad: Durante el juego, los participantes pueden utilizar su imaginación y creatividad para inventar situaciones, personajes o reglas, lo que fomenta la exploración y la expresión personal.

Reglas y estructura: Aunque el juego puede ser flexible y adaptable, generalmente se desarrolla dentro de un marco de reglas y estructuras acordadas, que proporcionan orden y significado a la actividad.

Imaginación: El juego permite a los participantes crear y experimentar situaciones imaginarias, lo que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Socialización: Muchos juegos implican la interacción con otros individuos, lo que promueve la comunicación, la cooperación, el trabajo en equipo y el aprendizaje social.

Simbólico: A menudo, el juego implica la utilización de objetos, roles o escenarios simbólicos, que representan algo diferente a su forma original y permiten la exploración de conceptos abstractos.

Adaptabilidad: El juego puede adaptarse a diferentes contextos, edades y habilidades, lo que lo convierte en una actividad accesible y versátil para personas de todas las edades y culturas.

Estas características del juego son fundamentales para comprender su importancia en el desarrollo humano y su papel en la adquisición de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas.

Importancia del juego

La importancia del juego para la formación de personas es valorada ampliamente por expertos en psicología, educación y desarrollo de la infancia. Las razones por las cuales se considera que el juego es importante son varias:

Desarrollo cognitivo: El juego apoya la fantasía, la creación y el pensamiento deductivo, estos componentes favorecen el desarrollo del cerebro de los infantes. A través del juego, los infantes descubren el universo que los contiene, experimentan con diferentes ideas y conceptos, y mejoran sus habilidades como la resolución de dificultades y la toma de decisiones.

Desarrollo emocional: El juego ofrece una zona protegida a los infantes para que estos últimos puedan desarrollar y expresar sus sentimientos de manera segura. Les ofrece la posibilidad de vivir una gran diversidad de emociones, desde la diversión y la fortuna hasta la frustración y el temor, y aprender a resolver problemas con precisión.

Socialización: El juego promueve la conversación social y la elaboración de habilidades de socialización, como el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto hacia los otros. A través del juego, los infantes logran relacionarse con los niños de su misma edad, hacer compartimientos, llegar a un acuerdo y solucionar problemas de manera positiva.

Desarrollo físico: Muchos juegos implican actividad física y ejercicio, lo que contribuye al desarrollo de habilidades motoras, coordinación y equilibrio. El juego al aire libre también promueve la salud y el bienestar físico de los niños, así como su conexión con la naturaleza.

Aprendizaje experiencial: El juego proporciona una forma de aprendizaje experiencial, en la que los niños pueden experimentar directamente con su entorno y aprender de sus propias experiencias. A través del juego, los niños desarrollan habilidades prácticas y conocimientos útiles para la vida cotidiana.

En conclusión, el juego es más que una simple actividad de recreación; es una potente herramienta para la formación y el progreso integral de los menores. Ofrece una manera natural y plácida de adquirir destrezas, andar por el mundo que nos pertenece y desarrollar un entendimiento más apto de nosotros mismos y de los otros.

La Importancia del Juego para los Niños en Educación Primaria

Piaget (1946)

El juego posee una estrechita relación con el entorno del niño, que sirve como una forma de llegar al niño y modificarse a sí mismo para luego construir su universo. Las acciones lúdicas se piensan como herramientas que el menor utiliza para generar y desarrollar conceptos mentales, de acuerdo a lo que expresa Piaget (1985). Basándose en este punto de vista, mediante el juego, el menor incorpora nuevas vivencias a los entendimientos previos y los transforma en función de las necesidades propias. En este sentido, el juego representa una etapa de internalización en la que el menor transforma o ajusta los datos que obtienen de su contexto externo en función de las propias necesidades y requisitos que tiene.

Vigotsky (1979)

El juego representa el medio más efectivo para que el niño construya sus aprendizajes, siendo un componente vital para su desarrollo emocional. Además, el juego se considera una herramienta pedagógica invaluable para la enseñanza de las matemáticas, ya que proporciona una experiencia vivencial y constituye la principal motivación para aprender de manera significativa. Esencialmente, el juego forma parte intrínseca de la vida de cada niño, y los expertos sostienen que la ausencia de juego en un niño puede indicar un problema de salud.

Es importante que los docentes valoren la importancia de este instrumento en todas las actividades de estudio, por esta razón, tienen que elegir con cuidado los juegos que se acomodan a las necesidades de aprendizaje de los menores. Todos los juegos poseen sus metas específicas y durante su proceso de estudio, brindan una ayuda con respecto a la resolución de dificultades de manera lúdica. En consecuencia, durante la etapa de la educación inicial, el juego tiene un rol significativo; está entre las actividades más importantes, ya

que, sin él, el menor no se divierte con el procedimiento de estudio y tampoco logra socializarse de manera correcta. Se puede observar que el juego tiene un rol importante dentro la existencia de todo menor.

Según Piaget (1985), el propósito fundamental del juego es estimular la creación en los menores, ya que les hace ser creativos y hallar soluciones a dificultades. Desde esta perspectiva, el juego tiene un rol significativo dentro del ámbito de la educación matemática, ya que les permite a los infantes estudiar las diferentes características que tienen los objetos, clasificarlos, ordenarlos y agruparlos de manera que los prepare para utilizarlos en el futuro con el objetivo de enseñarles las matemáticas.

En conclusión, la actividad lúdica activa una secuencia de habilidades y destrezas que participan en la creación del conocimiento y favorecen el desarrollo corporal, mental, emocional y social del menor. Su propósito inicial es estimular la totalidad del desarrollo de la crianza.

Los juegos tradicionales.

Vásquez (2012) apoya el concepto de La Vega al sostener que los juegos tradicionales encarnan los hábitos, el legado y las circunstancias de un territorio específico en el tiempo. Cada comunidad tiene sus propios juegos, que constituyen un eje importante de su civilización. Aunque es posible hallar juegos parecidos en diferentes lugares, cada uno tiene una singularidad distintivamente distinta en el lugar en donde se juegan. Estos juegos tradicionales tienen un valor importante como herramienta de enseñanza, ya que se basan en los intereses y conocimientos de la menor.

Por otro lado, Piaget (1985) sostiene que los juegos tradicionales son especialmente efectivos para estimular el pensamiento del niño, ya que le permiten explorar y experimentar situaciones que son familiares en su entorno. Para el niño, no hay mayor fuente de alegría que jugar con aquello que le gusta y con lo que está familiarizado.

La comunidad ofrece el lugar ideal para rememorar las vivencias de juego, en el momento en que acostumbrábamos jugar para representar un banquete, utilizando plantas suertes como pretendidas cazas, hojas como utensilios de cocina y hasta como verduras, y palitos como carbón. En este periodo, el menor está obteniendo habilidades para ordenar, contar, pesar y solucionar dificultades, al tiempo que incrementa sus habilidades sociales y se practican a los valores y las normas de la sociedad.

Importancia de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son una manera de mantener viva nuestra cultura, y es crucial que desde una edad temprana los niños participen activamente en ellos. A través de estos juegos, los niños se relacionan con objetos, términos y figuras propias de su cultura. Por ejemplo, al jugar a la carachupa o motelito, los niños incorporan en su vocabulario el lenguaje que utilizaban sus antepasados y sus padres, al mismo tiempo que aprenden sobre las características de los animales de su comunidad. Esto les motiva a mostrar interés cuando se encuentran con animales de la región, como un armadillo, y a observarlos y describirlos.

Los juegos tradicionales también promueven la interculturalidad al fomentar la interacción entre los miembros de la comunidad y aceptar diferentes formas de conducta y comportamiento que pueden enriquecer otras culturas, tal como lo señala Contreras (2007). Los docentes reconocen que a través de los juegos tradicionales, los estudiantes forman grupos que pueden interactuar respetando las costumbres y tradiciones de cada uno.

Estos juegos son provechosos instrumentos para desarrollar la habilidad de contar y hacer operaciones, debido a que contienen actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para los infantes y para los docentes, los juegos clásicos son más que simple entretenimiento, son instrumentos didácticos que brindan diversas posibilidades de enseñanza.

Debido a eso, los juegos tradicionales deben valorarse como nuevos métodos para instruirse, ya que estimulan los sentidos y la ingenua, además de que permiten a los menores experimentar situaciones nuevas y desarrollar habilidades fisionómicas, psicológicas y anímicas de manera provechosa y lúdica. La labor de los docentes es recolectar y utilizar los juguetes tradicionales como métodos de enseñanza en su labor docente.

Juegos sociales más comunes

El juego de las bolichas

El juego de las bolichas es un juego tradicional que implica lanzar una bola o una serie de bolas pequeñas hacia un objetivo con el fin de derribar otras bolas o alcanzar una meta específica. Las reglas pueden variar según la versión del juego y la región donde se practique, pero generalmente implica lanzar las bolichas desde una distancia determinada hacia un área designada donde se encuentran las bolichas del oponente. El objetivo principal es derribar las bolichas del oponente o colocar las propias en una posición estratégica para obtener puntos o ganar la partida. El juego de las bolichas puede ser jugado individualmente o en equipos, y puede requerir habilidad, precisión y estrategia para tener éxito. Es un juego popular en muchas culturas y se practica en diferentes partes del mundo con diversas variantes.

Juego del rayuelo

El juego del rayuelo es un juego tradicional que se practica en muchos países alrededor del mundo, también conocido como "La Rayuela" en algunas regiones. Consiste en trazar en el suelo una serie de casillas numeradas o espacios con símbolos, generalmente con tiza o con un objeto que marque temporalmente el suelo. Los participantes lanzan una piedra o una pequeña ficha a una de las casillas y luego deben recorrer el circuito, saltando sobre una pierna y evitando pisar las líneas y los espacios incorrectos.

El objetivo principal del juego es completar el recorrido hasta llegar al final sin cometer errores. Dependiendo de las reglas acordadas, puede haber variaciones en cómo se avanza por el circuito, qué sucede si se comete un error y cuál es el camino correcto para alcanzar el final. En algunos casos, el juego puede incluir desafíos adicionales, como recoger la piedra mientras se salta o realizar ciertas acciones específicas en determinadas casillas.

El juego del rayuelo no solo es una actividad recreativa, sino que también puede tener connotaciones simbólicas y culturales, y a menudo se juega en eventos festivos o como parte de las tradiciones locales. Además, ayuda a desarrollar habilidades motoras, equilibrio, coordinación y concentración en los niños que participan en él.

El juego de los yaces

El juego de los yaces, también conocido como "yenga" o "jenga", es un juego de destreza física y mental que implica la construcción y la remoción de una torre de bloques de madera. El conjunto de bloques está compuesto por piezas rectangulares dispuestas inicialmente en forma de torre, con tres bloques colocados en cada fila, formando una estructura estable.

El objetivo del juego es retirar uno de los bloques de la torre y colocarlo en la parte superior de la misma, creando así una estructura cada vez más inestable. Los jugadores deben retirar los bloques de manera cuidadosa, evitando que la torre se derrumbe. El jugador que haga caer la torre pierde la partida.

El juego de los yaces requiere habilidades de equilibrio, coordinación y estrategia, ya que cada bloque retirado afecta la estabilidad de la torre y puede influir en el siguiente movimiento. Además, puede jugarse individualmente o en grupos, lo que añade un elemento de competencia y diversión social al juego. Es una actividad popular en fiestas, reuniones familiares o simplemente como una forma de pasar el tiempo de manera entretenida.

2.2.2. El desarrollo cognitivo

2.2.2.1 Definición

Según Lissauer y Clayden (2009, p.26), se refiere a la función mental superior:

El proceso del pensamiento varía significativamente con la edad. Durante la infancia, el enfoque del pensamiento se centra en las experiencias inmediatas propias de esa etapa. Los niños en edad preescolar, que según Piaget exhiben lo que él llamó "pensamiento preoperacional", tienden a mostrar ciertas características distintivas. Estas incluyen la creencia de que son el centro del universo, la atribución de vida y sentimientos a objetos inanimados, la participación en el pensamiento mágico, y la percepción de que todas las cosas tienen un propósito específico. Los niños utilizan juguetes y otros objetos en juegos imaginativos como una forma de dar sentido a sus experiencias y a las interacciones sociales.

Pérez (2004) sostiene:

Aunque algunas características siguen siendo consistentes para niños y niñas de entre 3 y 5 años, el pensamiento de los niños en este rango de edad es más desarrollado que en etapas anteriores, aunque aún se considera prelógico e intuitivo, donde las percepciones tienen un papel crucial. Sin embargo, existe un avance intelectual que gradualmente los lleva hacia el razonamiento, como señala Pérez (2009, p.13).

La palabra "cognición" tiene su procedencia en los términos que se corresponden con el conocimiento y la comprensión. Esto sucede a causa de que la palabra "conocer" implica la actividad de aprehender o tener conocimiento de las cosas, llegando a entender su esencia, características y relaciones a través de los recursos de la mente. El progreso mental se refiere a una secuencia de alteraciones en la existencia que llevan a un incremento de la comprensión, la potencia y el conocimiento. Además, la competencia

mental también se desarrolla, ya que se aumenta la comprensión del universo y se forma una representación de él.

El transición de la infancia a la adolescencia implica complicaciones importantes. La comunidad solicita constantemente más habilidades de socialización, destrezas físicas y psicológicas, y una readaptación más apta a las transformaciones, que en ocasiones el joven adolescente tiene que hacer por sí mismo. Si la formación que recibieron durante la juventud, en casa o en la escuela, no contempló el desarrollo de estas habilidades, el joven puede tener importantes dificultades de adaptación.

Estas dificultades pueden manifestarse de diversas formas:

Dificultad para comprender las emociones.

Constantemente experimentaba cambios de humor.

Requiere de una alta autoestima, ser reconocido y ser aceptado, a veces se relaciona a la vez con una alta seguridad en uno mismo.

Predominancia de experimentar sentimientos de soledad, culpabilidad.

Búsqueda de relaciones entre personas del mismo sexo.

La madurez del cerebro del menor se define por estos aspectos:

La manera en la que puede influir en su capacidad de Memorización está ligada a las emociones que tiene; se acordará y aprenderá de aquello que le agrada y le motivará.

Es posible que sea capaz de entender ideas que sean abstractas, en términos artísticos, metafísicos o psicológicos.

2.2.2. Características del Desarrollo Cognitivo

De acuerdo con Orellano (1998), hay tres características esenciales que contiene la explicación que hace Piaget acerca del desarrollo cognitivo:

1. El procedimiento de cambiar de una percepción centrada en las habilidades del cuerpo de la menor.
2. El progreso de los comportamientos basados en el propio cuerpo hacia la objetivación y la banalidad del conocimiento.
3. La advenida de más en menos en la forma de pensar y, luego, en la acción.
4. Este progreso se da en etapas que siguen un orden específico en la totalidad de los niños, las cuales se añaden y son capaces de ser delimitadas por estructuras mayores, como la agrupación o el enrejado.

2.2.3 Nuevas Perspectivas en el Desarrollo Cognitivo

Nuevas perspectivas en el desarrollo cognitivo están emergiendo a medida que la investigación avanza y se profundiza en este campo. Algunos de estos planteamientos incluyen:

Enfoque en la plasticidad cerebral: Se reconoce cada vez más la capacidad del cerebro para adaptarse y cambiar a lo largo de la vida, incluso en la edad adulta. Esto sugiere que el desarrollo cognitivo no está limitado a la infancia y la adolescencia, sino que puede continuar y ser influenciado por experiencias y aprendizajes a lo largo de toda la vida.

Interacción entre genes y ambiente: Se está prestando más atención a la interacción compleja entre la genética y el ambiente en el desarrollo cognitivo. Se reconoce que ambos juegan un papel crucial y que su interacción puede influir en la formación de habilidades cognitivas y en la manifestación de trastornos del desarrollo.

Importancia de las experiencias tempranas: Se ha reafirmado la importancia de las experiencias tempranas, especialmente durante los primeros años de vida, en la formación del cerebro y el desarrollo de

habilidades cognitivas. Esto ha llevado a un mayor énfasis en la atención a la crianza y el entorno familiar en programas de intervención y políticas públicas.

Avances en tecnología y neurociencia cognitiva: Los adelantos en ciencia, como la fMRI y la EEG, han posibilitado una mayor comprensión de los métodos de pensamiento y del funcionamiento del cerebro. Estas mejoras están ayudando a una mayor comprensión de la forma en que se construyen las habilidades mentales y también pueden ser modificadas.

Enfoque en la diversidad cognitiva: Se reconoce cada vez más la diversidad en el desarrollo cognitivo, con un mayor énfasis en comprender y apreciar las diferencias individuales en estilos de aprendizaje, habilidades cognitivas y necesidades educativas. Esto está llevando a un enfoque más inclusivo en la educación y la atención a la diversidad cognitiva.

Estos nuevos planteamientos están enriqueciendo nuestra comprensión del desarrollo cognitivo y están teniendo un impacto significativo en la investigación, la práctica educativa y las políticas públicas relacionadas con el desarrollo infantil y humano en general.

2.2.4. Fundamentación del desarrollo cognitivo

Según Orellano (1998)

Al llegar al fin del siglo, es momento de iniciar un debate sobre la cognición, no sólo por que es una característica que diferencia a las personas, sino también debido a que la humanidad, en el momento en que utiliza su capacidad de entendimiento, creó "objetos con mente" y además aplicó sus herramientas de

investigación para esclarecer la propia cognición. Específicamente, nos referimos a la utilización del modelo de computadora para explicar la manera en la que opera el cerebro humano, denominado "la metáfora de la computadora". Para un docente, es importante ampliar estos entendimientos en vez de únicamente adquirir una comprensión periférica.

Dentro del ámbito de las relaciones entre el desarrollo y el aprendizaje, el avance de la cognición representa una dificultad grande para la formación, ya que las experiencias formativas tienen un papel importante en la creación de las condiciones para el desarrollo de la humanidad, y particularmente en el ámbito de la cognición. Las mayores hipótesis, por ejemplo, las de Piaget y Vygotsky, además de las novedosas apreciaciones, toman como base la educación para entender un modo de desarrollar la capacidad intelectual.

2.2.5. El Cognitivismo: Un Nuevo Enfoque en el Estudio de la Mente Humana

El cognitivismo representa un nuevo enfoque paradigmático en el estudio del proceso cognitivo humano. Este enfoque reconoce la importancia fundamental de los procesos mentales internos en la comprensión del comportamiento humano. En contraste con enfoques anteriores que se centraban principalmente en el comportamiento observable, el cognitivismo considera que la mente humana procesa la información de manera activa, organizada y significativa.

En esta corriente, se abordan ideas como la percepción, la memoria, el razonamiento, la lengua y la resolución de dificultades, además de los fundamentos de estos desarrollos. Se utilizan modelos de computadora y deductivos para entender la manera en la que el cerebro humano maneja la información, pareciéndose a un sistema de información.

El cognitivismo ha transformado la psicología y otras áreas semejantes, debido a que ofrece una teoría fundamental para investigar y esclarecer una vasta gama de cuestiones psicológicas. Este punto de vista ha generado importantes avances en áreas como la psicología, la inteligencia artificial, la neurociencia y la educación.

En conclusión, el cognitivismo representa una transformación importante en la manera de entender la función del cerebro humano, haciendo foco en los procedimientos internos de tratamiento de datos.

2.2.6. El Cambio de Paradigma en el Estudio de la Mente Humana

La Reacción Cognitiva, como la describe Orellano (1998), representa un significativo incremento en la percepción objetiva de la *connaissance* que tiene el ser humano. Este progreso se apoyó en el hallazgo de las reglas de la evolución de la *biology* por parte de Darwin, además de las reglas del conocimiento sugeridas por Pavlov, Watson y Skinner. Sin embargo, esta objetividad era todavía parcial y había el peligro de sobreestimar la habilidad del ser humano, debido a que toda investigación que se hacía respecto a la humanidad se equiparaba con el comportamiento animal.

En la primera mitad del siglo, se genera una corriente de la ciencia que valora la investigación de las características que tiene el ser humano, en particular su habilidad para la actividad mental y la representación simbólica.

En el relato de la ciencia, es usual conmemorar hitos en el ámbito de la historia haciendo referencia a acontecimientos significativos como sermones de academia, la publicación de un libro, o la vida o muerte de algún investigador principal. En el caso de la ciencia de la cognición, se ha reconocido una data fundamental: el 11S de 1956, en el momento en que se ejecutó una acción al interior del Instituto de Tecnología de Massachusetts. En este momento, importantes investigadores como G.A. Los integrantes de la agrupación Miller, Noam Chomsky, Newell y Simón fueron partícipes, posteriormente volviéndose en los más importantes pensadores de la temprana ciencia de la cognición.

Además, otro hecho que apoya la concesión del año 1956 como el principio de la ciencia cognitiva fue la publicación de importantes trabajos que, más tarde,

tuvieron una importancia fundamental en el entendimiento de las habilidades del ser humano de una manera totalmente diferente.

2.2. Bases filosóficas

El proceso de aprendizaje es intrínseco al ser humano, quien adquiere conocimientos a través de diversos medios y herramientas, y es capaz de aplicar lo aprendido en diversas situaciones.

Según Muncio (1996), el aprendizaje no solo está arraigado en nuestra cultura y en los comportamientos sociales, sino también en las representaciones culturalmente compartidas y generadas.

Los fundamentos filosóficos se desglosan en varias áreas:

Fundamento ontológico: El aspecto en cuestión busca desvelar la esencia de la realidad del problema de la ciencia, el objeto de estudio y el ámbito de actuación, comprendiendo su naturaleza como una entidad de la realidad. El procedimiento de investigación científica funciona como método para desvelar la esencia de lo que es objetiva y lo que es subjetiva.

Fundamento gnoseológico: Aquí se delimitan las relaciones entre la ruptura y la continuidad del conocimiento acerca del objeto y su ámbito, a partir de la investigación de su marco teórico y referencial, además del estado presente de la cuestión científica que se está investigando.

Fundamento epistemológico: Este punto otorga fiabilidad a la investigación científica, su producto teórico y su valor dentro del sistema de entendimientos dentro de la especialidad.

Lógica Basis: Se refiere a la lógica, significado y propósito de la investigación en su conjunto, además de la contribución de cada uno de sus componentes.

2.4. Definición de términos básicos

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

2.4.2. Hipótesis específicas

La dimensión psicológica del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

La dimensión educativa del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

La dimensión social y cultural del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Dimensión psicológica	• Comunicación con sus compañeros	5	Malo	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Bueno	15 -20
Dimensión Educativa	• Despierta imaginación • Estrategia pedagógica	5	Malo	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Bueno	15 -20
Dimensión social y cultural	• Colabora con el juego • Respeta reglas y normas	5	Malo	5 -9
			Aceptable	10 -14
			Bueno	15 -20
El juego social		15	Malo Aceptable	15 -29 30 -44

Bueno 45 -60

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Pensamiento crítico	• Genera conclusiones basadas en la evidencia	3	Bajo Medio Alto	
Pensamiento creativo	• Produce resultados novedosos y originales	3	Bajo Medio Alto	3 -5
Pensamiento resolutivo	• Cuenta con actitudes y conocimientos para enfrentar los problemas	3	Bajo Medio Alto	6 -8 9 -12
Pensamiento ejecutivo	• Sabe tomar decisiones en situaciones de la vida diaria	3	Bajo Medio Alto	
Desarrollo cognitivo		12	Bajo Medio Alto	12 -23 24 -35 36 -48

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Según la Clasificación de los Problemas que presentaban Sánchez y Reyes (2002), en la presente investigación se trata de una investigación de tipo sustantiva, debido a que trata de solucionar problemas de tipo teórico, persigue principios y normas generales que posibiliten la organización de una teoría científica y tiene como objetivo describir, explicar o predecir.

Y es correlacional debido a que está relacionado con la magnitud de la relación entre las distintas variables que se identificaron en una muestra de individuos.

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

Es la totalidad de los componentes que refiere la investigación. De la misma manera lo define Balestrini Acuña (1998) como "Un conjunto limitado o ilimitada de individuos, objetos o componentes que tienen características en común" (p.123).

La población está constituida por 149 estudiantes de I.E. 20475 - Barranca

Tabla 3. Población del estudio

N	Año	Subpoblación
1	Primero	23
2	Segundo	21
3	Tercero	24
4	Cuarto	29
5	Quinto	27
6	Sexto	25
TOTAL		149

3.1.2. Muestra

La muestra será por conveniencia constituida por 27 estudiantes del 5to de primaria.

Tabla 4. Muestra del estudio

N	Año	Num aulas	Alux aulas	Subpoblación
5	Quinto	1	27	27
	Total			27

3.2. Método de investigación

El procedimiento utilizado en la investigación fue el deductivo, porque se hizo una elaboración del objeto de estudio a través de la cual se definieron las variables en estudio, además, el diseño correlacional, la operatividad de las cuestiones y la conclusión de los resultados fueron determinadas por la elaboración de los datos recogidos por los instrumentos (Hernández et al, 2010).

3.3. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

La técnica empleada en el desarrollo del presente estudio fue la encuesta y el instrumento aplicado fue el Cuestionario.

Para medir la variable Juego social, se consideró la siguiente escala de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), Algunas veces(2), Nunca(1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original : Cuestionario para la variable Juego social

Autores:	Oscar Alfredo Oyola Pajuelo
Procedencia:	Barranca - Perú, 2021
Objetivo:	Determinar la influencia del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N ^a 20475- Barranca.
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de la I.E. N ^a 20475 - Barranca

Para medir la variable Desarrollo cognitivo, se consideró la siguiente escala de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), Algunas veces(2), Nunca(1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original :	Cuestionario para la variable Desarrollo cognitivo
Autor:	Oscar Alfredo Oyola Pajuelo
Procedencia:	Barranca - Perú, 2021
Objetivo:	Determinar la influencia del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N ^a 20475- Barranca.
Administración:	Individual y colectiva
Duración:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Edad:	Estudiantes de la I.E. N ^a 20475 - Barranca

a) Validez del instrumento

La validez del cuestionario relacionado a la variable del juego en la sociedad, será evaluada por un grupo de Jueces Expertos, que está compuesto por profesores que tienen un doctorado en educación y que están laborando en la Universidad Nacional de José Faustino Sánchez Carrión.

Tabla 5. Validez del cuestionario

Expertos	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.4.Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Luego de la recolección de datos, se procederá al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS.

b. Inferencial

. Se someterá a prueba:

- Las Hipótesis
- Análisis de los cuadros de doble entrada
- Coeficiente de correlación de Spearman,

CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivo de las variables

Tabla 6. El juego social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	12	44,4	44,4	44,4
	Bajo	1	3,7	3,7	48,1
	Medio	14	51,9	51,9	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

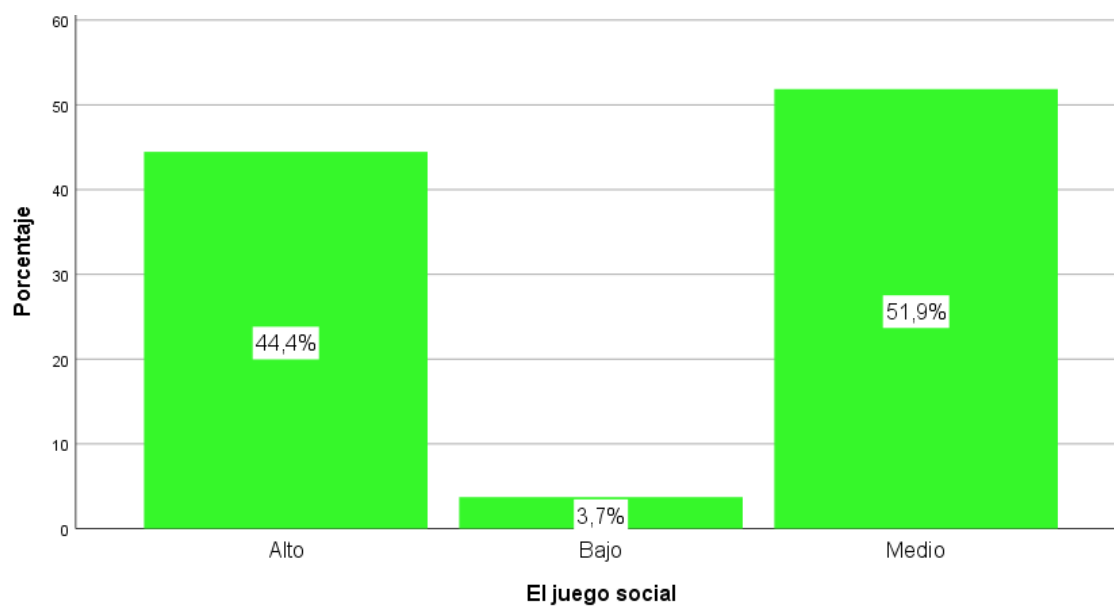


Figura 1. El juego social

De la fig. 1, un 75,6% de estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca muestran un nivel medio en la variable juego social, un 44,4% consiguieron un nivel alto y un 3,7% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7. Desarrollo cognitivo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	3	11,1	11,1	11,1
	Bajo	4	14,8	14,8	25,9
	Medio	20	74,1	74,1	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

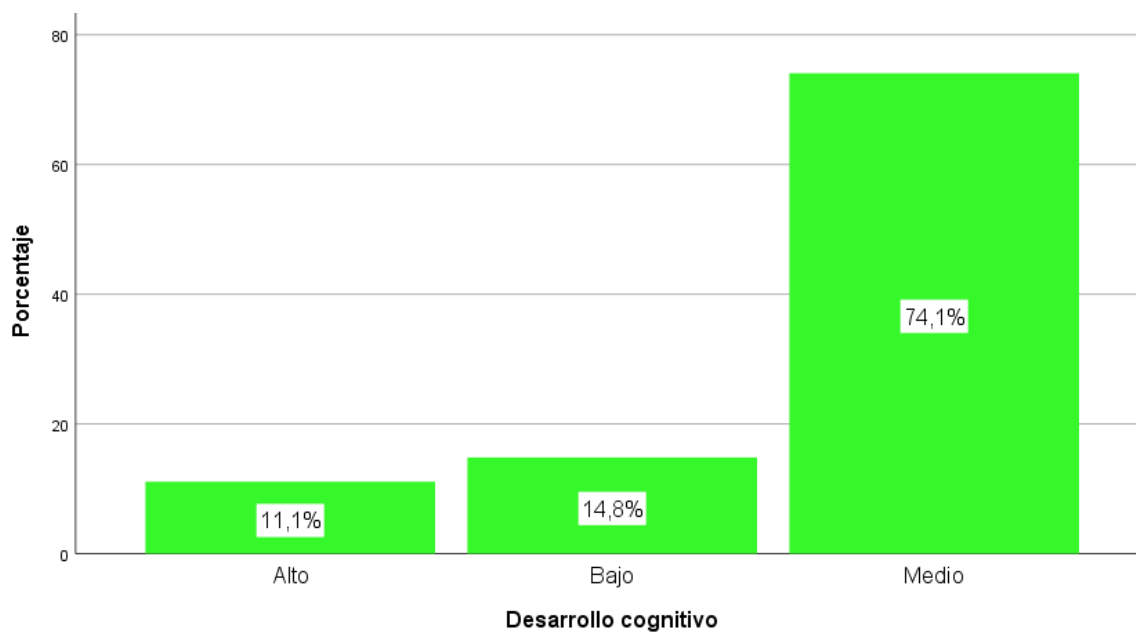


Figura 2. Desarrollo cognitivo

De la fig. 2, un 74,1% de estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca muestran un nivel medio en la variable desarrollo cognitivo, un 14,8% consiguieron un nivel bajo y un 11,1% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 8. Dimensión psicológica

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	6	22,2	22,2	22,2
	Bajo	1	3,7	3,7	25,9
	Medio	20	74,1	74,1	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

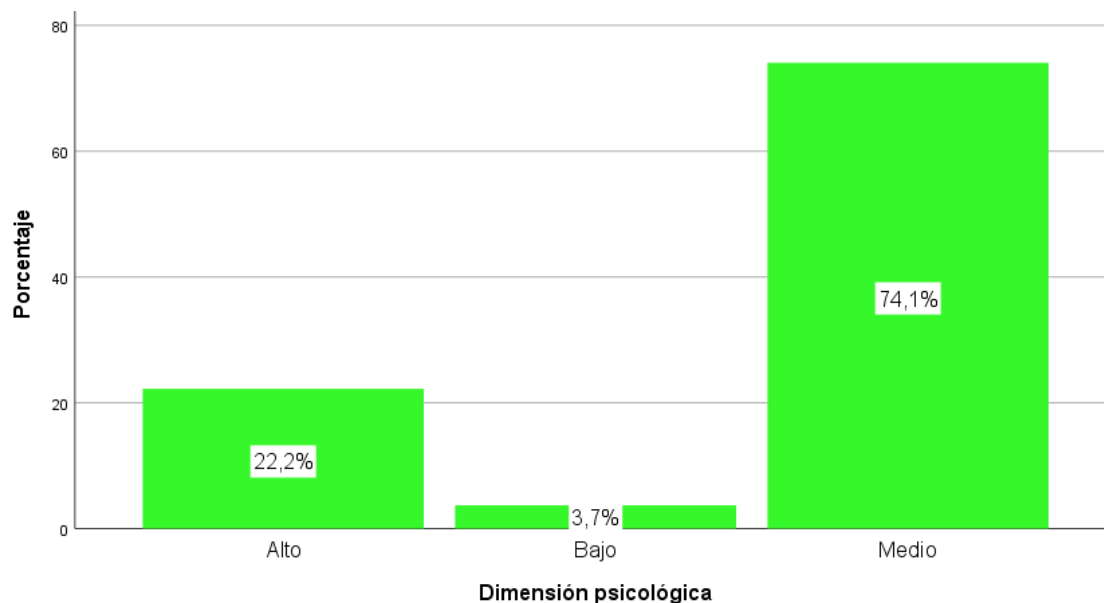


Figura 3. Dimensión psicológica

De la fig. 3, un 74,1% de estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca muestran un nivel medio en la dimensión psicológica del desarrollo cognitivo, un 22,2% consiguieron un nivel alto y un 3,7% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 9. Dimensión educativa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	14,8	14,8	14,8
	Bajo	2	7,4	7,4	22,2
	Medio	21	77,8	77,8	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

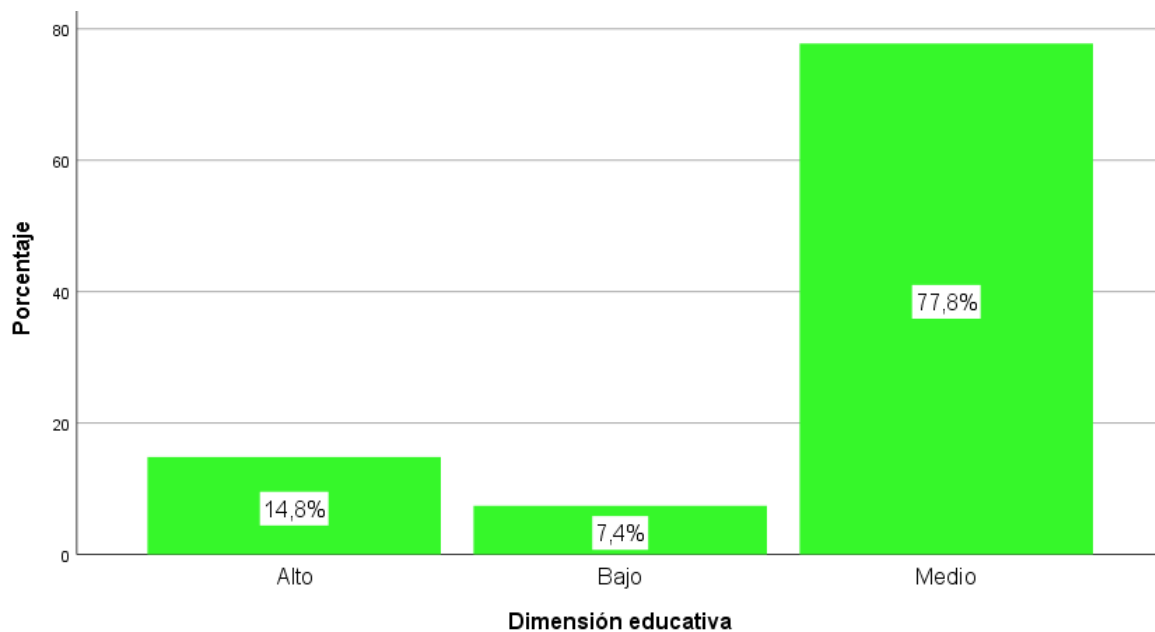


Figura 4. Dimensión educativa

De la fig. 4, un 77,8% de estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca muestran un nivel medio en la dimensión educativa del desarrollo cognitivo, un 14,8% consiguieron un nivel alto y un 7,4% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 10. Dimensión social y cultural

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	6	22,2	22,2	22,2
	Bajo	1	3,7	3,7	25,9
	Medio	20	74,1	74,1	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca.

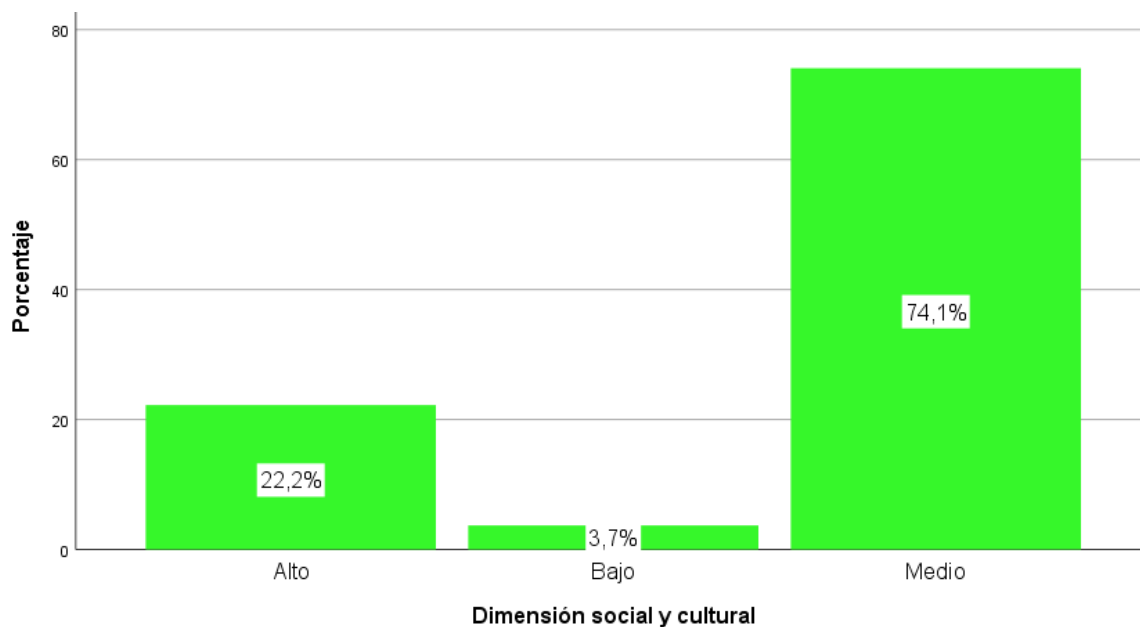


Figura 5. Dimensión social y cultural

De la fig. 5, un 74,1% de estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475- Barranca muestran un nivel medio en la dimensión social y cultural del desarrollo cognitivo, un 22,2% consiguieron un nivel alto y un 3,7% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: El juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

H₀: El juego social NO influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

Tabla 11. El juego social y el desarrollo cognitivo

			Correlaciones	
			El juego social	Desarrollo cognitivo
Rho de Spearman	El juego social	Coefficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	27	27
	Desarrollo cognitivo	Coefficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	27	27

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

La tabla muestra una correlación de $r = 0,817$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe influencia de magnitud muy buena del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

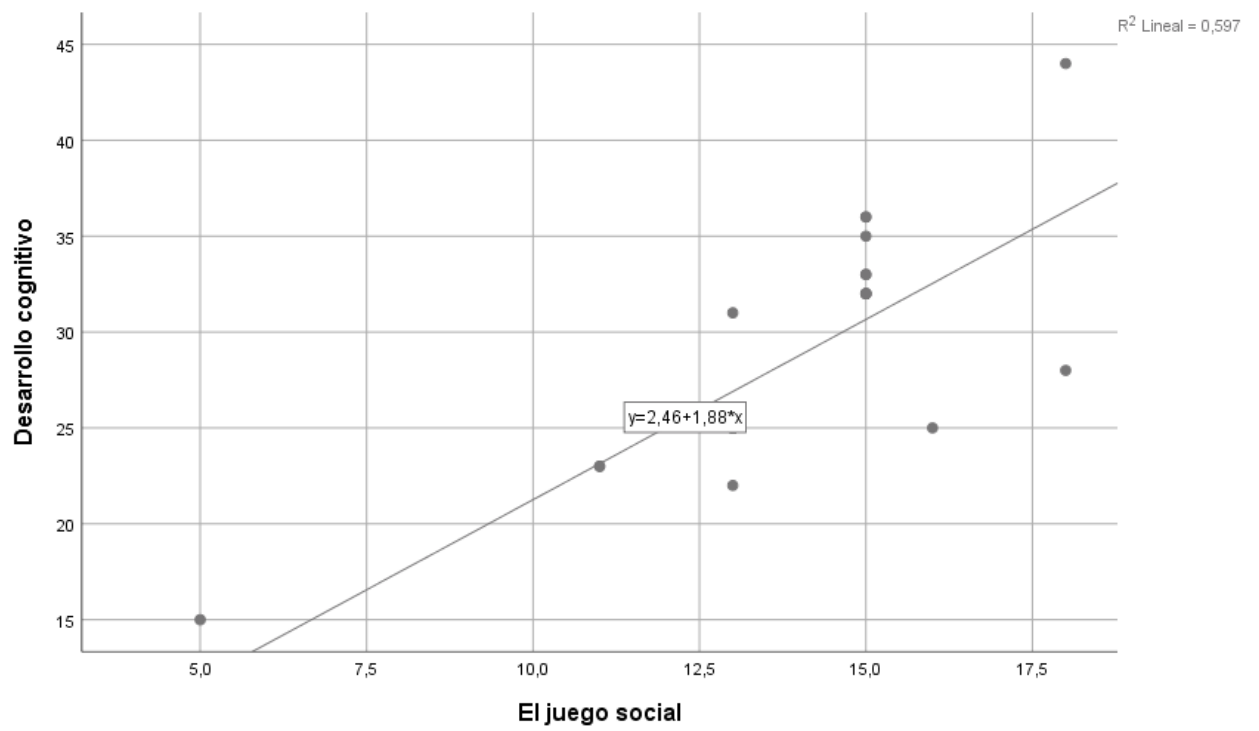


Figura 6. . El juego social y el desarrollo cognitivo

Hipótesis específica 1

H_a: La dimensión psicológica del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

H₀: La dimensión psicológica del juego social no influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

Tabla 12. La dimensión psicológica y el desarrollo cognitivo

			Correlaciones	
			Dimensión psicológica	Desarrollo cognitivo
Rho de Spearman	Dimensión psicológica	Coeficiente de correlación	1,000	,468*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	27	27
	Desarrollo cognitivo	Coeficiente de correlación	,468*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	27	27

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

La tabla muestra una correlación de $r = 0,468$ con un valor $Sig < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe influencia de magnitud moderada de la dimensión psicológica del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

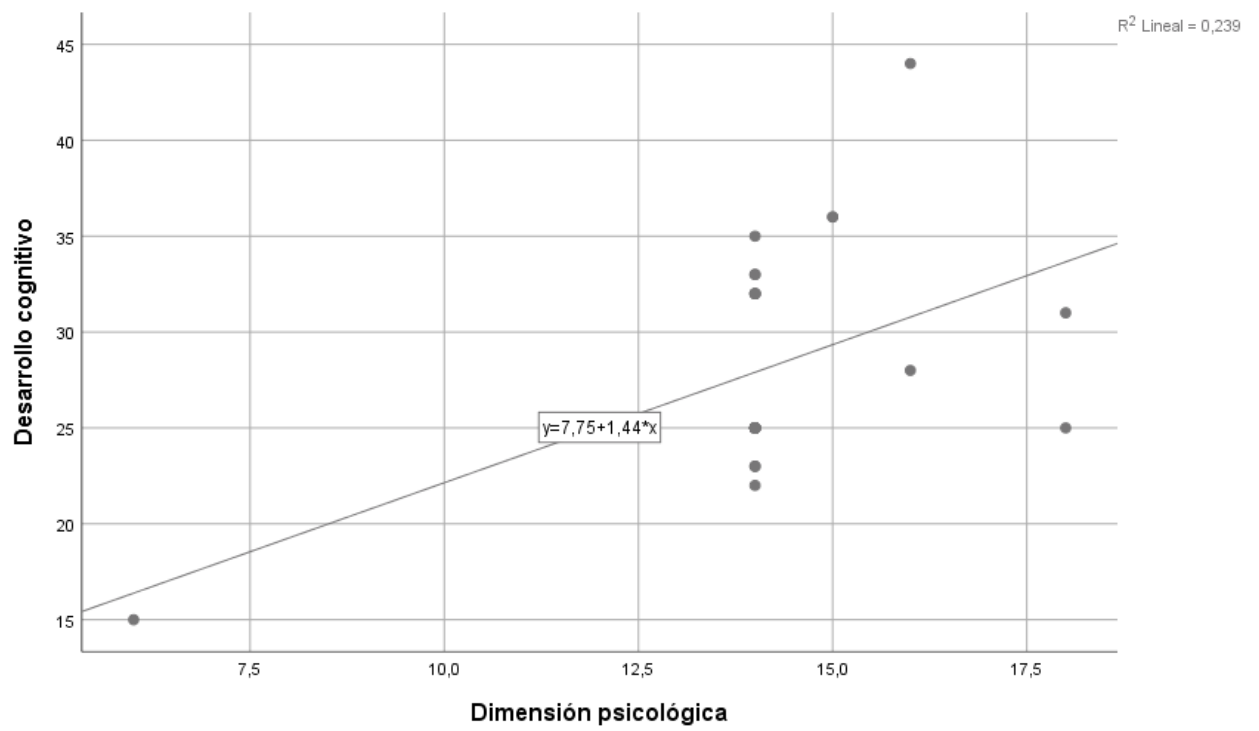


Figura 7. La dimensión psicológica y el desarrollo cognitivo

Hipótesis específica 2

H_a: La dimensión educativa del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^o 20475- Barranca.

H₀: La dimensión educativa del juego social no influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^o 20475- Barranca.

Tabla 13. La dimensión educativa y el desarrollo cognitivo

			Correlaciones	
			Dimensión educativa	Desarrollo cognitivo
Rho de Spearman	Dimensión educativa	Coeficiente de correlación	1,000	,490**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	27	27
	Desarrollo cognitivo	Coeficiente de correlación	,490**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	27	27

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

La tabla muestra una correlación de $r = 0,490$ con un valor $Sig < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe influencia de magnitud moderada de la dimensión educativa del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^o 20475- Barranca.

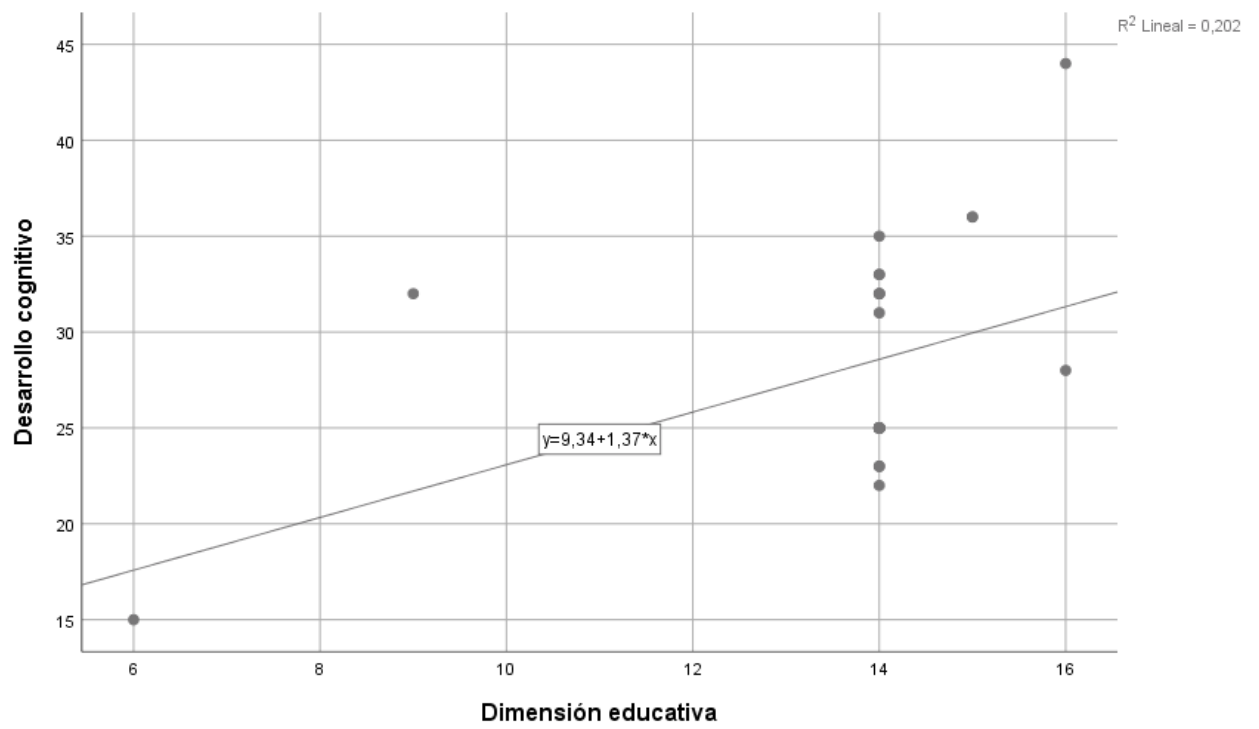


Figura 8. La dimensión educativa y el desarrollo cognitivo

Hipótesis específica 3

H_a: La dimensión social y cultural del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

H₀: La dimensión social y cultural del juego social no influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

Tabla 14. La dimensión social y cultural y el desarrollo cognitivo

			Dimensión social y cultural	Desarrollo cognitivo
Rho de Spearman	Dimensión social y cultural	Coefficiente de correlación	1,000	,694**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	27	27
	Desarrollo cognitivo	Coefficiente de correlación	,694**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	27	27

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

La tabla muestra una correlación de $r = 0,694$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe influencia de magnitud buena de la dimensión social y cultural del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

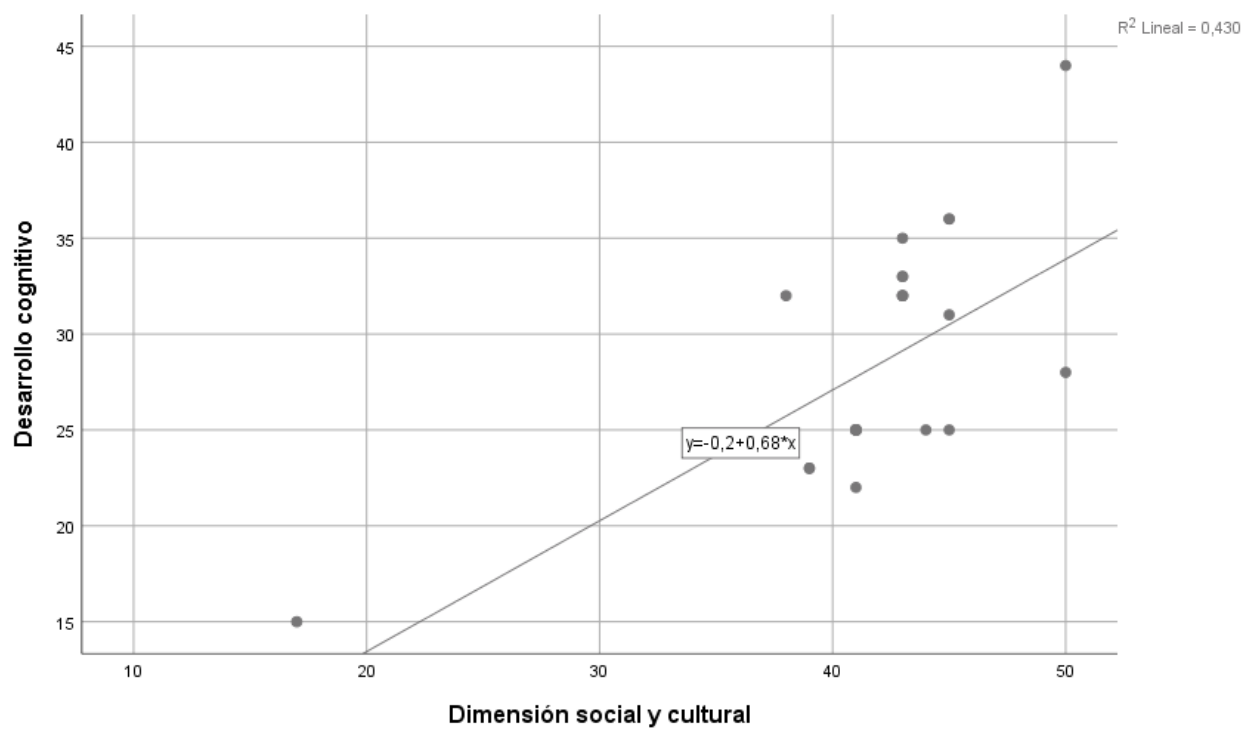


Figura 9. La dimensión social y cultural y el desarrollo cognitivo

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

El juego apoya el desarrollo de la mente y de las habilidades ejecutivas, sin embargo, para que el juego sea exitoso, han de ser una dificultad, no una tarea imposible. Al mismo tiempo, se evidencia la importancia del juego para utilizarlo como instrumento de ayuda o diagnóstico.

Luego de los estudios concluidos, es posible observar que la influencia del juego en la sociedad tiene una magnitud excelente para el desarrollo de la mente en estudiantes del quinto grado de la I.E. N° 20475- Barranca. Similares consecuencias se encontraron en Escobar (2016) dentro del juego dentro del desarrollo de la sociabilidad en menores de 3 años de edad”. El propósito fue determinar la manera en la que la diversión influencia en el desarrollo social de los infantes de 3 a 4 años que están dentro del Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana de Step by Step del Cantón Latacunga. Se comprende que el grado de avance en la sociedad del centro de estimulación era bajo debido a que no se relacionaban en forma correcta, a causa de la carencia de la utilización de los tipos de juegos en las menores, puesto que las menores no reaccionaban de manera correcta, además el centro de estimulación no poseía una asistencia correcta para el desarrollo de la sociedad en las menores.

(Olivares, (2015) su propósito es desarrollar las características sociales del menor con el fin de que pueda interactuar dentro y fuera de la escuela. El proyecto de investigación se encuentra encuadrado en el paradigma de la cualidad y además es el tipo de investigación que rige la actividad que se lleva a cabo. Me llega la conclusión que los estudiantes del tercer grado de la escuela San Juan Bautista tienen obtenidas habilidades de socialización en diversas categorías de éxito. El veinte por ciento de los menores son

capaces socialmente, sin embargo, el ochenta por ciento todavía tiene carencia en la esfera social.

En conclusión, la actividad lúdica tiene un papel importante en el desarrollo de la inteligencia, ya que, durante este entretenimiento, una persona requiere poner en práctica sus habilidades actuales, adecuarse a requerimientos y pruebas que tiene y dar respuestas, que entre otras características, incluyen diversas capacidades cognitivas.

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe influencia de magnitud muy buena del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.
- **Segunda:** Existe influencia de magnitud moderada de la dimensión psicológica del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.
- **Tercera:** Existe influencia de magnitud moderada de la dimensión educativa del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.
- **Cuarta:** Existe influencia de magnitud buena de la dimensión social y cultural del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N^a 20475- Barranca.

RECOMENDACIONES

- **Primero:** Se sugiere que los profesores introducir una variedad de juegos sociales que abarquen diferentes áreas de desarrollo cognitivo, como juegos de estrategia, de roles, de construcción y de resolución de problemas.
- **Segundo:** En las actividades educativas, es crucial que los educadores prioricen las necesidades individuales y los intereses de los estudiantes, no limitándose únicamente a los aspectos teóricos cognitivos.
- **Tercero:** Se recomienda a los líderes de la educación que planean actividades de juegos que promuevan el conocimiento adquirido por los alumnos, en especial en el ámbito de la socialización. Esto incentivará la conversación tanto dentro como fuera de la escuela.
- **Cuarto:** Permitir que los estudiantes asuman roles de liderazgo en los juegos sociales, lo que les brinda la oportunidad de practicar habilidades de liderazgo, negociación y toma de decisiones.
- **Quinto:** Reconocer la importancia del juego social como una herramienta efectiva para el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, y apoyar su integración en el plan de estudios y en la cultura escolar.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

Barrantes, R. (2020). *Tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" - Monsefú.* Chiclayo. Perú: Universidad César Vallejo.

Escobar, X. (2016). *Tesis: El juego en el desarrollo social en niños de 3a 4 años de edad.* Ambato. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Montalvan, S. (2018). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la I.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martin de Porres – 2017.* Lima. Perú: Universidad César Vallejo.

Olivares, S. (2015). *Tesis: El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos- Piura.* Piura. Perú: Universidad de Piura.

Sánchez, V. (2018). *Tesis: El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación básica de la escuela teniente Hugo Ortiz, Loja, 2017-2018.* Loja. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Santos, M. (2017). *Tesis: Juego y desarrollo cognitivo en los niños de la Unidad Educativa "Hualcopo Duchicela" Columbe- Chimborazo 2016 - 2017.* Riobama- Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.

5.2. Fuentes Bibliográficas

Claparede, E. (1932). *La educación funcional.* Madrid. España: Espasa.

Gross, K. (1901). *The play of man.* Nueva York: Appleton.

Huizinga, J. (1972). *Esencia y significación del juego como fenómeno cultural.* Madrid: Alianza editorial.

Orellano, O. (1998). *Desarrollo Cognitivo*. Primera Edición.

Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad*. Madrid: Editorial: Ideas propias.

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: FCE.

Vigotsky, L. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. México: Editorial Grijalbo.

5.3. Fuentes Electrónicas

Wikipedia. (03 de 01 de 2020). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia:
<https://es.wikipedia.org>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO SOCIAL Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 20475 – BARRANCA

Problemas	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema general</u> ¿Cómo se da la influencia del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.?</p> <p><u>Problemas específicos</u> ¿Cómo se da la influencia de la dimensión psicológica del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca?</p> <p>¿Cómo se da la influencia de la dimensión educativa del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca?</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la influencia del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Determinar la influencia de la dimensión psicológica del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.</p> <p>Establecer la influencia de la dimensión educativa del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> El juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> La dimensión psicológica del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.</p> <p>La dimensión educativa del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N° 20475-Barranca.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X):				
			El juego social				
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices	
			Dimensión psicológica	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Organiza con sus compañeros 	5	S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N: Nunca	
			Dimensión Educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Despierta imaginación • Estrategia pedagógica 	5		
			Dimensión social y cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Colabora con el juego • Respeta reglas y normas 	5		
			Total		12		
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y):				
			Desarrollo cognitivo				
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices	
Pensamiento crítico	<ul style="list-style-type: none"> • Genera conclusiones basadas en la evidencia 	3	S: Siempre				

primaria de la I.E. N ^a 20475-Barranca? ¿Cómo se da la influencia de la dimensión social y cultural del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N ^a 20475-Barranca?	Determinar la influencia de la dimensión social y cultural del juego social sobre el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N ^a 20475-Barranca.	La dimensión social y cultural del juego social influye en el desarrollo cognitivo en estudiantes del 5to grado de primaria de la I.E. N ^a 20475-Barranca.	Pensamiento creativo	<ul style="list-style-type: none"> • Produce resultados novedosos y originales 	3	CS: Casi siempre AV: A veces N: Nunca
			Pensamiento resolutivo	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta con actitudes y conocimientos para enfrentar los problemas 	3	
			Pensamiento ejecutivo	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe tomar decisiones en situaciones de la vida diaria 	3	
			Autoevaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información • Realizo tarea. 	4	
			Total			

MATRIZ DE DATOS

N	El juego social																V1	Desarrollo cognitivo																V2				
	Dimensión psicológica					Dimensión educativa					Dimensión social y cultural							ST1	Pensamiento crítico				Pensamiento resolutivo				Pensamiento ejecutivo				Autoevaluación				ST2			
	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13	14			15	S3	1	2	3	S1	4	5	6	S2	7	8	9	S3	10			11	12	S4
1	3	4	4	3	4	18	2	3	4	4	3	16	2	3	4	4	3	16	50	Alto	3	4	3	10	2	4	4	10	4	4	4	12	4	4	4	12	44	Alto
2	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	6	17	Bajo	1	1	1	3	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Bajo
3	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
4	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
5	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	3	8	32	Medio
6	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Medio
7	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
8	3	4	4	3	4	18	2	3	4	4	3	16	2	3	4	4	3	16	50	Alto	3	4	3	10	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	28	Medio
9	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36	Alto
10	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	4	4	3	11	35	Medio
11	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
12	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
13	1	2	2	4	2	11	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	39	Medio	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	23	Bajo
14	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	1	1	1	3	3	9	38	Medio	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	3	8	32	Medio
15	1	2	2	4	2	11	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	39	Medio	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	23	Bajo
16	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
17	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Alto	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36	Alto
18	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	3	8	32	Medio
19	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
20	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	3	8	2	3	3	8	32	Medio
21	4	4	2	4	2	16	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	44	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
22	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
23	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	1	1	1	3	2	2	2	6	22	Bajo
24	3	2	2	4	2	13	4	4	4	4	2	18	2	2	4	4	2	14	45	Alto	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	4	4	4	12	31	Medio
25	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Medio
26	3	2	2	4	2	13	4	4	4	4	2	18	2	2	4	4	2	14	45	Alto	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio
27	3	2	2	4	2	13	2	2	4	4	2	14	2	2	4	4	2	14	41	Medio	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	25	Medio



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

INSTRUMENTO 01

VARIABLE JUEGO SOCIAL

Se agradece de antemano su colaboración, garantizándole que la información que Ud. nos brinda es anónima y en estricta reserva.

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

N°	ITEMS	4	3	2	1
Dimensión psicológica					
1.	Informa a sus colegas sobre la disposición con respecto al comportamiento en la sociedad.				
2.	Junto a sus colegas en la consecución de los objetivos durante la actividad lúdica.				
3.	Los comportamientos son correctos entre los colegas durante la actividad lúdica.				
4.	Colabora en grupo junto a sus colegas durante la actividad lúdica.				
5.	Hay uniones sentimentales frente a sus colegas.				
Dimensión educativa		4	3	2	1
6.	A través del comportamiento social el menor activa su ingenio.				
7.	El menor genera la habilidad de tomar decisiones a través del conducto lúdico.				
8.	El juego en la sociedad como método de enseñanza aumenta el sentimiento de libertad..				
9.	El juego en equipo como táctica de enseñanza aumenta las habilidades de socialización como comportamiento, valor y norma.				
10.	El partido de juegos sociales apoya en la consolidación del conocimiento del menor.				
Dimensión social y cultural		4	3	2	1
11.	Apoya al grupo durante la actividad.				
12.	El juego apoya para perfeccionar las acciones culturales y sociales.				

13.	Sigue las reglas y recomendaciones del instructor.				
14.	El juego es beneficioso en la ejecución de los principios y normas en presencia de sus colegas y en su ambiente natural.				
15.	Los comportamientos se exhiben en la otra perspectiva de la cultura.				

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

**INSTRUMENTO 02
VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO**

Se agradece de antemano su colaboración, garantizándole que la información que Ud. nos brinda es anónima y en estricta reserva.

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

N°	Pensamiento critico	4	3	2	1
16.	Difamar lo importante de lo insignificante de los acontecimientos o hechos.				
17.	Condiciones, tomas una postura frente a las diferentes situaciones				
18.	A partir de la información de lo que sucedió, tienes la capacidad de sostener un pensamiento en forma lógica.				
N°	Pensamiento creativo	4	3	2	1
19.	En el momento de encontrar una dificultad, tienes la intención de hallar una resolución pronto.				
20.	Te agrada crear cosas distintas				
21.	Al tener la costumbre de cambiar la distribución de los muebles o objetos en el hogar, te es bastante frecuente.				
N°	Pensamiento resolutivo	4	3	2	1
22.	Utilices los diferentes métodos o suministros para solucionar las dificultades que tienes.				

23.	En el momento de examinar un acontecimiento tienes la costumbre de indagar más acerca de él.				
24.	Utilizas tácticas para solucionar dificultades				
Nº	Pensamiento ejecutivo	4	3	2	1
25.	Observar las acciones de cerca antes de tomar una resolución				
26.	Estableces con exactitud las metas que tienes antes de llevar a cabo una conducta.				
27.	Te acostumbras a no tomar riesgos en las acciones por miedo a equivocarte.				