



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

Los juegos temáticos de mesa para potencializar las habilidades cognitivas en
los niños del Inicial N° 503 de Manzanares

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión
Educativa con Mención en Estimulación Temprana

Autora

Amparo Jara Valverde

Asesora

M(a) Carmen del Pilar Álvarez Quinteros

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° 00-2020-SU-SE-DC-D de fecha 20/11/2020

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Escuela de Posgrado

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Amparo Jara Valverde	15736397	26/10/2022
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Carmen del Pilar Alvarez Quinteros	15600961	0000-0001-6997-4290
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Vilma Rosario Cabillas Oropeza	15615596	0000-0001-7119-8227
Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	0000-0001-5881-3782
Raul Eduardo Palacios Serna	15727277	0000-0001-5132-3916

LOS JUEGOS TEMATICOS DE MESA PARA POTENCIALIZAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL N° 503 DE MANZANARES"

INFORME DE ORIGINALIDAD



ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

14%

★ Repositorio.Unjpsc.Edu.Pe

Fuente de Internet

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

**“LOS JUEGOS TEMATICOS DE MESA PARA POTENCIALIZAR LAS
HABILIDADES COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DEL INICIAL N° 503 DE
MANZANARES”**

Autor: Amparo Jara Valverde

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: M(a) Carmen Del Pilar Álvarez Quinteros

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
ESTIMULACIÓN TEMPRANA
HUACHO
2021**

DEDICATORIA

A mis hijas, porque me esforcé día a día por sacarlas adelante y lo logre, me han apoyado a seguir adelante en mi carrera a pesar de las dificultades, y poder llegar a ser un ejemplo para ellas.

A mi padre que desde el cielo me ilumina para seguir adelante con mis proyectos.

Autor: Amparo Jara Valverde.

AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado fortaleza para seguir adelante.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además por su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Y a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la Realización de este trabajo.

Autor: Amparo Jara Valverde

ÍNDICE

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

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

CAPÍTULO II:

MARCOTEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
---	----

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

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

CAPÍTULO IV:

Resultados

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

CAPÍTULO V:

Discusión

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

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones	44
6.2	Recomendaciones	45

CAPITULO VII

REFERENCIAS

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

ANEXOS

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

RESUMEN

La investigación tiene el propósito de determinar la relación de los juegos temáticos de mesa para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares, el diseño considerado fue la recopilación de datos que serán analizados en base a las variables definiendo el tipo descriptivo, así mismo es correlacional porque se ha considerado dos variables que busca su relación continua entre ambas.

La población es el total de los que integran la institución porque están involucrados en los intereses y necesidades para alcanzar el mismo objetivo dentro del colegio, considerando un total de 112 niños como población que están a cargo de 5 docentes.

La muestra que es un pequeño subconjunto de la población estará representada por los niños de las aulas de 5 años con un total de 46.

Para la recolección efectiva de la información se hizo la recopilación de diferentes fuentes con la finalidad de tener un panorama completo y construir los instrumentos pertinentes que respondan a nuestra muestra, en este caso se optó por las guías de observación y los cuadernos de campo.

Palabras Claves: Juegos Temáticas, Habilidades Cognitivas y Aprendizaje

ABSTRAC

The purpose of the research is to determine the relationship of thematic board games to enhance cognitive abilities in children of the initial No. 503 of Manzanares, the design considered was the collection of data that will be analyzed based on the variables defining the descriptive type Likewise, it is correlational because two variables have been considered that seek their continuous relationship between them.

The population is the total of those who make up the institution because they are involved in the interests and needs to achieve the same objective within the school, considering a total of 112 children as a population who are in charge of 5 teachers.

The sample that is a small subset of the population will be represented by the children of the 5-year-old classrooms with a total of 46.

For the effective collection of information, different sources were collected in order to have a complete overview and build the relevant instruments that respond to our sample, in this case observation guides and field notebooks were chosen.

Keywords: Thematic Games, Cognitive Skills and Learning

INTRODUCCION

Los juegos de mesa deben aplicarse como un recurso facilitador del aprendizaje en niños del inicial donde se identificó el problema debido a que los niños no estaban avanzando adecuadamente en sus conocimientos cognitivos, por ser un tema de interés pedagógico se ha investigado con la finalidad de aportar con los resultados, estructurando el trabajo en los siguientes siete capítulos:

Capitulo primero es la identificación del problema que fue planteado en base a la descripción precisa y concisa de la dificultad encontrada lo cual permitió plantear los objetivos y la justificación.

En la segunda parte del análisis se consideró el acopio de los antecedentes y las referencias teorías como textos, revistas y artículos que han sustentado la investigación y las hipótesis y llegar a conclusiones confiables.

En el capítulo tercero se ha definido el diseño de investigación y se ha elaborado los instrumentos que se aplicó a la muestra, que consistió en guías de observación.

Los resultados de los estadísticos porcentuales que se evidencia en las barras porcentuales y figuras, están considerados en el capítulo cuarto.

Capitulo quinto es la discusión de los antecedentes referente a la comparación de las conclusiones de nuestro tema de investigación.

En los últimos capítulos en base a los resultados se plantean las conclusiones y las recomendaciones, los anexos y las referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción de la realidad problemática

Los juegos de mesa deben aplicarse como un recurso facilitador del aprendizaje en niños del inicial en el jardín 503 se identificó el problema debido a que los niños no estaban avanzando adecuadamente en sus conocimientos cognitivos debido a que las maestras no aplicaban juegos que estimulara el área intelectual de los niños, por falta de conocimientos de las grandes ventajas que tienen los juegos en la educación de los pequeños se debe implementar juegos de mesa porque es una táctica que favorece en los niños en obtener capacidades que lo enfoquen al pensamiento matemático, a la creatividad y a la intuición a través de la observación de comportamientos concretos porque todavía están en un proceso de simbolización y abstracción que es normal a su edad, el aprovechamiento de estas nuevas técnicas da inicio a plantear este tipo de juegos que favorece definitivamente su proceso mental, social y corporal a través de las dimensiones básicas que debe desarrollar un niño como la parte afectiva, cognitiva y física también es importante resaltar la comunicación que señalaran su desempeño en las diversas etapas evolutivas de su crecimiento, a lo largo de su existencia que debe estar regulado por los valores las normas y fortalezas formando personas resilientes y competitivas.

Se observó que en las aulas no tenían sectores determinados para este tipo de juegos sin embargo existen materiales como rompecabezas, encastes, cuentas distribuidos en todos los sectores lo cual provocaba un desorden y desorganización dentro del aula, por lo tanto el niño estaba formando hábitos de desorden y desorganización, la propuesta dentro de la investigación es crear espacio para cada tipo de juego implementado con materiales que estén acorde con el sector para lo cual se debe fomentar las normas de convivencia reglamentadas por ellos mismos.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos temáticos de mesa para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?

1.2.2 Problemas específicos.

¿Cómo se relaciona los juegos de dados para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?

¿Cómo se relaciona los juegos de fichas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?

¿Cómo se relaciona los juegos de cartas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación de los juegos temáticos de mesa para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos de dados para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

Determinar la relación de los juegos de fichas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

Determinar la relación de los juegos de cartas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

1.4 Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Enseñar a través de los juegos de mesa como el domino, los rompecabezas, las loterías, etc., una manera nueva donde los niños adquieran los conocimientos fundamentales a través de estrategias que le incentive a explorar y explotar todas sus destrezas, los diferentes factores de su personalidad y su desarrollo integral por esta razón sugerimos la inclusión de estos juegos como técnica activa del aprendizaje en niños de inicial favoreciendo al docente incursionar en nuevas estrategias de enseñanza, donde nos permita llegar a los pequeños mediante los juegos desarrollando destrezas y capacidades y no solo en el área cognitiva sino también en la convivencia mediante las normas que se deben respetar en un grupo social.

Justificación Práctica

El análisis parte del interés de pensar sobre el juego como un medio educativo que se ha teorizado en diversas épocas sobre este tema como ejercicio innato del ser humano, hecho cultural e impulso del desarrollo cognitivo la propuesta está relacionada con la didáctica mediante el juego, teniendo como base las teorías de Vygotsky y Piaget poniendo en práctica su modelo pedagógico como un instrumento formativo, planificado y esquematizado con intención pedagógica, por estas razones consideramos que nuestro trabajo puede ser incrementado en la literatura como experiencia de las actividades de los juegos en el aprendizaje.

Justificación social

El análisis busca ayudar y beneficiar a la población estudiantil, así como a los maestros, si bien las guías oficiales distinguen a los maestros en sus prácticas educativas relacionados con el manejo y organización del aula, un nuevo esquema de instrumentos didácticos de acuerdo a las necesidades del medio educativo que permita crear un ambiente estimulante que propicie el aprendizaje y la interacción social entre los niños.

Justificación Metodológica

El trabajo plantea muchos desafíos como la construcción de propuestas innovadoras que deben aplicarse dentro de un contexto instructivo teniendo la finalidad de acoplar un nuevo procedimiento propio del ámbito de la educación basado en un diseño de juegos para relacionar una nueva metodología que sea aplicada por los docentes, buscando definir el desarrollo de este diseño que favorezca la creación de actividades lúdicas, convirtiéndose en un proyecto didáctico que facilite al maestro diseñar sus propios aprendizajes en base a sus experiencias que debe ser compartida a sus niños generando aprendizajes elocuentes.

1.5 Delimitaciones del estudio

El jardín 503 está ubicado en el cono sur de Huacho en el asentamiento humano Manzanares, que es una institución que pertenece al sector público de educación su dirección es avenida 28 de Julio s/n es de tipo escolarizado que atiende a niños y niñas de ambos géneros, atendiendo en el turno de mañana actualmente cuenta con 112 niños y 5

docentes que atienden a 5 aulas, cuenta con una infraestructura adecuada con todos los servicios básicos.

1.6 Viabilidad del Problema

Los niños en este nivel necesitan el incremento de los juegos en todas las áreas porque es una actividad importante de la vida del hombre especialmente en los niños que aprenden y conocen su entorno a través del juego, en base a esta premisa consideramos que los juegos temáticos enfocados en el desarrollo de los juegos tranquilos se dan a través de los juegos de mesa donde el niño encuentra las posibilidades de pensar y reflexionar sobre estas actividades lúdicas, para ello se debe implementar el espacio con materiales de acorde de la edad y maduración del infante porque propicia su desarrollo de abstracción, por lo tanto consideramos que este análisis es viable porque sus resultados aportaran a mejorar las capacidades cognitivas en nuestros niños.

CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel Internacional

Rodríguez, L. (2014) “*Utilización de los Juegos de Mesa como Estrategia Educativa para favorecer el Aprendizaje en la Educación Inicial*” la investigación se realizó en un centro comunitario denominado Los Principitos en la ciudad de Bogotá, este jardín cuenta con un ambiente apropiado como la infraestructura y los servicios básicos donde brindan el servicio de alimentación, este trabajo es de tipo aplicativo por la naturaleza de los juegos que se ejecutaron en el trabajo como el ajedrez, domino y escaleras aplicado a niños de 4 a 6 años, considerando un grupo de 20 niños registrados debidamente en el estrato social de estos hogares del ICBF, este trabajo estuvo enfocado a desarrollar las magnitudes cognitivas, estéticas y corporales que serán evaluados individualmente a los niños, este trabajo evaluó en los programas de jugos de mesa como un procedimiento para favorecer el aprendizaje en los niños pequeños, su población fue de 20 niños, concluyendo: Que a través de los juegos de mesa se evidencio que los niños potencializaron su vocabulario y creatividad el empleo de su espacio y se lograron los objetivos de manera lúdica a través de la práctica, logrando desarrollar sus magnitudes que favorecen su crecimiento intelectual, cognitivo y físico a si mismo su comunicación fue más fluida y su convivencia se reflejaron en los valores.

Catalán, A. (2020) “*Cultura y Juegos Analógicos de Mesa*” este análisis fue investigado por alumnos de la universidad de España con el objetivo de conocer la cultura de los pueblos a través de sus juegos, aplicando un diseño exploratorio y la aplicación de

diversas técnicas que incorporen un tipo transversal comparativa para entender mejor la problemática a través de comparaciones simples por lo tanto es un método cuasi experimental basado en cuestionarios y entrevistas, porque los juegos a través del tiempo han tenido diferentes manifestaciones con relación a su contexto social, considerando los juegos de mesa como herramienta para el aumento de la creatividad de los niños, concluyendo: que en nuestra actualidad los juegos de mesa tradicionales se están quedando de lado por dar cabida a los video juegos y a las nuevas tecnologías, este tipo de juegos aún están en un proceso de estudio e investigaciones sobre las causas y efectos que pueden reflejarse en la niñez, por lo tanto resumimos que estos juegos no son considerados como parte de la cultura y raíces de un pueblo.

Sánchez, V. (2018) *“El juego didáctico para favorecer el proceso cognitivo”* este trabajo se aplicó con niños de 6 años del colegio Teniente Hugo Ortiz del Ecuador, esta institución es parroquial cuenta con 29 maestros y 2 administrativos en dos turnos con el objetivo de conocer la relación del juego didáctico con el desarrollo de los niños es de tipo cuasi experimental, cuenta con una población de 750 alumnos distribuidos en 12 secciones con 24 niños cada aula, se aplicaron varios instrumentos como la encuesta, la observación y prueba, la muestra estuvo integrada por 22 niños concluyendo: Que el juego didáctico según la información que se ha obtenido es un recurso que potencia el desarrollo y procesos cognitivos del niño según la prueba que se aplicó para medir la destreza cognitiva, y en base a las encuestas de las maestras sirvió como herramienta para diagnosticar en qué medida la aplicación de estos juegos resulta óptima para el proceso cognitivo, para ellos se construyeron guías de tareas basados en estos juegos, donde el maestro pueda guiar el proceso de instrucción teniendo como base el juego,

finalmente después de la aplicación de los test se corroboró la importancia de estos juegos en la evolución de los infantes.

Nivel Nacional

Aranda, M. (2021) *“Propuesta metodológica para el esquema de juegos de mesa educativos basada en el libro del autor Jesse Schell”* este trabajo fue investigado por la Universidad Sede Sapientiae en Perú con un enfoque tipo cualitativo con un nivel descriptivo fundamentado en la teoría del esquema emergente, aplicando las técnicas de análisis y de guías bajo los principios relacionados con el juego y la sociología del hombre, la intención es brindar instrumentos que faciliten las actividades pedagógicas en los maestros de manera interactiva que favorezca la construcción de diversos aprendizajes a través del juego, llegando a la conclusión: La finalidad de este análisis fue detallar la metodología basado en los esquemas de juegos del autor en mención como resultado de un análisis personal sobre distintos proyectos basados en las experiencias, se tuvieron en cuenta diversas teorías que mencionan a diversos juegos que nutran y propongan nuevas disciplinas direccionados a la antropología, psicología, pintura, arquitectura y literatura, etc., con la finalidad de satisfacer las necesidades que tenga el niño, el núcleo central de esta metodología concibe a la resolución de problemas se enfatiza en el juego, esta metodología tienen como parte central al juego como una acción que aborda la resolución de dificultades de una forma lúdica donde interviene la interacción y su convivencia con sus compañeros.

Burillo, B. (2018) *“Diseño de Juego de Mesa como instrumento para conocer las consecuencias del insomnio tecnológico por mucho uso de las redes sociales”* la inquietud del trabajo fue ejecutado por alumnos universitarios de San Ignacio de Loyola que aplicaron la investigación a un grupo de adolescentes entre los 13 y 16 años porque

debido a la nueva globalización ellos están directamente interactuando con dispositivos y atracciones tecnológicas así mismo se han convertido las redes sociales en parte de su vida, sin limitar su tiempo ni espacios mientras están conectados con este aparato, y es importante darles la información básicas sobre las consecuencias negativas de este habito por las noches, según la investigación que hemos realizado en estos últimos años ha habido un incremento altísimo de consumidores de teléfonos e internet, así mismo un 90% de los adolescentes cuenta ya con un celular sin supervisión de los padres este estudio se realizó en Lima y Callao en jóvenes de secundaria concluyendo: Que nuestros jóvenes son dependientes de los móviles y redes sociales donde ellos interactúan con sus amistades, generalmente estas comunicaciones se mantienen de noche, por tal razón observamos un mal uso y habito nocturno de los celulares, causando un deterioro en los adolescentes en el sueño, el instrumento que se aplico fue la encuesta confirmando nuestras hipótesis, a pesar de ello estos adolescentes son conscientes de que el sueño es una parte muy importante para mantener una buena salud y los efectos son bastantes negativos, porque en sus labores escolares no se concentran adecuadamente no cumplen con las tareas y están somnolientos durante las clases siendo un aspecto negativo en el desarrollo tanto físico como mental en el adolescente.

Arotinco, A. (2018) *“Aprendizaje cooperativo y habilidades cognitivas en comprensión lectora”* se aplicó a los alumnos del colegio N° 38459 de Apongo, tuvo un diseño transversal enfocado al correlacional por su contenido procedimental conto con una población de 34 alumnos y su muestra por la misma cantidad, las técnicas aplicadas fue la encuesta llegando a la conclusión que los aprendizajes deben ser cooperativos y deben estar directamente relacionados con las destrezas cognitivas y según los resultados muestran que el aprendizaje aplicado no es el más adecuado para el desarrollo de estas destrezas cognitivas referente a la comprensión de lectura mostrando la deficiencia, así

mismo se observó la relación entre la interacción de los alumnos con las habilidades cognitivas demostrando con los resultados que también existe una inadecuada comprensión de textos, respecto a la parte social también observamos la relación concreta con las habilidades de la cognición en los estudiantes y finalmente en las experiencias de trabajo en equipo también se observó la relación entre las destrezas cognitivas en los alumnos.

1.2 Bases Teóricas

Variable Los Juegos Temáticos de Mesa

El Juego

Un fenómeno cultural y sistemático es el juego porque intenta ofrecer un concepto que se relacione de forma general y concreta con las actividades del ser humano que está considerada como una actividad libre, es una ocupación fundamental de los niños que se desarrolla en un espacio y tiempo determinado de acuerdo a las reglas arbitrariamente obligatorias pero son aceptadas de manera libre, estas acciones que tiene un fin individual va acompañado de emociones como la alegría, la atención y la conciencia que se presenta en nuestra vida cotidiana, entonces hablar del juego es afirmar sobre actividades espontáneas y libres que se originan de la voluntad y deseo del jugador con límites establecidos de espacio y tiempo determinado que los participantes lo reconocen y aceptan las reglas, el sujeto tiene la capacidad a diferencia de los animales de pensar y de jugar, según esta premisa el concepto se redujera de forma general concluyendo que estas acciones lúdicas se realizan sin otra finalidad que solo es el gusto por jugar, pero el juego es mucho más porque genera actitudes y promueve su desarrollo integral del niño. (Bermúdez, J. 2010)

El juego es una sensación de descubrimiento, indagación y exploración considerada como un banco de evaluaciones permanente con la finalidad de resolver posibles momentos problemáticos, porque activa y esquematiza las relaciones entre compañeros promoviendo y favoreciendo los aprendizajes en cualquier momento, y se dan de manera física en el desarrollo de la motricidad, los músculos y las sensaciones así mismo mental, porque esquematiza y diseña el lenguaje y los procesos mentales. (Charo N. 2008)

El juego son actividades que se ejecutan entre uno o más participantes utilizando su creatividad como instrumento para imaginar un momento con un numero de reglas determinadas, donde la finalidad no es perder o ganar donde el fin es tener diversión y entretenimiento, en muchos momentos incluyéndolo como instrumento educativo porque en su mayoría de las situaciones funciona impulsando destrezas psicológicas y prácticas, el origen del juego se remonta al año 3,000 A.C siendo considerado como un aspecto importante de experiencias del ser humano y se encuentran latentes en todas las culturas, mediante estas actividades lúdicas el individuo se socializa y aprende a convivir con sus pares a diferencia de los animales que también juegan por impulso y por instinto sin medir consecuencias el hombre se caracteriza por tener un evolucionado cerebro, que hacen de los juegos un magnifico planeamiento de acciones planificadas para obtener un objetivo. (Bernabeu, N., &Goldstein, A.2009)

Juego Como Generador de Cultura

El juego como parte importante de la cultura favorece la expresión creativa y participación de adolescentes y niños y debe ser tomado en cuenta como un elemento importante de la sociedad porque instruye en habilidades necesarias y conocimientos y en la inteligencia básica imprescindible para sobrevivir en la adultez, sin embargo no dejamos de jugar en toda nuestra vida, el objetivo de jugar está inmerso en uno mismo,

del individuo y del objetivo del juego, en la vida del hombre dentro de la sociedad el juego es un componente necesario porque es el medio más perfecto para impartir conocimientos evolucionando y creando nuevas culturas y creamos marcos sociales y posturas competitivas en el momento del juego, alcanzando a aprender comportamientos necesarios para la convivencia y soporte para sobrevivir para subsistir en nuestra especie. (Cristasanty 2009)

Es importante indicar que la lúdica es un generador de tradiciones porque el juego por su naturaleza tiene la capacidad de efectuar la creación de entornos sociales y los comportamientos competitivos, las conductas creadas refuerzan las conexiones sociales y que sostengan la permuta de conocimientos, quebrando de esta manera los límites individuales de cada cultura, en resumen todas las personas de cualquier edad aprende hoy en día mejor de manera lúdica y práctica evitando de esta manera comportamientos negativos hacia el estudio por eso que el juego debe ser sencillo y sin tedio que propicie crear personas que les guste el estudio y que lo vean como un disfrute y no como una obligación. (Declory 1998 p. 18)

Función del Juego en el Niño

El niño se desarrolla plenamente cuando es el protagonista del juego porque la importancia de la aplicación de esta actividad muchas veces lleva al adulto de quitar este protagonismo al infante y querer guiar el juego volviéndose dirigido y tedioso, más bien el adulto debe propiciar estas condiciones que consientan el juego libre teniendo en cuenta que el niño se sienta dispuesto a ello sin imponer ni dirigir el juego, con esta actitud el adulto el niño se siente más motivado por descubrir posibilidades nuevas del juego donde explore y descubra el mundo de los adultos cuando estos no estén presentes, propiciando su autonomía y su interacción, una característica importante de las actividades lúdicas es

la sobre motivación por más sencillo que se presente el juego y siempre estará vinculado al desarrollo básico como el psicomotor, el social, el intelectual y el emocional. (Huiznga 1987)

Tipos de Juego

- **Juegos Populares:** Estos juegos están muy entrelazados con las actividades típicas de un pueblo y han sido transmitidos a través del tiempo de padres a hijos, existen una variedad de estos juegos, pero aún se desconoce de la mayoría su origen nacieron simplemente de la necesidad que tiene el sujeto de jugar porque se trata de movimientos espontáneos y motivadores, tiene una variable reglamentación y generalmente cambia de un contexto a otro con simplicidad incluso tienen otros nombres según la comunidad y su idioma, las características de estos juegos es que carecen de reglas y si las tienen son sumamente sencillas utilizando materiales de todo tipo sin necesidad que sean específicamente para ese juego, con objetivos propios y técnicas determinadas según la naturaleza del juego como lanzar, perseguir, ganar, conquistar, etc., con el único objetivo de entretener y disfrutarlo por lo mismo que no está institucionalizado, con el tiempo estos juegos se han ido posicionando como un apoyo importante en la disciplina de educación física con la intención de desarrollar diversas capacidades corporales y físicas, así como motrices que sirven como cimiento de actividades lúdicas y deportes así mismo los juegos populares en el nivel educativo sirven como instrumento en las aulas de clases en diferentes materias y siempre son acompañantes de canciones, bailes, retañas, que caracterizan una determinada época, esta índole es una estrategia entretenida y divertida donde el ser humano los realizan y al mismo tiempo aprenden mientras se divierten. (Bermúdez, J. 2010)

- **Juegos Tradicionales:** Son juegos majestuosos que han sido transferidos en las generaciones donde su origen traspasa tiempos muy antiguos que no solo ha sido transmitidos de padres a hijos, sino que muchas entidades se han encargado de divulgarlo y conservarlo con la preocupación que con el tiempo no se perdieran, estos juegos están entrelazados con la cultura, historia y tradiciones de un pueblo, nación o país, los reglamentos que se basan en estos juegos son similares e independientes de donde se apliquen, los materiales son concretos de acuerdo al juego y se encuentra ligado al contexto, a sus costumbres, a sus actividades laborales y sus tradiciones del lugar donde se desarrolla, los participantes del juego generalmente se encuentran organizados en federaciones, clubes o asociaciones porque estos juegos con el tiempo se han ido convirtiendo a través del tiempo en deportes conocidos como tradicionales, por lo tanto tiene popularidad entre los pobladores de un territorio, entre ellos tenemos las escondidas, el mundo, las rondas, etc. (Sanuy 1998)
- **Juegos Infantiles:** Los juegos infantiles se encuentran subdivididos de acuerdo a la edad evolutiva del niño que generalmente busca el desarrollo sensorio motor entre los 0 a 2 años de vida, donde se busca consolidar las coordinaciones sensoriales, los desplazamientos, el movimiento y el equilibrio y de este modo comprendan y conozcan el mundo que les rodea donde la auto superación es el reto constante en esta etapa y es donde el niño comienza a interrelacionarse primero con los adultos y luego con sus compañeros, el juego destacado en esta etapa es el turbulento que consiste en los saltos, carreras, luchas, persecuciones, etc. (Trigo 2000 p.89)
- **Juego Simbólico:** Este tipo de juego se da a partir de los 2 años hasta los 7 años donde al niño se le estimula a simular momentos imaginarios y reales a través de la imitación de sus modelos más cercanos de conducta cuando no están presentes es

decir asimilan su medio la comprenden e imitan los roles determinados en la sociedad de los adultos así mismo aprenden el lenguaje según el estímulo que recibe de su medio. (Bernabeu, N., & Goldstein, A. 2009)

➤ **Juegos de Reglas:** Tiene un modo netamente social donde los juegos se fundamentan en reglas concretas y simples que deben ser respetadas por lo tanto el seguimiento y estructura de estas reglas delimitando el juego estas actividades lúdicas son beneficiosas en el aprendizaje y habilidades del niño porque aprenden a respetar a sus compañeros, a perder o ganar a esperar sus turnos y respetar opiniones. (Charo N. 2008)

➤ **Juego de Construcción:** Este tipo de juego es característico alrededor del primer año de vida se aplica en paralelo a otros tipos de actividades lúdicas y va evolucionando a través de los años, favoreciendo en todos los sus extremos la creatividad por ser actividades compartidas acrecienta la generosidad, la concentración y la atención así mismo impulsa la memoria visual desarrollando sus coordinaciones manuales y sus movimientos se muestran más coordinados durante las tareas y mejora su ubicación espacial. (Cristasanty 2009)

Juegos Temáticos de Mesa

Para precisar un juego de mesa es todo aquello que es necesario que se realice en una superficie llana donde se ejecutaran los juegos y que usualmente lo hacen un conjunto de personas, su característica es que están marcados por la suerte y el azar que requiere del razonamiento y de estrategias, este tipo de juegos no siempre limitan al ejercicio físico porque puede darse dentro del juego recompensas y castigos que necesiten desplazamientos, este juego es entretenido como pasatiempo y jugarlo en familia pero es fundamental considerar antes de empezar el juego tener en claro las reglas que pueden ser

impuestas por los mismos jugadores o por las reglas que caracteriza cada juego así mismo se debe tener en claro la edad para definir y escoger el juego adecuado que responda a las habilidades y destrezas de los jugadores. (Declory 1998 p. 18)

Los juegos de mesa están dentro de la clasificación de los juegos tranquilos que generalmente tiene fichas y tableros de diversos colores y formas por lo tanto necesita de una superficie llana o mesa en base a las reglas que son diferentes en cada actividad lúdica donde los integrantes pueden ser uno o varios participantes, por su naturaleza estos juegos no requieren del ejercicio físico porque generalmente son juegos de razonamiento. (Huiznga 1987)

Importancia de los Juegos de Mesa en los Niños

Los juegos de mesa aportan diversos beneficios como impulsar la empatía, promover la creatividad, colabora hacer tolerante ante el fracaso, hacer paciente y respetar los turnos, así mismo desarrolla la ubicación de los espacios, a potencializar la autonomía así mismo incentivar la imaginación e impulsar el lenguaje mejorando de esta manera la concentración y la memoria, en el jardín se pueden aplicar estos juegos para impulsar en los niños a tener nuevos retos y promover su interacción con los demás siendo una fuente positiva que se aplica en las escuelas. (Piaget J. 1945 p.475)

Beneficios de los Juegos de Mesa

- Enriquece el crecimiento de sus capacidades motrices sensoriales y mentales desarrollando de esta manera su concentración y su capacidad de observación, mostrando mejor actitud en el momento de resolver dificultades elaborando diversas estrategias para tomar correctas decisiones y asumir nuestra

responsabilidad y de esta manera a cumplir las reglas y normas para una mejor convivencia

- Fortalecen la socialización y acentúan los lazos afectivos acrecentando su magnitud de tolerancia al fracaso y les enseña a moderar su impaciencia descubriendo la relevancia del esfuerzo y la colaboración en equipo
- Afianzan su autoestima y credibilidad y confianza en sus compañeros, este ítem depende de la edad de los niños para poder trabajar actividades de diversas áreas incrementando su vocabulario y donde demuestren su capacidad para asociar sus conceptos e ideas. (Vigostky L. 1994)

Dimensión de la variable Los Juegos Temáticos de Mesa

Juegos de Dados

Estos juegos se caracterizan porque hacen uso de los dados tales como el parchís que es un juego muy conocido de mesa y es muy similar a otros juegos como el ludo, el juego consiste en lanzar los dados sobre un tablero donde cada lado del dado tiene una equivalencia, donde la estrategia es reglamentado por el tipo de juego considerando los juegos más comunes como: (Bermúdez, J. 2010)

- 1) **El parchís:** Este juego se originó en el siglo XVI en la India, es un tablero con diseño de cruz y el centro representa el bastión del emperador y las fichas representan las jóvenes indias más hermosas que se desplazaban en las casillas que competían el honor del emperador, y los dados juegan un papel importante porque decide en los participantes su suerte, el nombre de este juego proviene de una palabra paicisi, cuyo significado es 25 que representa el máximo éxito posible producto del lanzamiento de los dados, este juego se puede aplicar en niños de 5 años y tiene una

duración de 15 minutos dependiendo de la edad de los participantes y pueden jugar 4 jugadores quienes disponen para el juego de 4 fichas con los colores verde, amarillos, rojos y azules, cada ficha debe estar colocado en una casa de un solo color y el juego es por turnos. (Valiño G 2007)

- 2) **El Ludo:** Este juego es muy similar al parchís y se juega con 2 dados con la finalidad de trasladar 4 fichas de una partida determinada hasta llegar a la meta donde las fichas se desplazan de izquierda hacia la derecha, la estrategia es que cada jugador lance en su turno los dados y mover las fichas de acuerdo al número de resultados que arroje los dado, para empezar el juego los dados tienen que marcar 6 puntos de lo contrario tendrá que perder su turno hasta que saque la cifre establecida, sim el jugador en el proceso del juego marca 6 tiene la oportunidad de volver a lanzar las veces necesarias en el camino podrá ir comiendo las fichas de su oponente la idea es que llegue las 4 fichas a la meta. (Bermúdez, J. 2010)
- 3) **El Monopolio:** Es un juego basado en la negociación y el intercambio de bienes el tablero representa las calles de una ciudad determinada generalmente son adaptadas a las ciudades del país donde se juega el monopolio, y actualmente según las investigaciones es el juego más vendido en el mundo, su creador es Charles Darrow, el objetivo de este juego es armar un monopolio en base a las ofertas de propiedades que incluye el juego, los participantes mueven las fichas respetando sus turnos y se desplazan en el entorno de todo el tablero, donde el instrumento de juego son los dados con la posibilidad de caer en diversas propiedades que compran al banco o esperar que lo subaste sino fueran compradas, sim la ficha cae en un bien con dueño ellos cobran por pasar de acuerdo a los bienes que ha comprado. (Bernabeu, N., & Goldstein, A. 2009)

- 4) **El Juego de la Oca:** Este juego apareció en el año de 1,880 con imágenes referentes a la época existiendo varias versiones referente a su origen, el juego consiste en la participación de dos estudiantes y se puede jugar a partir de los 4 años y va subiendo la complejidad de la zar de acuerdo a la edad del integrante, el juego consiste en que los jugadores tiran un dado y de acuerdo al número avanzan en un tablero con 63 casillas en forma de caracol, cada casilla puede tener una indicación donde el jugador puede retroceder o avanzar e incluso también consideran premios y castigos, cada jugador en su turno puede tirar 2 veces el dado porque cada casilla indica cómo debe avanzar y gana el que llega a la casilla 63 donde está representado por un jardín de la oca. (Charo N. 2008)
- 5) **Serpiente y Escalera:** Es un juego antiguo indio y se juega con jugadores ilimitados este tablero contiene números en casilleros divididos que contienen serpientes con un número concreto, se puede jugar a partir de los 3 años y tiene duración de 45 minutos y su complejidad es en base a la edad el participante, el objetivo principal es alcanzar que la ficha del participante llegue desde el primer casillero hasta el final donde deben evitar chocarse con las serpientes. (Cristasanty 2009)

Indicadores del Logro

- Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo
- Respetar el turno del juego
- Demuestra tolerancia cuando pierde el juego
- Demuestra sus emociones con los resultados del juego.

Juegos de Fichas

Estos juegos consisten en la utilización de tarjetas marcadas y generalmente se juegan entre dos jugadores, entre este tipo de juegos tenemos (Sanuy 1998)

- 1) **El Domino:** Sus orígenes son en China, es un juego donde se utilizan fichas rectangulares usualmente son de color blanco con puntos negros o de diversos colores, estos rectángulos están divididos por la mitad y su característica es que contienen puntos similares al de los dados con una puntuación de 0 hasta los 6 puntos, y contienen 28 piezas siendo la tarjeta de mayor cantidad que contiene 6 puntos dobles pero esto varía según el contexto por ejemplo en Cuba consideran 28 piezas y en otros países hasta 190 piezas, el juego consiste en aparejar con 4 integrantes se puede trabajar por equipos o individual, el objetivo principal es la partida que usualmente está compuesta por varias manos y si la pareja alcanza la mayor cantidad de puntos que es un promedio de 200 a 300 puntos es el que gana. (Huiznga 1987)
- 2) **La Jenga:** Es un juego de destreza física creada por la británica Leslie Scott donde los jugadores utilizan bloques rectangulares de madera que lo van apilando como una torre y por turno van quitando un bloque, este juego está constituido por 54 bloques cada uno que se va eliminando vuelve a colocarlo en la parte de arriba de la torre, de esta manera se va creando progresivamente una estructura inestable, el número de jugadores es de 2 a 8 personas y dura un aproximado de 15 minutos, y desarrolla las coordinaciones finas y la precisión. (Sanuy 1998)

Indicadores del Logro

- Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo
- Respeta el turno del juego
- Demuestra tolerancia cuando pierde el juego
- Demuestra sus emociones con los resultados del juego.

Juego de Cartas

Consiste en un conjunto de cartas o naipes aplicados en el juego de mesa, son tarjetas que tienen números y dibujos en una cara también se consideran letras para diferenciarlas en el dorso se muestra una estructura uniforme que obstaculiza identificarlas, existe diversas clase de barajas usualmente asociadas a la tradición de una cultura determinada o país existiendo así las cartas españolas, francesas, inglesas y el tarot, y las modernas resaltan las barajas coleccionables, este tipo de juego tiene su origen en la India y posteriormente en la China, este juego de cartas contienen 52 tarjetas y existen diversidad de juegos y razonamiento donde el jugador pone en práctica todas sus habilidades y destrezas para poder ganar el juego, en el ámbito educativo se utilizan para reforzar el razonamiento lógico en los niños y las operaciones básicas, con este juego se puede jugar a partir de los 4 años y hasta con 4 jugadores y cuenta con sus reglas propias del juego. (Bermúdez, J. 2010)

Indicadores del Logro

- Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo
- Respeta el turno del juego
- Demuestra tolerancia cuando pierde el juego
- Demuestra sus emociones con los resultados del juego.

Variable Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas son técnicas mentales donde la finalidad de incorporar la información alcanzada de una estructura cognitiva con una finalidad concreta para el individuo que recibe el conocimiento, estos procedimientos cognitivos son las características y las acciones mentales usadas para que una tarea se cumpla, así mismo

son los medios periódicos de la creación y proveedoras de contenidos cognitivos para utilizarlo en cualquier estado o situación determinada, las cualidades del conocimiento son operaciones mediante el cual el sujeto puede comprender que los contenidos lo puede aplicar en cualquier circunstancia, por lo tanto estas habilidades son experiencias mentales que permiten que el alumno integre la información asimilada de manera sensorial para aplicarlo en beneficio de la sociedad. (Piaget J. 1945 p.475)

Las habilidades cognitivas son consideradas como destrezas que son medios mentales que utilizamos a diario en temas de organización donde la finalidad que el alumno aplique las ideas que ha comprendido y las utilice en eventos significativos para la persona, estas habilidades se organizan en 3 contenidos la primera es la atención que es una práctica que favorece el proceso de la reflexión e interpretación, la segunda se refiere a la percepción que favorece explicar y desarrollar la información y la conciencia de la realidad que percibe, y la tercera es el desarrollo del pensamiento que favorece a la interpretación de un fenómeno o hecho estudiado. (Vygotsky L.S. 1979)

El área del conocimiento se refiere cuando el niño va adquiriendo conciencia de el mismo y de su medio como esencia separada de acuerdo como se va desarrollando sus conexiones con las personas y objetos que le rodea va subiendo su nivel de complejidad, por esta razón, la finalidad principal de este aspecto es que el infante construya destrezas cognitivas que le faciliten acoplarse a las dificultades que va ser frente en los primeros años de vida es decir que el área cognitiva facilitara al niño relacionar, comprender y adaptarse a nuevas posturas donde la interacción y el pensamiento son directos frente a los objetos y a su entorno, los niños para que esta área desarrollen necesitan de prácticas y ejercitación para que el niño desarrolle su pensamiento en todos sus niveles, así como

su capacidad para atender y razonar siguiendo instrucciones y hacer frente de manera rápida ante las dificultades. (Ortiz, A. 2014)

Importancia del Desarrollo Cognitivo

El aprendizaje se caracteriza por ser un desarrollo constructivo que no se repite, según la opinión de diversos psicólogos consideran que el aprendizaje genera la interacción entre lo que los niños ya conocen, la información que obtienen y lo que hacen en el momento que aprenden por lo tanto aprendizaje no se basa en la adquisición de aprendizajes y conocimientos por parte de los niños, por este motivo el proceso cognitivo es muy relevante en el desarrollo de la enseñanza de los niños porque el conocimiento se crea y vuelve a recrear en base a la instrucción previa, porque los aprendizajes buscan realmente los significados, así mismo es importante impulsar los procesos cognitivos porque gracias a este aspecto el niño tendrá la capacidad de razonar y resolver problemas y usar todas las destrezas cognitivas para toda actividad que se aplique dentro del aula o situación que se le presente en su vida, premisa muy importante que el docente debe conocer y enfocarse y en base a ello organizar y planificar estrategias para un buen proceso de la misma. (Palacios, J. 2001)

La importancia de la acción cognitiva se dirige a las funciones del pensamiento que son los desarrollos mentales que facilitan almacenar, recibir, transformar, seleccionar y recuperar los datos del medio en que vive el infante, facilitando a la vez comprender e interrelacionarse con el mundo donde vive y de esta manera formar sujetos reflexivos independientes y críticos donde su vida pueda ser llevada de la mejor manera, finalmente consideramos que las habilidades del conocimiento son la simultaneidad de las acciones neuronales a pesar que el estado de la mente se direcciona a los sentidos y está relacionado con el cerebro. (Ybarre, Ursula. 2011)

Estimulación Cognitiva Mediante el Juego

La manera básica de impulsar al niño en su niñez y adolescencia es mediante el juego porque es una acción innata en la infancia que facilita el aprendizaje y su interrelación con el entorno, el juego es voluntario y espontáneo orientado por motivaciones y exigencias internas teniendo como finalidad en sí mismo es decir su realización propia resulta placentera y agradable en el niño tomando un rol dinámico e interactivo produciendo satisfacción en la misma actividad por ser estimulante que necesita el funcionamiento de diversos elementos en el proceso infantil, los aprendizajes que se dan mediante el juego se adapta de manera más eficaz y rápida activando las capacidades del conocimiento que le permitirán entender a su entorno. (Zermelo E. y Shanno C. 1912)

El juego tiene una diversidad de objetivos que se desea alcanzar especialmente en las áreas que el niño debe desarrollar en sus primeros años de vida y están relacionados estrechamente con las destrezas cognitivas destacando el razonamiento, la reflexión, la comprensión, la atención y la interacción de los impulsos con el entorno potencializando el descentramiento de las actitudes egocéntricas del pensamiento del niño así mismo facilita el lenguaje, la autonomía y el pensamiento abstracto. (Vigostky L. 1994)

Actividades para el Desarrollo Cognitivo en los Niños

Para desarrollar el área cognitiva se debe tener en cuenta que se caracteriza por la manera que aprende el niño, se relaciona con su medio y obtiene conocimiento, para que un niño llegue a ser un genio es imprescindible una verdadera estimulación desde el momento que demuestra capacidad en los juegos, mediante el juego y las diversas acciones lúdicas que potencializan a lo máximo al niño, las actividades que se deben trabajar en los niños para el desarrollo de esta habilidad se debe adaptar a la edad que

tengan ellos, porque este desarrollo se caracteriza por la manera de aprendizaje del niño para ello consideramos estas estrategias de trabajo: (Ortiz, A. 2014)

- Es importante implementar canciones que ayuden a desarrollar en los niños la memoria, las canciones deben ser cantadas por ellos mismos y en voz alta y se puede aplicar en todo momento porque el niño al aprenderse una canción está ejercitando su memoria y potencializando su lenguaje.
- Hacer que los niños con los ojos cerrados identifiquen diversos ruidos como animales, pájaros algunos bullicios, hacer que ellos identifiquen los sonidos que escuchan en el día y puedan comprender que estos ruidos se relacionan con su medio cotidiano y de esta manera aprenderán asociar los ruidos con conceptos diferentes, esta estrategia se le denomina sonido onomatopéyico.
- Aplicar canciones con temas didácticos para que puedan recordar con facilidad algún tema específico por ejemplo el alfabeto cantado que es una buena idea para favorecer su memoria, cuando ya tengan más edad con esta misma estrategia pueden aprender la tabla de multiplicación por lo tanto mientras más divertida sean estas actividades para el niño le será más fácil recordar los contenidos.
- A través del juego el niño identificara las letras y las palabras es ideal para su aprendizaje esta estrategia para ello se debe recortar tarjetas que comprendan letras de bonitos colores, la idea es que se mesclen las tarjetas y colocarlos en diversas zonas del aula o del ambiente donde el niño está trabajando se pedirá a los niños que busquen las tarjetas y en un tablero se ira pegando el abecedario con la participación activa de los niños, la idea es que reconozcan el orden de estas letras cuando esté terminado este trabajo los niños descubrirán con satisfacción que han conseguido aprender el abecedario.

- Una actividad importante para impulsar la inteligencia a los niños es darle posibilidad que ellos tomen sus propias decisiones y opciones de esta forma se les da la posibilidad de que sientan que tienen poder sobre su decisión, potencializando de esta manera su autoestima y que sientan que sus opiniones son válidas, esto favorecerá el desarrollo emocional y cognitivo. (Ybarre, Ursula. 2011)

Dimensiones de la Variable Habilidades Cognitivas

El Lenguaje

Definimos el lenguaje como un mecanismo donde se utilizan sonidos, signos, vocales, gestos o escritos, que las personas necesitan para comunicarse porque es un sistema de códigos fonéticos específicamente visivos que son necesarios para la expresión y comunicación del pensamiento y señalar una conducta, así mismo tenemos un lenguaje y comunicación interior donde los códigos son solamente imaginados, por lo tanto el proceso del lenguaje que las personas utilizan para comunicarse expresando sus conocimientos ideas y pensamientos se da gracias a este proceso cognoscitivo, además se evidencian diversos lenguajes como medio de comunicación tales como el oral, el escrito y el simbólico de ahí la relevancia que tiene este proceso y se debe estimular porque por este proceso los niños pueden expresar sus necesidades y comunicar sus inquietudes, por lo tanto los maestros deben trabajar en este proceso y se recomienda aplicar estrategias que favorezcan un mejor funcionamiento a través del juego, porque si los niños logran un lenguaje adecuado en el futuro será viable la adquisición de este aprendizaje y será más factible que resuelvan algún obstáculo de la vida.(Piaget J. 1945 p.475)

Actividades del Logro

- Pronuncia correctamente algunas frases para comunicarse

- Utiliza el lenguaje verbal y no verbal para comunicarse
- Identifica las vocales en su nombre
- Habla con fluidez para comunicar sus necesidades

La Inteligencia

El término de inteligencia tiene muchas formas de interpretación como la comprensión lógica, la capacidad de autoconciencia o aprendizaje emocional en términos más concretos lo podemos definir como una capacidad de percibir una información y conservarlo como conocimiento y utilizarlo en la adaptación de los comportamientos dentro de un contexto determinado, este aspecto es estudiado usualmente en humanos y cambia y evoluciona con la edad, la inteligencia se aplica para buscar una solución de alguna situación es decir crear un momento nuevo frente a posibles respuestas que se deben crear para lograr un fin específico donde no hay posibilidades de respuestas ni por el instinto ni tampoco por aprendizajes aplicados en el pasado, llamamos también inteligencia a las habilidades individuales para solucionar obstáculos actuales en donde los componentes para esta solución están presentes aplicando imágenes simbólicas en otras palabras la inteligencia es un punto clave para comprender y entender el mundo, es una manera de pensamiento racional utilizado de manera adecuada los medios disponibles para hacer frente a los desafíos de la vida, para ello se requiere del razonamiento para hacer frente a los problemas. (Valiño G 2007)

Actividades del Logro

- Aplica estrategias para solucionar una dificultad
- Maneja alternativas para solucionar un problema

- Memoriza con facilidad las canciones
- Arma la secuencia de un cuento

La Creatividad

El proceso cognitivo más profundo es la creatividad que se modela en el cerebro de la persona porque influyen los afectos, sentimientos, emociones, los valores y las actitudes en la creatividad, es decir que se rige por la efusividad humana y se usa como recurso del pensamiento las inteligencias y el lenguaje, hablar de creatividad es coincidir en la producción de ideas nuevas o conceptos así mismo son asociaciones nuevas entre ideas que generalmente generan originales soluciones, creatividad es una forma de pensamiento única de cada persona y es una típica habilidad del pensamiento humano, el hombre creativo a menudo muestra dificultad para vincularse con otras personas y generalmente eluden los contactos de la sociedad y generalmente están relativamente libres de prejuicios y poco les importa lo que piensen de ellos y generalmente rompen reglas tradicionales porque les gusta los retos. (Bernabeu, N., & Goldstein, A. 2009)

Actividades del Logro

- Demuestra originalidad en sus acciones
- Dice sus opiniones sin ningún tipo de prejuicio
- En actividades plásticas crea sus propias producciones
- Busca soluciones creativas a los problemas

Bases conceptuales

El Juego

Un fenómeno cultural y sistemático es el juego porque intenta ofrecer un concepto que se relacione de forma general y concreta con las actividades del ser humano que está considerada como una actividad libre, es una ocupación fundamental de los niños que se desarrolla en un espacio y tiempo determinado de acuerdo a las reglas arbitrariamente obligatorias pero son aceptadas de manera libre, estas acciones que tiene un fin individual va acompañado de emociones como la alegría, la atención y la conciencia que se presenta en nuestra vida cotidiana.,.(Bermúdez, J. 2010)

Juegos Temáticos de Mesa

Para precisar un juego de mesa es todo aquello que es necesario que se realice en una superficie llana donde se ejecutaran los juegos y que usualmente lo hacen un conjunto de personas, su característica es que están marcados por la suerte y el azar que requiere del razonamiento y de estrategias, este tipo de juegos no siempre limitan al ejercicio físico porque puede darse dentro del juego recompensas y castigos que necesiten desplazamientos, este juego es entretenido como pasatiempo y jugarlo en familia. (Declory 1998 p. 18)

Juegos de Dados

Estos juegos se caracterizan porque hacen uso de los dados tales como el parchís que es un juego muy conocido de mesa y es muy similar a otros juegos como el ludo, el juego consiste en lanzar los dados sobre un tablero donde cada lado del dado tiene una equivalencia, donde la estrategia es reglamentado por el tipo de juego considerando los juegos más comunes como: (Bermúdez, J. 2010)

Juegos de Fichas

Estos juegos consisten en la utilización de tarjetas marcadas y generalmente se juegan entre dos jugadores, entre este tipo de juegos tenemos (Sanuy 1998)

Juego de Cartas

Consiste en un conjunto de cartas o naipes aplicados en el juego de mesa, son tarjetas que tienen números y dibujos en una cara también se consideran letras para diferenciarlas en el dorso se muestra una estructura uniforme que obstaculiza identificarlas, existe diversas clases de barajas usualmente asociadas a la tradición de una cultura determinada o país existiendo así las cartas españolas, francesas, inglesas y el tarot, y las modernas resaltan las barajas coleccionables. (Bermúdez, J.2010)

Habilidades Cognitivas

Las habilidades cognitivas son técnicas mentales donde la finalidad de incorporar la información alcanzada de una estructura cognitiva con una finalidad concreta para el individuo que recibe el conocimiento, estos procedimientos cognitivos son las características y las acciones mentales usadas para que una tarea se cumpla, así mismo son los medios periódicos de la creación y proveedoras de contenidos cognitivos para utilizarlo en cualquier estado o situación determinada. (Piaget J. 1945 p.475)

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos temáticos de mesa se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos de dados se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

Los juegos de fichas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

Los juegos de cartas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
“Los Juegos Temáticos de Mesa”		Juego de Dados	<ul style="list-style-type: none"> -Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo -Respeto el turno del juego -Demuestra tolerancia cuando pierde el juego -Demuestra sus emociones con los resultados del juego. 	Observación
		Juego de Fichas	<ul style="list-style-type: none"> -Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo -Respeto el turno del juego -Demuestra tolerancia cuando pierde el juego -Demuestra sus emociones con los resultados del juego. 	

<p>Las Habilidades Cognitivas</p>	<p>Las habilidades cognitivas son técnicas mentales donde la finalidad de incorporar la información alcanzada de una estructura cognitiva con una finalidad concreta para el individuo que recibe el conocimiento, estos procedimientos cognitivos son las características y las acciones mentales usadas para que una tarea se cumpla (Piaget J. 1945 p.475)</p>	<p>Juego de Cartas</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo -Respeto el turno del juego -Demuestra tolerancia cuando pierde el juego -Demuestra sus emociones con los resultados del juego. 	<p>Observación</p>
		<p>El Lenguaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pronuncia correctamente algunas frases para comunicarse -Utiliza el lenguaje verbal y no verbal para comunicarse -Identifica las vocales en su nombre -Habla con fluidez para comunicar sus necesidades 	<p>Observación</p>
		<p>La Inteligencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Aplica estrategias para solucionar una dificultad -Maneja alternativas para solucionar un problema -Memoriza con facilidad las canciones -Arma la secuencia de un cuento 	<p>Observación</p>
		<p>La creatividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Demuestra originalidad en sus acciones -Dice sus opiniones sin ningún tipo de prejuicio -En actividades plásticas crea sus propias producciones -Busca soluciones creativas a los problemas 	

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Se diseñaron las técnicas que se aplicarán en el análisis a través de la recopilación de datos que serán analizados en base a las variables definiendo el tipo descriptivo, donde se puntualizara las cualidades observables de la población que estamos estudiando teniendo en cuenta los objetivos que desea alcanzar este contexto, así mismo es correlacional porque se ha considerado dos variables que busca su relación continua entre ambas.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población es el total de los que integran la institución porque están involucrados en los intereses y necesidades para alcanzar el mismo objetivo dentro del colegio, considerando un total de 112 niños como población que están a cargo de 5 docentes.

3.2.2 Muestra

La muestra que es un pequeño subconjunto de la población estará representada por los niños de las aulas de 5 años con un total de 46.

3.3 Técnicas de recolección de Datos

Para la recolección efectiva de la información se hizo la recopilación de diferentes fuentes con la finalidad de tener un panorama completo y construir los instrumentos pertinentes que respondan a nuestra muestra, en este caso se optó por las guías de observación y los cuadernos de campo.

3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

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

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juego de dados		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Juego de fichas		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Juego de cartas		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Juegos temáticos de mesa		12	Bajo Moderado Alto	12 -19 20 -27 28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
El lenguaje		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
La inteligencia		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
La creatividad		4	Bajo Moderado Alto	4 -6 7 -9 10 -12
Habilidades cognitivas		12	Bajo Moderado	12 -19 20 -27

CONFIABILIDAD**Juegos temáticos de mesa**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,875	12

Habilidades cognitivas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,851	12

CAPÍTULO IV**RESULTADOS**

4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

Juegos temáticos de mesa

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	15,2%
Moderado	24	52,2%
Alto	15	32,6%
Total	46	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial N° 503 de Manzanares

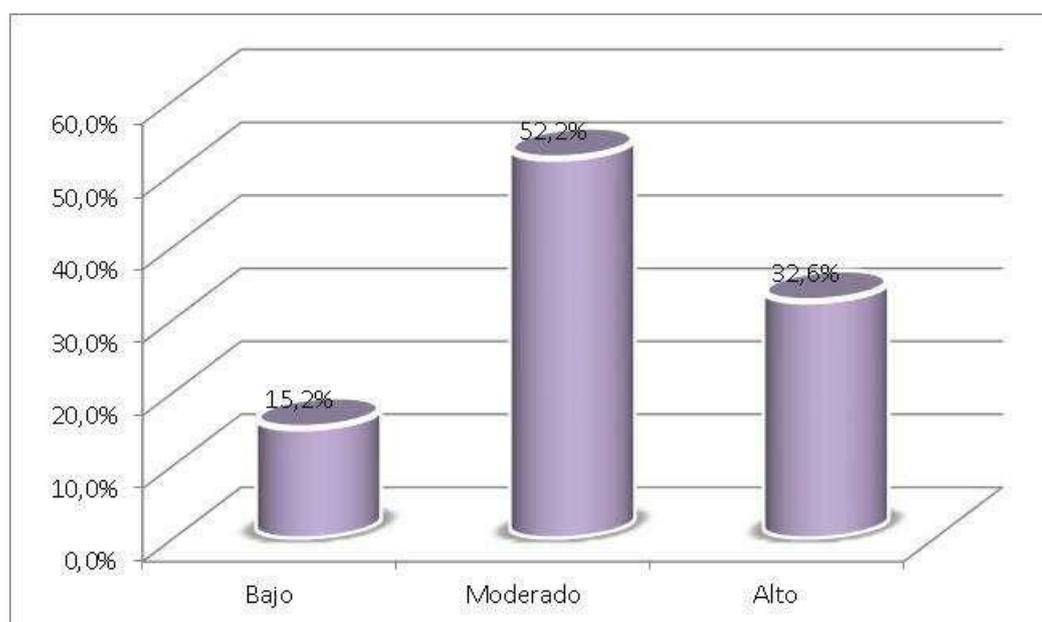


Figura 1

De la fig. 1, un 52,2% de niños del inicial N° 503 de Manzanares alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos temáticos de mesa, un 32,6% adquirieron un nivel alto y un 15,2% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 4

Juego de dados

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	17,4%
Moderado	22	47,8%
Alto	16	34,8%
Total	46	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial N° 503 de Manzanares

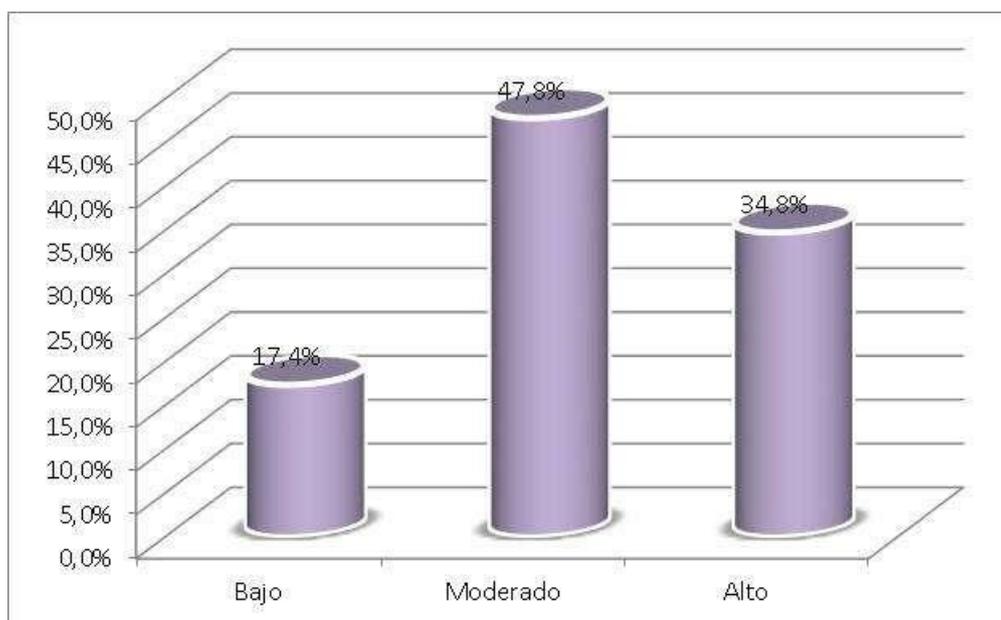


Figura 2

De la fig. 2, un 47,8% de niños del inicial N° 503 de Manzanares alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos temáticos de dados, un 34,8% adquirieron un nivel alto y un 17,4% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5

Juego de fichas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	23,9%
Moderado	23	50,0%
Alto	12	26,1%
Total	46	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial N° 503 de Manzanares

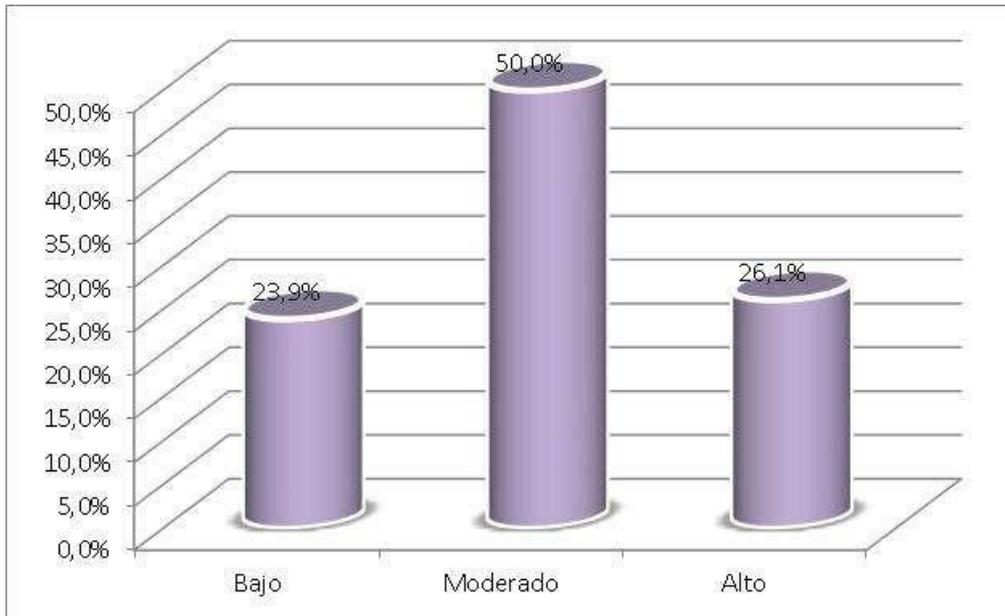


Figura 3

De la fig. 3, un 50,0% de niños del inicial N° 503 de Manzanares alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos temáticos de fichas, un 26,1% adquirieron un nivel alto y un 23,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 6

Juego de cartas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	19,6%
Moderado	21	45,7%
Alto	16	34,8%
Total	46	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial N° 503 de Manzanares

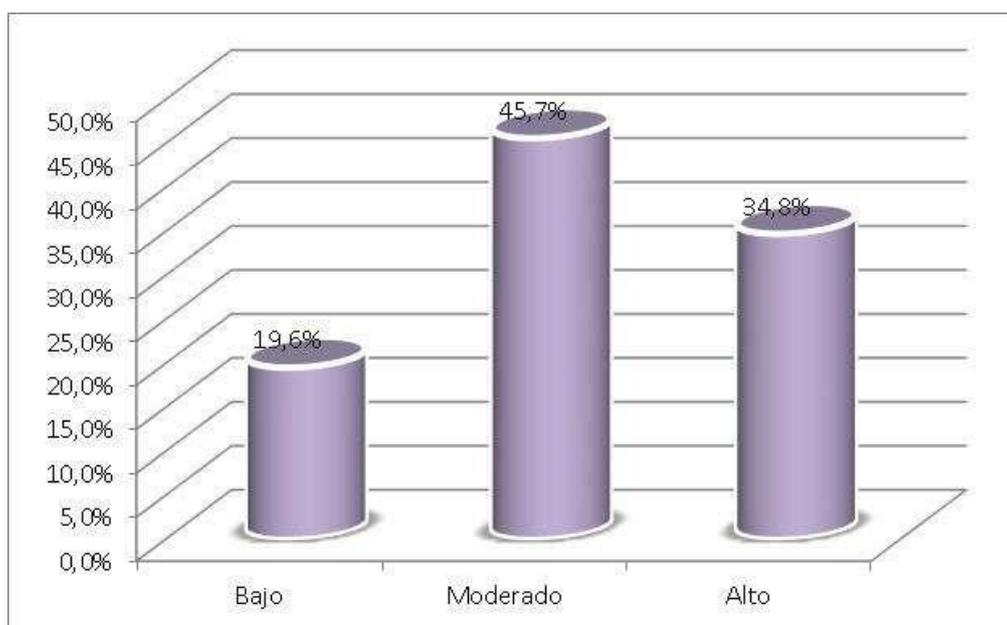


Figura 4

De la fig. 4, un 45,7% de niños del inicial N° 503 de Manzanares alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos temáticos de cartas, un 34,8% adquirieron un nivel alto y un 19,6% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7

Habilidades cognitivas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	15,2%
Moderado	27	58,7%
Alto	12	26,1%
Total	46	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del inicial N° 503 de Manzanares

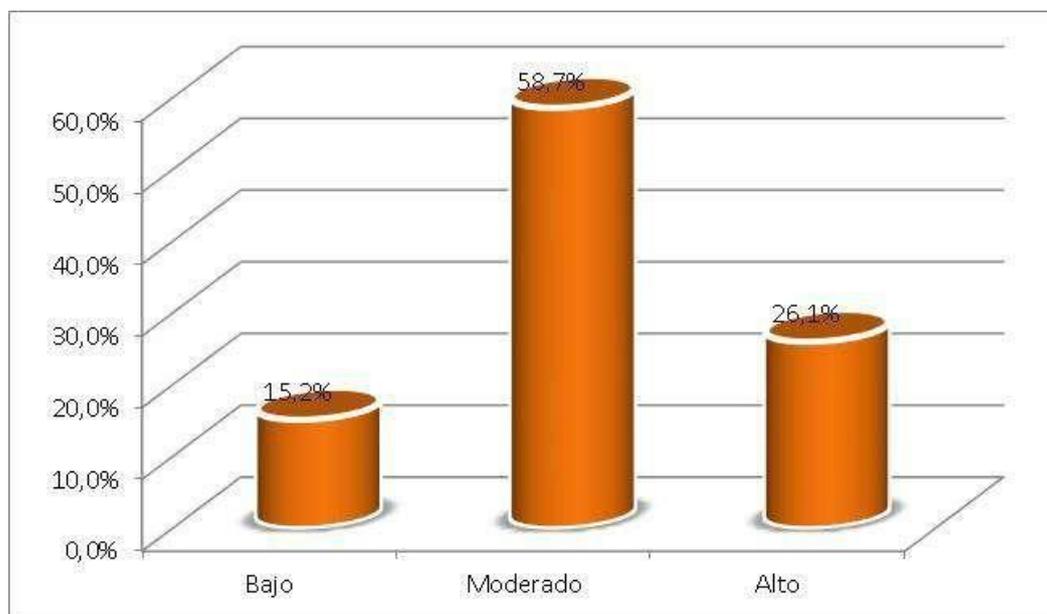


Figura 5

De la fig. 5, un 58,7% de niños del inicial N° 503 de Manzanares alcanzaron un nivel moderado en la variable Habilidades cognitivas, un 26,1% adquirieron un nivel alto y un 15,2% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos temáticos de mesa se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

H₀: Los juegos temáticos de mesa no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

Tabla 8

Juegos temáticos de mesa y habilidades cognitivas

Correlaciones

			Juegos temáticos de mesa	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Juegos temáticos de mesa	Coef. Correlación	1	0,607
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	46	46
Habilidades cognitivas		Coef. Correlación	0,607	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	46	46

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,607$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos temáticos de mesa y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad buena.

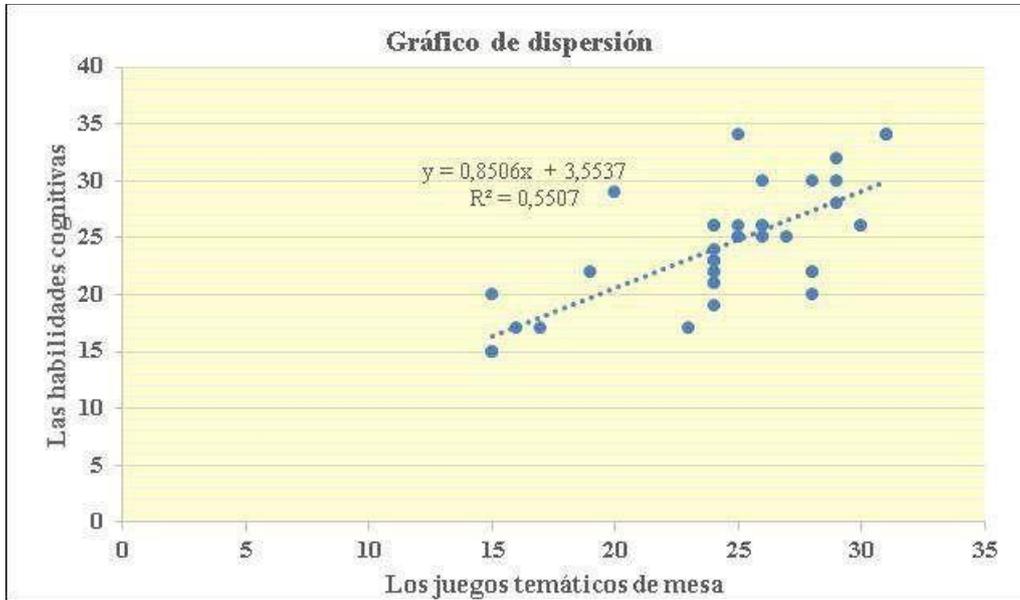


Figura 6. Juegos temáticos de mesa y habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos temáticos de dados se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

H0: Los juegos temáticos de dados no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

Tabla 9

Juego de dados y habilidades cognitivas

Correlaciones

		Juego de dados	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Juego de dados	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	0,00
	N		46
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,683
		Sig. (bilateral)	0,00
	N		46

La tabla 9 muestra una correlación de $r = 0,683$, con un valor $Sig < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos temáticos de dados y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad buena.

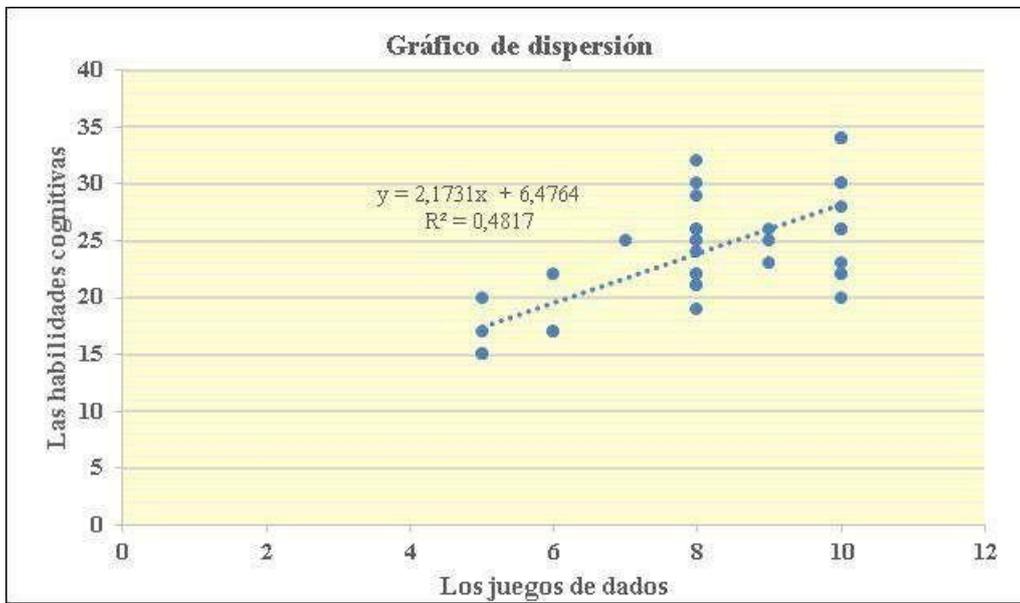


Figura 7. Juego de dados y habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos de fichas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

H0: Los juegos de fichas no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares

Tabla 10

Juego de fichas y habilidades cognitivas

Correlaciones

		Juego de fichas	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Juego de fichas	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	0,647
		N	46
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,647
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	46

La tabla 10 muestra una correlación de $r = 0,647$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos temáticos de fichas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad buena.

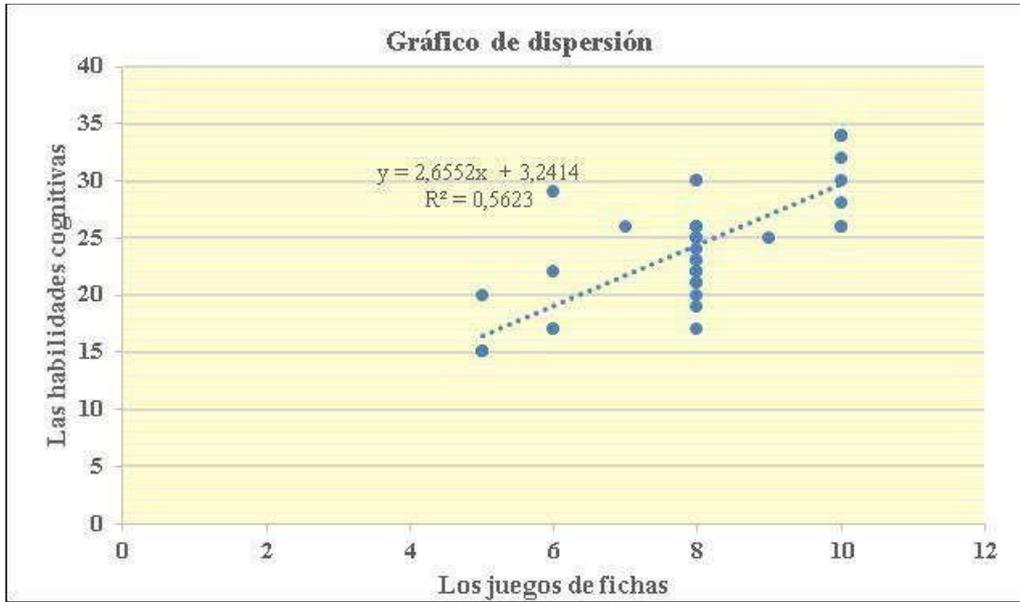


Figura 8. Juego de fichas y habilidades cognitivas.

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos de cartas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

H0: Los juegos de cartas no se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares.

Tabla 11

Juego de cartas y habilidades cognitivas

Correlaciones

		Juego de cartas	Habilidades cognitivas
Rho de Spearman	Juego de cartas	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	0,579
		N	46
	Habilidades cognitivas	Coef. Correlación	0,579
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	46

La tabla 11 muestra una correlación de $r= 0,579$, con un valor $\text{Sig}<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos temáticos de cartas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad moderada.

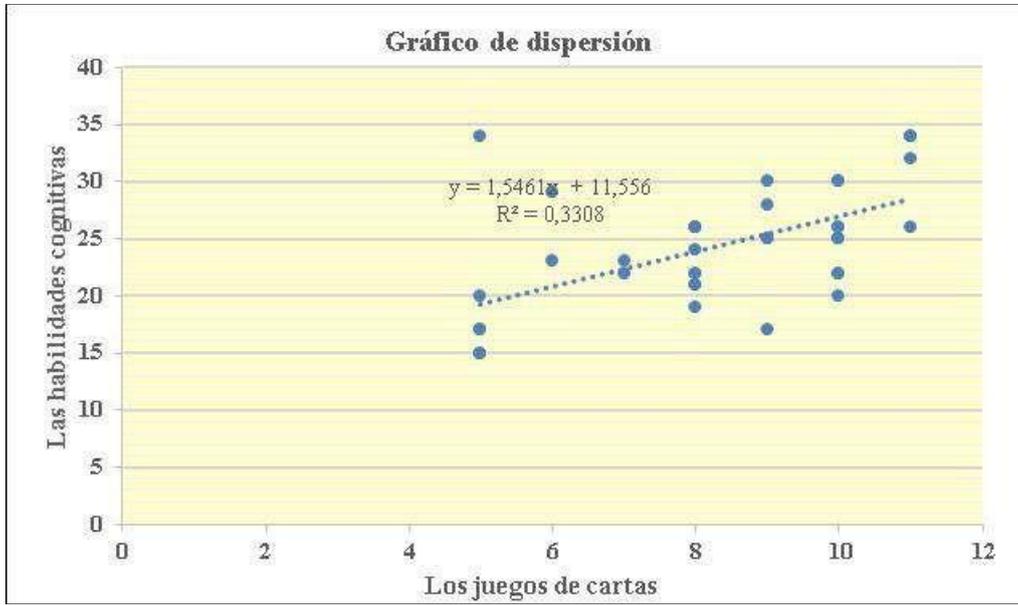


Figura 9 Juego de cartas y habilidades cognitivas.

CAPITULO V
DISCUSION

5.1. Discusión

Rodríguez, L. (2014) Que a través de los juegos de mesa se evidencio que los niños potencializaron su vocabulario y creatividad el empleo de su espacio y se lograron los objetivos de manera lúdica a través de la práctica, logrando desarrollar sus magnitudes que favorecen su crecimiento intelectual, cognitivo y físico a si mismo su comunicación fue más fluida y su convivencia se reflejaron en los valores, para **Catalán, A. (2020)** este tipo de juegos aún están en un proceso de estudio e investigaciones sobre las causas y efectos que pueden reflejarse en la niñez, por lo tanto resumimos que estos juegos no son considerados como parte de la cultura y raíces de un pueblo, en tanto **Sánchez, V. (2018)** la aplicación de estos juegos resulta óptima para el proceso cognitivo, para ellos se construyeron guías de tareas basados en estos juegos, donde el maestro pueda guiar el proceso de instrucción teniendo como base el juego, finalmente después de la aplicación de los test se corrobora la importancia de estos juegos en la evolución de los infantes, así mismo **Aranda, M. (2021)** la resolución de problemas se enfatiza en el juego, esta metodología tienen como parte central al juego como una acción que aborda la resolución de dificultades de una forma lúdica donde interviene la interacción y su convivencia con sus compañeros, opina **Burillo, B. (2018)** en sus labores escolares no se concentran adecuadamente no cumplen con las tareas y están somnolientos durante las clases siendo un aspecto negativo en el desarrollo tanto físico como mental en el adolescente, finalmente **Arotinco, A. (2018)** se observó la relación entre la interacción de los alumnos con las habilidades cognitivas demostrando con los resultados que también existe una inadecuada comprensión de textos, respecto a la parte social también observamos la relación concreta con las habilidades de la cognición en los estudiantes y finalmente en las experiencias de trabajo en equipo también se observó la relación entre las destrezas cognitivas en los alumnos.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe una relación significativa entre los juegos temáticos de mesa y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad buena..
2. **Segunda:** Existe una relación significativa entre los juegos temáticos de dados y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad buena..
3. **Tercera:** Existe una relación significativa entre los juegos temáticos de fichas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad buena.
4. **Cuarta:** Existe una relación significativa entre los juegos temáticos de cartas y las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares. La correlación es de intensidad moderada.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda a las docentes implementar espacios con juegos tranquilos que propicien aprendizajes nuevos descubriendo palabras, oraciones, números, etc. Fomentando entre ellos la comunicación desde la edad temprana.

Los juegos de mesa son herramientas que favorecen en la enseñanza de contenidos básicos, basados en los nuevos modelos pedagógicos, en tal sentido mediante estos juegos el niño descubre explotando todas sus potencialidades en la infancia teniendo en cuenta que de ello dependen sus habilidades en el futuro.

Incrementar estos materiales dentro del aula y considerarlo como actividad permanente libre y espontánea para que el niño desarrolle de manera natural sus capacidades sensoriales, mentales y motoras, así como la concentración, memoria y observación.

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

Bermúdez, J. (2010). Juegos didácticos (Primera ed.). Bogotá: Departivamente Magisterio. Recuperado el 14 de febrero de 2018

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Madrid, España: Narcea, S.A. ediciones. ISBN:978-84- 277-1628-5

Cristasanty (2009) El juego como Estrategia Pedagógica

Charo N. (2008). El Juego Como Parte del Proceso Educativo a través de la Historia.

Declory (1998 p. 18) El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el Aula.

Ortiz, A. (2014). Educación infantil: ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clases? (Primera ed.). Bogotá: Ediciones de la U. ISBN:978-958-762-183-9

Palacios, J. (2001). Desarrollo Cognitivo y Educación. En J. Bruner, Desarrollo Cognitivo y Educación (Segunda ed.). España. ISBN:84-7112-319-3

Sanuy (1998), El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje. Caracas (Venezuela)

Vygotsky L.S. (1979) El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Sociales. Barcelona. Crítica 162.

Fuentes Hemerográficas:

Rodríguez Rodríguez Luz Nancy (2014) *“Aplicación de los Juegos de Mesa como Estrategia Pedagógica para Facilitar el Aprendizaje en la Educación Inicial ”*
Corporación Universitaria Iberoamericana Bogotá D. C. septiembre 2014

Catalán Villanueva Antonio (2020) *“Cultura y Juegos Analógicos de Mesa”* Los Juegos de Mesa Modernos como Fenómeno y Artefacto Cultural Contemporáneo. Universitat Oberta de Catalunya. Julio de 2020

Sánchez Cuenca Valeria Alexandra (2018) *“El Juego Didáctico para Potenciar el Desarrollo Cognitivo de los niños de primer grado de Educación General Básica paralelo “D” sección matutina de la escuela Teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018”* Universidad nacional de Loja -Loja-Ecuador 2018

Aranda Mostacero Mariam Sesilu (2021) *“Propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa didácticos basada en el libro The Art of Game Design del autor Jesse Schell”* Universidad Católica Sedes Sapientiae. Lima, Perú 2021.

Burillo Ruíz Brigith Manuela (2018) *“Diseño de Juego de Mesa como Herramienta para dar a Conocer las Consecuencias del Insomnio Tecnológico por el excesivo uso de las Redes Sociales”* San Ignacio De Loyola. Lima – Perú 2018

Arotinco Palomino, Aurea (2018) *“Aprendizaje cooperativo y habilidades cognitivas en comprensión lectora de estudiantes en la Institución Educativa N° 38459/Mx-P. Apongo – 2018”* Universidad Cesar Vallejo. Perú – 2018.

Fuentes Electrónicas

Huiznga (1987) El juego en la Educación Escolar.

[http://books.google.com.co/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA5&lpg=PA5&q=huizinga+\(1987\)](http://books.google.com.co/books?id=5jl_AgAAQBAJ&pg=PA5&lpg=PA5&q=huizinga+(1987))

Piaget J. (1945 p.475) El Juego como Estrategia del Aprendizaje en el Aula Buenos Aires (Argentina). <http://es.slideshare.net/victor021/el-juego-comoestrategia-de-aprendizaje-en-el-aula>

Trigo (2000 p.89) La Relación Juego y Escuela. Buenos Aires Argentina. <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>

Vigostky L. (1994) Lev Vigostky y el juego. Tomado de la Revista “Perspectivas”, revista trimestral de Educación Nos. 3-4 París (Francia) www.authorstream.com/.../lamisionera-201048-presentaci-clase-vigot

Valiño G (2007), Juego y Desarrollo Cognitivo Buenos Aires (Argentina) <http://juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>

Ybarre, Ursula. (2011). “Habilidades cognitivas estrategias cooperativas para el aprendizaje de la geografía”. En tesis. Venezuela: universidad de Zulia. Disponible en: <http://tesis.lu.edu.ve/td.arquivos/77/TDE.2011-10-07>.

Zermelo E. y Shanno C. (1912) Determinancia y Complejidad de los Juegos Estratégicos. <http://www.eyintheskygroup.com/Azar-Ciencia/Teoria-deJuegos/Arbol-de-Decisiones-Determinancia-Complejidad.htm>

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Juegos Temáticos de Mesa

Juego de Dados

1- ¿Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo?

SI

NO

2- ¿Respeto el turno del juego?

SI

NO

3- ¿Demuestra tolerancia cuando pierde el juego?

SI

NO

4- ¿Demuestra sus emociones con los resultados del juego?

SI

NO

Juegos de Fichas

1- ¿Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo?

SI

NO

2- ¿Respeto el turno del juego?

SI

NO

3- ¿Demuestra tolerancia cuando pierde el juego?

SI

NO

4- ¿Demuestra sus emociones con los resultados del juego?

SI

NO

Juego de Cartas

1- ¿Aplica estrategias en el juego para llegar al objetivo?

SI NO

2- ¿Respeto el turno del juego?

SI NO

3- ¿Demuestra tolerancia cuando pierde el juego?

SI NO

4- ¿Demuestra sus emociones con los resultados del juego?

SI NO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Habilidades cognitivas

El Lenguaje

1- ¿Pronuncia correctamente algunas frases para comunicarse?

SI NO

2- ¿Utiliza el lenguaje verbal y no verbal para comunicarse?

SI NO

3- ¿Identifica las vocales en su nombre?

SI NO

4- ¿Habla con fluidez para comunicar sus necesidades?

SI NO

La Inteligencia

1- ¿Aplica estrategias para solucionar una dificultad?

SI NO

2- ¿Maneja alternativas para solucionar un problema?

SI NO

3- ¿Memoriza con facilidad las canciones?

SI NO

4- ¿Arma la secuencia de un cuento?

SI NO

La Creatividad

1- ¿Busca soluciones creativas a los problemas

SI NO

2- ¿Demuestra originalidad en sus acciones?

SI NO

3- ¿Dice sus opiniones sin ningún tipo de prejuicio?

SI NO

4- ¿En actividades plásticas crea sus propias producciones?

SI NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“Los Juegos Temáticos de Mesa para Potencializar las Habilidades Cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares”</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos temáticos de mesa para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de dados para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de fichas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos de cartas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos temáticos de mesa para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos de dados para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p> <p>Determinar la relación de los juegos de fichas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p> <p>Determinar la relación de los juegos de cartas para potencializar las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos temáticos de mesa se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Los juegos temáticos de mesa se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p> <p>2.4.2 Hipótesis Específicas</p> <p>Los juegos de dados se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p> <p>Los juegos de fichas se relacionan con las habilidades cognitivas en los niños del inicial N° 503 de Manzanares</p>	<p>Juegos Temáticos de Mesa</p> <p>-Juego de Dados</p> <p>-Juego de Fichas</p> <p>-Juego de Cartas</p> <p>Habilidades Cognitivas</p> <p>-El Lenguaje</p> <p>-La Inteligencia</p> <p>- La Creatividad</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población:</p> <p>112 niños</p> <p>MUESTRA</p> <p>46 alumnos</p>

