

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**La influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

**Autora.**

**Araceli Irene Herrera Nunjar**

**Piura – Perú**

**2020**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**La influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial.**

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

**Piura – Perú**

**2020**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**La influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial.**

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Araceli Irene Herrera Nunjar (Autora)

.....

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

**Piura – Perú**

**2020**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Para, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Portificie, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, Coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Aya (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **“La influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial”** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **HERRERA NUNJAR, ARACELI IRENE**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 15.

Por tanto, **HERRERA NUNJAR, ARACELI IRENE**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

  
Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo  
Presidente del Jurado

  
Dr. Andy Figueroa Cárdena  
Secretario del Jurado

  
Mg. Ana María Javier Aya  
Vocal del Jurado

## **DEDICATORIA**

A mis hijos Breyner Stiwari, Braheli, por su amor, por brindarme su constante apoyo, por entender la importancia de profesionalizarme, de cumplir mis metas en la vida, y compartir la felicidad de mis logros y ser el motor que alimenta mis sueños y esperanzas

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	5
INDICE.....	6
RESUMEN .....	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN .....	9
CAPITULO I.....	11
EL JUEGO PEDAGÓGICO .....	11
1.1. El juego .....	11
1.2. Concepto de juego .....	12
1.3. Implicaciones beneficiosas del juego en las áreas de desarrollo infantil.....	13
1.4. Características del juego.....	15
1.5. Clasificación del juego.....	16
CAPITULO II.....	17
EL JUEGO PEDAGÓGICO .....	17
2.1. El juego pedagógico en el nivel inicial.....	17
2.2. Características del juego pedagógico .....	18
2.3. Requisitos para la ejecución del juego pedagógico .....	18
2.4. Estrategias en la utilización del juego.....	19
2.5. El desarrollo Cognitivo .....	20
2.6. Influencia del juego y el desarrollo cognitivo .....	24
2.7. Relación del juego pedagógico y el desarrollo cognitivo .....	28
2.8. Algunos juegos pedagógicos recomendados para el desarrollo cognitivo .....	29
CONCLUSIONES .....	30
RECOMENDACIONES.....	25
REFERENCIAS CITADAS .....	33

## RESUMEN

La presente monografía tiene como objetivo determinar la influencia del juego metodológico en el desarrollo cognitivo en los niños en el nivel inicial, planteando un estudio en base a la información recopilada en fuentes bibliográficas diversas y que cuentan con un respaldo científica. En primer lugar se aborda las definiciones del juego y su incorporación en la educación a través de la historia, haciéndose énfasis en las características particulares del juego pedagógico con respecto al juego ordinario. En segundo lugar se aborda la importancia del juego como recurso metodológico y como este influye en la mejora de los procesos de aprendizaje. Por último se aborda el concepto de desarrollo cognitivo y su importancia en el desarrollo humano, además de ahondar en la influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo, de manera que se explica la importancia de incorporar el juego pedagógico en las prácticas educativas del nivel inicial

**Palabras clave:** Juego, Desarrollo Cognitivo, Educación Infantil

## **ABSTRACT**

The present monograph aims to determine the influence of methodological play on cognitive development in children at the initial level, proposing a study based on the information collected in various bibliographic sources and that have scientific support. In the first place, the definitions of the game and its incorporation in education through history are addressed, emphasizing the particular characteristics of the pedagogical game with respect to the ordinary game. Second, the importance of the game as a methodological resource and how it influences the improvement of learning processes is addressed. Finally, the concept of cognitive development and its importance in human development are addressed, in addition to delving into the influence of the pedagogical games on cognitive development, in such a way that the importance of incorporating pedagogical games in educational practices of the initial level is explained.

Keywords: Game, Cognitive Development, Early Childhood Education

## INTRODUCCIÓN

En las aulas de nivel inicial se puede encontrar que muchos niños presentan problemas para concentrarse, para memorizar a corto y largo plazo, lo que dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje, dado que los pequeños no son capaces de integrar nuevos conocimientos, dificultándoseles resolver problemas que se presentan en el aula propios del nivel educativo en el que se encuentran.

La pedagogía, la psicología educativa y otras ciencias han tratado de encontrar soluciones para los diversos problemas que se presentan en el desarrollo cognitivo de los pequeños, incorporando técnicas pedagógicas diversas, lo mismo que técnicas didácticas de acuerdo con el logro a conseguir.

En el nivel inicial se han incorporado diferentes técnicas didácticas, como el drama, la música, el juego de rol, etc., sin embargo por lo general no son usados de forma específica para conseguir la mejora de una aptitud; sino que son usados de forma indistinta para conseguir que el niño no se distraiga o aburra dentro del aula. El juego pedagógico de acuerdo a Martin, Martin y Trevilla (2009), permiten incrementar la motivación de los individuos involucrados en el juego mejorando la tarea que se realiza en ese instante. De manera que la inclusión del juego como recurso metodológico, debería ser empleado con la finalidad de conseguir en los niños la mejora de su desarrollo cognitivo entendiéndose este como las transformaciones que ocurren en el transcurso de la vida, que incrementan los conocimientos y habilidades para percibir pensar y comprender aquello que somos y lo que nos rodea.

La presente monografía, explora el juego desde su concepción, y su uso en las prácticas educativas, además de hacer hincapié en el uso de este para incrementar las aptitudes cognitivas de los niños en el nivel inicial.

De manera que la presente investigación es un aporte a la búsqueda pedagógica para solucionar los problemas que se suscitan en las aulas nivel inicial, puesto que se enfoca en una metodología que sale de lo tradicional con la finalidad de conseguir que el alumno integre cada uno de sus sentidos, sus habilidades en la búsqueda de su propio conocimiento, y a medida que lo vaya haciéndolo naturalmente mejore cada una de sus

capacidades, logrando con esto que su desarrollo cognitivo se concrete.

### **Objetivo General**

- Determinar la influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo en los niños en el nivel inicial.

### **Objetivos Específicos:**

- Describir las características del juego pedagógico.
- Describir las diferencias entre el juego pedagógico y el juego ordinario.
- Describir la importancia del juego como un recurso pedagógico que facilita el desarrollo cognitivo en los niños de inicial.

El contenido del trabajo, está dado de acuerdo a los capítulos en que esta estructurado el presente trabajo académico, en cada uno de ellos se brinda los aspectos más relevantes del estudio, así mismo se puede brindar las conclusiones, recomendaciones y referencias citadas.

## **CAPITULO I.**

### **EL JUEGO PEDAGÓGICO**

#### **1.1. El juego**

En la antigua Roma la palabra para designar juego era “ludus” la cual hacía referencia a alegría, bromas, jolgorio; los griegos usaban la palabra “lyo” y se usaba en el sentido de liberación, despreocupación, así mismo los alemanes la usaban para designar a aquel movimiento que producía placer, de modo que se establece al juego como una forma de sentirse libre y sentir placer, pero también se debe hacer referencia que estas actividades lúdicas, en los niños se hacían imitando acciones que veían realizar a los adultos en sus vidas cotidianas, es decir que a través del juego el niño se familiarizaba con las labores de los adultos, lo cual era muy útil dada la incorporación temprana a las actividades de trabajo que realizaban las familias.

No es hasta el siglo XIX que se incorpora el juego a la educación, sin que hubiera una incorporación plena del juego en los procesos de enseñanza, aunque a esas alturas se contaba con la suficiente información para incorporarlo a la educación, siendo únicamente utilizado en el tiempo en el que el niño cesaba de las actividades escolares, relegándolo a los tiempos de ocio.

A lo largo de los años en la educación inicial se han incorporado estrategias metodológicas o pedagógicas con la finalidad de ayudar a los alumnos a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo estas estrategias no han sido capaces de efectuar un mejora en los procesos de desarrollo integral del menor, puesto que están únicamente dirigidas a mejorar los procesos de memoria, a cómo hacer que el niño memorice mejor, dejándole la idea que para ser buen estudiante lo más importante es una memoria fotográfica, convirtiendo a los memoristas en los mejores alumnos del aula, conjeturando que son los que aprendieron, olvidando

aquello que señala Bruner (1960), que el aprendizaje necesita la cooperación activa del individuo, de modo que para que se dé un verdadero aprendizaje es necesario que este se efectúe por descubrimiento, es decir que sea el alumno que llegue hasta allí (al aprendizaje) en base a lo que va experimentando.

Una de las formas más sencillas de experimentar es a través del juego, el juego es quizás la forma en que el ser humano puede comprender el mundo que lo rodea, sin embargo muchas veces se le ha subestimado, debido a otra característica importante del mismo, a su capacidad de entretener.

Para Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007), el juego es una actividad libre que presenta flexibilidad en sus reglas, permitiéndole al niño efectuarlo en las condiciones que él desea, es decir aceptando las reglas que él considere y eliminando otras, puesto que en el juego los resultados no interesan sino el proceso mismo de jugar (p. 128), por eso en los niños el juego surge como una forma de gastar la energía vital sintiéndose felices al realizarlo, estableciendo reglas que ellos mismos van superando y que a medida que son superadas se tornan más y más difíciles, sin que se pierda la esencia del juego que es la diversión.

## **1.2. Concepto de juego**

La palabra juego deriva de las voces latinas “iocus” en el sentido de broma, chanza, gracia, chiste; y “ludus”, que significa entrenamiento, diversión.

De acuerdo Hill (1976), se trata de una actividad voluntaria, realizada en un contexto de reglas que quienes intervienen aceptan y cumplen cabalmente, dentro de los límites de espacio y tiempo, causando en los niños tensión acompañado de una innegable alegría.

Viciana y Conde (2002), señalan que el juego es un medio de expresión y comunicación, de orden primario, que permite el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, además de ser una forma de socializar por excelencia, (p. 83)

Carmona y Villanueva (2006), indican que el juego es una de las formas de interactuar con aquello que nos rodea (la realidad), determinado por los factores internos de quien lo realiza, como una actividad consustancialmente divertida, donde los factores externos son dejados de lado. (p. 11)

Huizinga (1968) citado por del Toro (2013), señala que el juego es una

acción y ocupación libre, desarrollo en un tiempo y espacio limitados, con reglas que se deben acatar obligatoriamente, pero las cuales son libremente aceptadas por quienes desean jugar, de manera que tiene su fin en sí mismo, causando tensión y alegría, (p. 2)

Rodríguez y Trasancos (2016), indican que el juego es una fuente de aprendizaje que impulsa que el niño lleve a cabo acciones de exploración, investigación y expresión. (p.277)

### **1.3. Implicaciones beneficiosas del juego en las áreas de desarrollo infantil**

De acuerdo a Paredes (2003), el juego ha estado presente desde siempre en la vida humana, incluyendo la época primitiva, es decir que el juego está vinculado a la genética del individuo de manera que se puede decir que los individuos nacen, crecen, evolucionan y viven con el juego, (p. 32), en ese sentido se puede decir que el juego forma parte de la vida cotidiana de los seres humanos, desde la niñez hasta la etapa adulta. Surge como una necesidad de usar el tiempo de descanso para divertirse y recrearse, alejándose de las actividades como el trabajo, las obligaciones. Sin embargo a medida que transcurre el tiempo el juego evoluciona hacia actividades que no solo son recreativas sino que tienen una intención educativa.

En los niños el juego es un elemento importantísimo en su desarrollo evolutivo, puesto que este influye mucho en el acercamiento del niño con su entorno, con el reconocimiento de sus emociones, permitiéndole además una forma de socialización efectiva; siendo en muchas oportunidades una forma de entrenar algunas habilidades necesarias para entender e insertarse en la sociedad.

Ginsburg (2007), señala que juego facilita la creatividad del niño, puesto que tiene un impacto positivo en la imaginación, las habilidades, las destrezas físicas, cognitivas y emocionales.

López (2010), señala que el juego influye en la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

**a) El juego en la afectividad**, de acuerdo a López (2010), el juego posibilita que el niño se exprese libremente, incrementando las resonancias afectivas mediante

la asunción del compromiso y esfuerzo. De manera que el juego permite al niño manifestar sus sentimientos, intereses y aficiones.

En ese sentido el maestro de inicial juega un rol importante puesto que a través del juego se rompen patrones o esquemas presentes en la realidad del niño, permitiendo al niño establecer lazos afectivos con sus compañeros, de modo que a través del juego el niño va aprendiendo a establecer límites claros haciendo más sencillo el aprendizaje de normas y comportamientos que permiten la relación con los demás de forma saludable.

- b) **La motricidad**, de acuerdo a Borja y Martín (2007), el juego comprende todo el cuerpo del individuo, desde sus sentimientos, emociones e inteligencia, permitiéndole poner en práctica sus habilidades individuales y colectivas. En consecuencia los niños mientras más juegan refuerzan sus capacidades de diálogo, su creatividad, y se tornan críticos con la sociedad, (p. 14).

Moreno & Rodríguez (2010), señalan que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en las funciones psicomotrices, además de repercutir en las actividades socio-afectivas del niño.

- c) **Inteligencia**, de acuerdo a Haier (2012), los seres humanos tienen la posibilidad de incrementar su inteligencia. En un estudio que él realizó para la universidad de California, observó que a medida que un grupo de personas jugaba Tetris (videojuego de lógica), tuvieron una actividad neuronal muy activa durante el periodo en que fueron entrenados, sin embargo cuando ya dominaron el juego (lo cual duro cincuenta días), la actividad neuronal disminuyo significativamente, demostrando que el cerebro tiene la habilidad de hacerse más eficiente.

De Acuerdo a mundo primaria, hay juegos mentales que permiten que se potencialice las habilidades y aptitudes que tiene influencia directa en la mejora de resultados académicos de los niños, juegos que mientras son llevados a cabo, permiten al menor divertirse pero que estimulan el cerebro, permitiéndoles mejorar el manejo de información y pulir sus habilidades.

- c) **la creatividad**, de acuerdo a Piaget (1964) (citado en Sánchez (2003), la creatividad es el resultado final del juego simbólico de los pequeños, cuando este

ya se ha convertido en parte de su pensamiento, (p. 53.)

Piaget (1971) (citado por Cañeque (1991), dice que el juego es el resultado de la asimilación, que se desvincula de la acomodación antes de volverse a integrar a las formas de equilibrio constante, que lo asimilaran como su complemento en el pensamiento operacional, de modo que el juego es el la parte extrema de la asimilación del mundo real y el yo, en consecuencia funciona como un asimilador de la imaginación creativa, que es la que impulsa el pensamiento posterior y la razón, (p. 6)

- e) **la sociabilidad**, de acuerdo a Vygotsky (1966), “Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria”, de modo que los juegos que tienen reglas aún muy simples discurren en situaciones imaginarias de forma inmediata, el instante posterior como el juego quede normado, así se dejan de lado otras posibilidades de acción, (p. 146)

Para Vygotsky (1979), el juego nace del deseo de tener contacto con lo demás, lo que lo convierte en un factor básico del desarrollo de los niños efectuado de manera consciente.

#### 1.4. Características del juego

Diversos autores han propuesto características particulares al juego, en la presente monografía se toma en cuenta las características propuestas por Cagigal, J.M (1996),

Caillois (1958):

- El juego es una actividad placentera, que influye en el desarrollo emocional de las emociones del niño de forma armónica, de modo que la felicidad que experimenta cuando juega el niño tiene el deseo de volver a jugar.
- El juego es un conducto para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos.
- Para que cualquier actividad pueda considerarse juego, esta debe ser libre y espontánea, iniciada por la voluntad propia, es decir que se elige jugar libremente así como una de sus características es ser modificable, por quienes

participan de él.

- El juego tiene un fin en sí mismo, no necesita otros propósitos, sin que esto le quite importancia en el uso para actividades educativas, creativas, etc., siendo la actividad lúdica su fin.
- El juego propone realidades ficticias.
- El juego permite que el niño explore libre del entorno que lo rodea.
- Está definido por una situación espacio temporal.
- Se trata de una actividad propia de los niños.
- El juego evidencia la etapa de desarrollo en que se encuentran los niños.
- Permite que los niños se afirmen, dado que proporciona satisfacción personal y fomenta el equilibrio emocional.
- El juego influye en los procesos de socialización, permitiéndole la integración del niño a diferentes grupos.
- En el juego no se necesita de objetos, la imaginación es la herramienta más importante.
- El juego permite romper con las desigualdades, integra a los grupos y permite rehabilitar a los pequeños.

En consecuencia se puede conjeturar que el juego se trata de una actividad, pero para que una actividad pueda ser considerada juego debe cumplir con los requisitos propios del juego.

### 1.5. Clasificación del juego

De acuerdo a Dávila (1987), los juegos se clasifican en:

**Juegos sensoriales**, los cuales están relacionados al sentir, son lo que provocan la sensibilidad, al estimularse los sentidos, esto provoca placer en los niños puesto que les agrada probar las sustancias diversas, escuchar los silbatos, examinar los colores, tocar los objetos, etc.

**Juego motores**, son aquellos que influyen en la coordinación del movimiento, como los juegos de mano, de pelotas, de fuerza, de velocidad, destreza, etc.

**Juegos Intelectuales**, son los que posibilitan la comparación, fijar la atención del niño en dos o más cosas, para descubrir de qué manera están relacionadas, como

los juegos de razonamiento (monopolio, ajedrez), de reflexión (adivinanzas, charadas) y de imaginación creadora (inventar cuentos, historia, etc ).

**Juegos Sociales**, se realizan con la intención de formar grupos, de cooperar, en la escuela en este tipo de juegos se deja que los niños formen equipos para fomentar en el niño la responsabilidad grupal, el compañerismo y el sentido de pertenencia.

## **CAPITULO II.**

### **EL JUEGO PEDAGÓGICO**

Se trata de los juegos que los psicopedagogos desarrollan en el aula en aras de superar los problemas de aprendizaje que presentan algunos niños, en ese sentido se utilizan los juegos pedagógicos para potencializar las habilidades de aprendizaje que el niño tiene, permitiendo desarrollar rutinas que faciliten de forma positiva que el niño desee ser parte del proceso enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a Amaya (2015), se trata de una actividad muy importante para que se produzca el desarrollo del niño y el aprendizaje, de modo que se le considera una estrategia empleada en el aula para mejorar las clases empleando los procedimientos de la ciencia pedagógica.

#### **2.1.El juego pedagógico en el nivel inicial**

La Reglamentación de la Ley General de Educación N° 28044 (2003), en sus artículos 43° y 49° señala que es necesario organizar el trabajo pedagógico tomando en consideración al juego (también a la experimentación y el descubrimiento) como fuente de aprendizaje, señalando que los programas infantiles están dirigidos a la creación de oportunidades educativas para los niños que tienen desventajas sociales, económicas, ambientales, geográficas incluye nd o las discapacidades, supliendo las necesidad especificas siendo el juego una de ellas.

Dávila (1987), señala que el uso del juego didáctico, hace posible crear en los alumnos hábitos de trabajo, de orden, de limpieza, de fomentar el interés por las

asignaciones de la escuela, así mismo como fomentar el respeto entre compañeros y de los niños hacia los adultos, en consecuencia mejora la vivencia armoniosa, (p. 31).

Paredes (2012), indica que la enseñanza necesita encaminarse hacia la participación activa del niño en el proceso educativo, siendo las actividades lúdicas un medio pedagógico idóneo junto a las actividades artísticas, musicales, con la finalidad de incrementar la creatividad y la capacidad de resolución de problemas del niño. (p. 12)

## **2.2. Características del juego pedagógico**

De acuerdo a Dávila (1993), el juego pedagógico tiene como características más importantes:

- a) Es dirigido, de modo que es el maestro quien plantea el juego, lo dirige pero son los niños quienes lo deciden y lo ejecutan. Es decir que aunque el maestro explica el juego y sus reglas, el alumno es quien las acepta y lo juega libremente.
  
- b) Sucede en un tiempo y espacio determinado.

## **2.3. Requisitos para la ejecución del juego pedagógico**

Como requisito indispensable el juego pedagógico debe responder a la realidad problemática del niño, es decir que debe ajustarse a los problemas puntuales de los niños en los aspectos motrices, sociales, emocionales y cognitivos, de acuerdo a la currícula educativa dada por el ministerio de educación.

Sin embargo debe tomarse en cuenta que es el maestro quien propone el juego y es quien explica las reglas, siendo los niños quienes eligen realizarlo, puesto que la característica fundamental para que una actividad sea un juego es que se participe de ella libremente y que además sea con el propósito de divertirse. Esto coincide con lo señalado por Dávila (1993), que asegura que el juego se utiliza para aprender, sin que el maestro ejerza presión ni tramas, en todo caso el maestro estimula a los niños a hacerlo en consecuencia libera en el niño el espíritu de

libertad bien entendida y razonada. Practica que además enseñara al niño a tomar decisiones por sí mismo, y lo facultara, para decidir entre aquello que es bueno o es malo para él, por ello es importante que el maestro pueda identificar los problemas de los niños en el aula, para hacer un diagnóstico y atender los intereses y necesidades de los pequeños.

El maestro debe propiciar el juego y explicar las reglas como se mencionó anteriormente, pero no debe decidir quienes juegan, permitir que ellos elijan quien juega, el juego debe ser abierto para todos, de modo que se debe evitar cualquier tipo de marginación, procurar que todos participen, para ello debe plantear retos adecuados para ellos, para hacer posible que todos los niños sean capaces de alcanzarlos, en consecuencia todos se sientan exitosos, sin que ello no signifique que no pueda existir algo de competencia. Es lógico pensar que algunos niños serán más buenos en algunos juegos por ello es importante que exista variedad de ellos.

#### **2.4. Estrategias en la utilización del juego**

Tóala, Loo y Pozo (2012), Señalan que las estrategias pedagógicas son un conjunto de procedimientos que realiza un maestro con la intención de facilitar la formación y el aprendizaje de sus alumnos, cuando implementa métodos didácticos que sirven para estimular el desarrollo del conocimiento, el pensamiento creativo y dinámico del niño. (pp. 2-3).

De acuerdo a Peralta (2013), la interacción que surgen entre el docente y el alumno, es muy útil para el docente evaluar los factores que afectan al estudiante en su desarrollo de habilidades cognitivas, es aquí donde el maestro debe prestar atención a las experiencias y anécdotas que el alumno cuenta, por ello es necesario que el maestro pueda crear un ambiente donde se realicen tareas didácticas, donde los niños puedan elevar sus conocimientos, la forma más sencilla de hacerlo es a través de las lecturas, los cuentos, la música, y los juegos recreativos, (p. 35).

Camacho (2012), señala que la estrategia pedagógica es tal puesto que no es una acción sino un conjunto de acciones, si fuera solo una acción se estaría hablando de una simple actividad, por ello el maestro debe tener en cuenta cada uno de los pasos que tendrá que realizar para conseguir el objetivo planteado.

De acuerdo a Dávila (1993) existen tres tipos de estrategias para la utilización del juego:

**Estrategias de cooperación**, se utilizan para fomentar en los niños el bien común, la integración a un grupo, incrementar su confianza en sus capacidades, confiar en el grupo, expresar sus sentimientos, aceptarlos, transformarlos y a aceptar las expresiones y sentimientos de los otros, aceptar que hay niños más débiles que merecen cuidado y respeto, a comunicarse asertivamente con los otros niños, gestionar conflictos, comprenderse a sí mismo y a los demás, a controlar sus impulsos, etc.

**Estrategias de oposición**, son utilizadas para facilitar el desarrollo de la concentración, mejorar la percepción que tiene el niño de sí mismo favoreciendo la autoestima, en este tipo de estrategias se impulsa al niño a competir de manera justa, permitiendo que todos puedan ganar, es decir debe estar diseñada para que todos los que participan tengan la misma oportunidad de ser exitosos, de manera que aprendan a ganar y perder, aceptando las limitaciones y las de los otros.

**Estrategias de resolución**, surgen como consecuencia de considerar el aprendizaje como una construcción social, que no puede estar exento de conjeturas, pruebas y refutaciones, teniendo como base primordial la los procesos generativos y creativos. Para ello es importante que el niño se encuentre ante situaciones problemáticas creadas cuya resolución requiere que se concentre, analice, descubra, reflexione, comunique ideas, etc.

## 2.5. El desarrollo Cognitivo

Cuando se habla de cognitivo se refiere al conocimiento, es decir que se trata de aquellos métodos, técnicas o procedimientos que tienen como finalidad el desarrollo intelectual, y el comportamiento de los individuos. Es decir que está relacionado con el comportamiento que tienen los individuos.

El desarrollo cognitivo de acuerdo Ordoñez & Tinajero (2005), es un proceso a través del cual el niño va organizando en su mente la información obtenida por medio de su sistema senso-preceptual, información que es procesada con la intención de resolver situaciones problemáticas nuevas en base a experiencias

anteriores.

Serrano y Emilio (2008), refieren que el desarrollo cognitivo estudia dos problemas: el primero la observación directa de los procesos cognitivos, debido a que estos requieren de tiempo y profundidad, y el otro es los problemas que se dan para evaluar a los niños, especialmente en las limitaciones que presentan ellos con el lenguaje, el nivel de conciencia sobre sus propios procesos mentales, y la capacidad que tienen para interactuar con quien los evalúa. En ese sentido Piaget es que aplica la observación como un instrumento para evaluar el desarrollo cognitivo en sus hijos mientras estos jugaban, por lo que él considero al juego como la etapa en que el niño relaciona el desarrollo de sus estadios cognitivos con el desarrollo con los juegos.

Según Linares (2007), sostiene que el desarrollo cognitivo es una serie de transformaciones, que tienen lugar en las características y capacidades del pensamiento, a lo largo de toda la vida, pero en especial durante el periodo de desarrollo, en consecuencia en estas etapas aumentan los conocimientos y habilidades de los individuos, para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad, (p. 2).

### **Según Piaget:**

Para Piaget (1973), el desarrollo cognitivo ocurre desde adentro hacia afuera, es decir que las estructuras del conocimiento son independientes del medio cultural, pero que con el tiempo gradualmente se aperturará desde un individuo egocentrista hacia una progresiva socialización de su pensamiento. Esto no significa que para Piaget el medio cultural o social no sea importantes, sino que para él, el desarrollo cognitivo dependerá la posición autorregulatoria del niño, señalando posteriormente que la socialización del niño le permite desarrollar lentamente su pensamiento lógico. Señalando que la inteligencia surge del exterior y es organizada en el interior del individuo gracias al lenguaje y los contenidos simbólicos.

Piaget (1973), diferenció cuatro etapas marcadas del desarrollo cognoscitivo: Periodo sensoriomotor (de 0 a 2 años), periodo preoperatorio (de 2 a 7 años), periodo de las operaciones concretas (de 7 a 12 años) y el periodo de las operaciones formales (de 12 a 16 años).

Periodo preoperatorio, es la etapa dentro del desarrollo cognitivo de Piaget que sigue de la etapa sensoriomotora y que antecede a la etapa de las operaciones concretas y las operaciones formales, ocurre entre los 2 y 6/7 años y lleva ese nombre puesto que durante su investigación concluyo que a esta edad los niños no son capaces de realizar operaciones mentales abstractas, influenciado por cómo perciben las cosas inmediatas.

Durante esta etapa el niño tiene la capacidad para utilizar las imágenes internas, manejar esquemas, poseer lenguaje y utilizar símbolos, lo que hace posible el desarrollo de su propia consciencia.

Es la etapa en la que mejor se puede aprovechar para brindarle al niño un mayor conocimiento representativo, para que él pueda mejorar sus habilidades para comunicarse, para aprender. Puesto que durante esta etapa el niño aun usa medios persuasivos como llorar para conseguir lo que desea, pero como no comprende toda la lógica de la necesidad, no son capaces de manejar la información por lo tanto solo está interesado en satisfacer sus deseos haciendo lo posible para que los demás atiendan a lo que quiere.

A medida que el niño crece, va cambiando esas conductas egoístas, como efecto de ir captando mejor las ideas, a la vez que va aprendiendo a expresar mejor sus deseos y sentimientos, construyendo experiencias de lo que sucede en el entorno que le rodea, consecuentemente esto le va permitiendo formar un pensamiento más lógico y coherente, así como a entender que algo puede representar otro objeto, es decir que empieza a utilizar los símbolos, transformando los objetos según su criterio e ideas o juego, por ejemplo hacer de una cuchara un avión.

El periodo preoperacional se divide en dos sub-estadios.

**a) Subestadio simbólico y preconceptual:** Sucede entre los 2 y 4 años, empiezan a aparecer manifestaciones del lenguaje, juego simbólico, simbolismo secundario, imitación diferida, imagen mental. Su pensamiento está basado en preconceptos o participaciones (entre la individualidad de los objetos y la generalidad de los conceptos) y en el razonamiento preconceptual procedente de analogías inmediatas, puesto que aun no es capaz de deducir verdaderamente, sino que ocurre lo que Stern denominó transducción, que es el tipo de razonamiento que va de lo particular procedente de analogías inmediatas.

En este estadio el niño tiene la capacidad de ejecutar una acción fuera de su contexto habitual, tomando como referencia acciones pasadas, lo que significa que va aprendiendo sobre la secuencialidad del tiempo, así como el manejo de sus propios movimientos con respecto a los objetos, de manera que es capaz de coordinarlos espacialmente hasta conseguir una acción significativa, como consecuencia de algo que él planea.

**b) Subestadio intuitivo o conceptual:** Sucede desde los 5 a 5/7 años, en este estadio la inteligencia es dominada por la percepción inmediata.

En este estadio la percepción inmediata del niño es la que domina la inteligencia, siendo la intuición quien cumple con un rol importante, puesto que, es a través de esta, que se lleva a cabo la interiorización de las percepciones como imágenes representativas, cuyo propósito es prolongar los esquemas sensoriomotores sin que medie la racionalidad. A este tipo de intuición se le conoce como primaria o simple ocurre entre los 4-4.5 años, y a medida que pasa el tiempo permitirá al niño relacionar algunos aspectos por lo que se le denomina intuición articulada (5.5-6 años).

### **Según Vygotsky:**

Para Vygotsky (1978), los factores genéticos tienen una influencia menor en la génesis del desarrollo, de modo que los factores sociales son aquellos que realmente lo determinan.

De acuerdo a (Vygotsky, 1962), el desarrollo es un proceso social, que inicia con el nacimiento, donde los adultos son los que asisten al niño o quienes se consideran más competentes para hacerlo en cuanto al manejo del lenguaje, habilidades y tecnología disponibles, de acuerdo al lugar donde se desarrolle. En consecuencia se dice que el desarrollo es asistido o custodiado puesto que debe contar con el apoyo de terceros realizando en torno a la zona de desarrollo próximo, la zona encargada del desarrollo intelectual, de modo que se encuentra en un proceso embrionario en el cual aún no ha madurado. De modo que se representa un constructo hipotético donde por un lado se encuentra lo que el pequeño puede conseguir por sí solo y lo que puede conseguir cuando es guiado por alguien competente, que cumpla el rol de mediador en la formación de conceptos.

Es decir que para Vygotsky cuando el niño interactúa en la sociedad es que puede regular los procesos cognitivos, a partir de aquello que los adultos le indican o señalan, además de aquellos que tendrá oportunidad de interactuar, y es a través de este proceso que el niño interioriza las indicaciones externas permitiéndole aprender. A esto se le denomina regulación interpsicológica, que ir evolucionando paulatinamente en algo que pueda conocer por sí mismo, sin ayuda de otros lo que se denomina regulación intrapsicológica.

### **Según Quiroz & Schrager:**

De acuerdo Quiroz & Schrager (1993), el desarrollo cognitivo requiere el interés del niño, puesto que el mantendrá mayor atención en aquello que le interesa, lo que en el proceso de conocer permite al pequeño apreciar mejor lo que sucede a su alrededor, hacer una interpretación más objetiva de la realidad (es un proceso en pleno desarrollo), interpretar las explicaciones que le dan, seguir las reglas de un juego planteado; de manera que es el control de la atención lo que le permitirá al niño aprender y estimular el grado de su inteligencia.

## **2.6. Influencia del juego y el desarrollo cognitivo**

Fue Piaget (1946), el pionero en enfocarse en esta actividad, concibiéndolo como una de las manifestaciones más significativas del pensamiento infantil. De manera que observando el juego es que él estudió los procesos de simbolización en el desarrollo del individuo, por lo que encontró que es a través de lo que él denomina juego simbólico que Piaget explica el lento abandono de las formas egocéntricas del pensamiento y el incremento paulatino de modalidades lógicas avanzadas. De modo que a medida que participa de actividades lúdicas, va pasando de la inteligencia práctica a la inteligencia representativa. Puesto que el juego posibilita el despertar de la imaginación creadora y la acción transformadora del pequeño, dando forma al pensamiento y la razón. En ese sentido el juego tiene incidencia en la generación de nuevas formas mentales permitiéndole al niño el desarrollo de su nivel cognitivo. En consecuencia se puede decir que Piaget pudo notar en el juego una función diferente a una mera actividad de recreación, en su lugar la considero una herramienta importante en el desarrollo del pensamiento del niño.

De acuerdo a Piaget (1946), El juego da condiciones para que el niño desarrolle su pensamiento, haciendo que este se ajuste paulatinamente a la realidad, logrando poco a poco un equilibrio que crece y se torna permanente, de modo que el juego permite integrar la inteligencia, de modo que la primera se toma reflexiva y el segundo constructivo, lo que permite que la representación cognitiva logre un nivel operatorio, como consecuencia de la reversibilidad que se da entre la asimilación y la acomodación generalizadas, (p. 372).

Muchos maestros son influenciados por la perspectiva piagetiana, por lo que se esfuerzan para sus clases permitan al niño estar constantemente activos, estimular su curiosidad, de manera que hacen lo posible para que ellos cuenten con los materiales necesarios para que les permita lograr su desarrollo cognitivo, a través de la exploración, del cuestionamiento, etc., en ese sentido el juego cumple con un rol integrador, puesto que permite al maestro tener la atención del niño, pero además a través de este el pequeño es capaz de explorar conocer, sin sentirse compelido a hacerlo, por lo que sus emociones fluyen libremente, y ejecuta acciones manera espontánea, permitiéndole además aprender sobre aspectos importantes de la vida en sociedad como son las normas y reglas, haciendo que surja en el niño el juicio moral (entender aquello que es bueno o que es malo); haciéndose consciente de que algunas actitudes que adopta no son adecuadas aprendiendo progresivamente a dominarlas. En ese sentido de acuerdo a Piaget el desarrollo cognitivo posibilita al niño para que pueda realizar inferencias deductivas e inductivas, y sea capaz de sentir compasión, sentido de solidaridad, etc. Tal como dice Kohnstamm (1991), el juego posibilita que el niño ejercite la conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura a la que pertenece, de modo que el entorno le da la posibilidad de incrementar sus capacidades individuales, a través del juego mediante el “como si”, posibilita que la actividad que se desee pueda llegar a ser un juego (Teoría de la simulación de la cultura), dentro de esta línea, Sutton-Smith y Robert (1964,1981), proponen que los juegos de fuerza física, azar o estrategia son influenciados por los tipos de economía y la organización social, por lo que se infiere que existe una relación significativa entre el juego y la cultura.

### **Las reglas en los juegos pedagógicos**

Todos los juegos poseen reglas unas más simples que otras, pero son las que permiten que los participantes puedan actuar conforme a lo que se espera de ellos, evitando que se pierda el propósito del juego que es que todos se diviertan.

En el aula es el maestro quien que fija las reglas que permitan la actividad, estas deben ser claras para todos los jugadores, de modo que cada uno sepa cuando avanzar, detenerse, bloquear, desbloquear, finalizar, etc.

Las reglas dentro del juego se pueden introducir cuando los niños tienen tres años, por ello es muy importante que el maestro tenga la capacidad de enseñarles a los niños de que va el juego y todo lo que el niño podrá hacer mientras está jugando, de manera que los puede guiar mientras juegan, es decir que puede actuar como si fuera un árbitro, o un mediador que será el rol que deberá asumir durante cualquier juego que se efectúe dentro del aula.

A los 4 años el niño ya tiene la capacidad de ponerse en el lugar de los otros, sin que esto signifique que ha dejado el egocentrismo, por lo que aún le es difícil reflexionar, y lo único que le interesa del juego es divertirse, de modo que para él, ganar solo significa volver a empezar el juego, así mismo no entiende las normas como tal sino que las aprecia como una forma de tener mayor oportunidad de seguir jugando.

Es a los 6 años cuando el niño entiende mejor las normas de juego, de modo que el niño durante esta etapa será capaz de ponerse en el lugar de sus compañeros, pero además aprenderá a compartir con el grupo, entendiendo que al seguir las reglas, no solo podrá jugar más, sino que sus compañeros también podrán hacerlo, tomando en cuenta las opiniones y sugerencias de sus compañeros (de forma aun limitada). Entiende de forma más clara las reglas del juego, la competencia, por lo que se esfuerza por ganar, sin embargo debido a que aún tiene cierto grado de egoísmo, no estará dispuesto a perder, situación que puede acarrear conflictos, los cuales bajo una buena supervisión y arbitraje podrán controlarse; en ese sentido el maestro es la clave importante, puesto que deberá proponer los juegos, dejando que los niños elijan (clave para que el juego sea tal y no una mera

actividad), pero dado que las reglas deben quedar claras, el maestro debe cerciorarse que esa así, de modo que la que debe quedar muy clara es que él será el mediador o árbitro durante el juego, teniendo ellos libertad de hacer todo lo que deseen mientras no rompan ninguna de las reglas planteadas.

La importancia que en el juego pedagógico existan reglas radica en lo difícil de evaluar el desarrollo cognitivo de un niño en el juego ordinario, sin embargo al haber reglas y observar detalladamente podremos ser capaces de ver como estos han aprendido a desenvolverse dentro del grupo, el nivel de participación, el manejo del lenguaje, los niveles de concentración, etc., los cuales podrán ser evaluados dependiendo de las deficiencias que presenten los pequeños.

De acuerdo a Perez (1997), las reglas permiten el desarrollo de estrategias que anticipan las actitudes de los demás, apreciar el punto de vista de los demás, lo que conlleva a que el niño pueda dejar más temprano la etapa del egocentrismo, además de incrementar el desarrollo de su pensamiento lógico, aumento de la comprensión de reglas y normas que rigen la vida diaria, lo que conlleva a que el aprenda a ser responsable, haciéndose responsable de aquello que le corresponde hacer; contribuyen además a la capacidad creadora del niño, influyendo también en su capacidad para clasificar, ordenar los objetos de acuerdo a características similares, así mismo durante el juego el niño va comprendiendo las matemáticas de manera natural y sencilla, pues las usa como una necesidad que nace de contabilizar, o seriar los objetos, así que aquí ocurre el acercamiento del niño con los números, en consecuencia empieza a tener nociones de la existencia del espacio y el tiempo, la constante repetición de acciones permite al niño el uso de su memoria así como la capacidad para comprender lo que ve y hace; al tratar de que se le preste atención, se esfuerza por mejorar sus formas de comunicación, lo que impulsa el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad de para razonar; también es importante señalar que es durante este periodo en que al niño puede enseñársele la importancia del grupo, la confianza en el grupo, y el beneficio de las relaciones interpersonales, (pp. 1-3).

## **2.7. Relación del juego pedagógico y el desarrollo cognitivo**

De acuerdo a Kami (2015), los conocimientos numéricos, la clasificación y la comprensión de la relación espacio-tiempo, es posible fomentarse mediante actividades lúdicas donde se utilicen materiales que permitan al niño conocer estos elementos.

Griffin, Case y Siegler (1994), demostraron que las actividades lúdicas que involucraban las matemáticas, posibilitaron el desarrollo de las estructuras del pensamiento. Es este sentido a muchos niños se les dificulta aprender a contar o sumar, nada más sencillo que incorporar las disciplinas matemáticas a través de los juegos, puesto que el niño mientras juega y sintiéndose libre no presionado se familiariza con los números y las operaciones matemáticas, las cuales como dicen Ardila y Ostrosky (2008), contribuyen al desarrollo de habilidades metacognitivas y emocionales de los pequeños.

Wolfgang y su equipo encontraron evidencia de que los niños de inicio I que participaron en el famoso juego de bloques complejos tuvieron un desarrollo cognitivo matemático que aquellos que no lo hicieron. Este tipo de juegos son importantes puesto que permiten al niño realizar clasificaciones considerando los atributos de los objetos, como el color, la forma, el tamaño, etc., a la vez que facilitan el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas del pequeño, así como la capacidad de desarrollo de la capacidad óculo-manual, habilidad cognitiva muy importante para la mayoría de actividades que realiza el ser humano.

Bergen y Mauer hallaron evidencia de que los estudiantes de nivel inicio I de cinco años que participaron de juegos con material alfabetizador, les fue más fácil leer signos espontáneamente, y que su nivel de lenguaje dramático era mayor que el de los que no participaron del juego (actividad de construir una ciudad). Este tipo de juegos son una ventana para exponer al niño al mundo de las letras, a la comprensión de aquello que dice y sus símbolos, de manera que este tipo de juegos permite acercar al pequeño la lectura, a una nueva forma de obtener información, la cual se desarrollara más eficazmente a medida que crezca y pueda relacionar los

conocimientos obtenidos.

En ese sentido es lógico conjeturar que el juego pedagógico tiene una influencia positiva y significativa en el desarrollo cognitivo, por lo que es importante que el docente pueda usarlo como una herramienta metodológica, en el logro de las mejoras del desarrollo cognitivo de los pequeños, puesto que es a través del desarrollo cognitivo que al niño pueda relacionarse con el mundo exterior, siendo capaz de actuar con la naturaleza y sus compañeros, así como permitirá que el cerebro del niño tenga la capacidad para el desarrollo del pensamiento, pueda comprender el significado del espacio y el tiempo, y los demás procesos complejos, que le permitirán, crecer y aprovechar las distintas oportunidades de la vida para tener éxito en ella, siendo capaz de tener una vida plena, un comportamiento aceptable, y con sentido de la solidaridad.

Piaget citado por Zapata (2002), refiere que existen tres estructuras básicas del juego y están relacionadas con las fases del desarrollo del pensamiento humano: el juego como simple ejercicio (similar al de los animales), el juego simbólico (a nivel abstracto y ficticio) y el juego reglado (realizado en grupo).

## **2.8. Algunos juegos pedagógicos recomendados para el desarrollo cognitivo**

**Ajedrez:** el ajedrez en los niños permite el incremento de la capacidad para memorizar, conocer estrategias, así como la creatividad y la imaginación, debido a que el juego requiere un alto nivel de abstracción refuerza la concentración, así como la capacidad de hacer análisis y síntesis.

**Cambiando la intensidad:** Los juegos donde se cambian la intensidad, se llevan a cabo poniendo música a bajo y luego alto volumen o viceversa, si el maestro sabe tocar un instrumento puede hacerlo, esto le dará un control e influencia extra con los niños, de manera que cuando el docente toca despacio este se desplaza lento y cuando toca rápido lo hace más rápido. Este tipo de juegos tienen gran repercusión en los niveles de atención, así como en la percepción de la intensidad de los sonidos.

**Adivinanzas:** Esta actividad permite al niño poner atención a los detalles,

tratar de comprender cada palabra que escucha, entendiendo que estas tienen un significado literal y otro subjetivo, puesto que la respuesta correcta a la pregunta se encuentra implícita en todo lo que el enunciado dice, en consecuencia el niño desarrolla un sentido crítico así como su capacidad intelectual.

Rompecabezas: se pueden utilizar para enseñar conceptos básicos como el abecedario, las figuras geométricas, los nombres de los animales, etc., pero a medida que incrementan sus piezas ayudan a reforzar la capacidad para concentrarse y resolver problemas.

Juegos de memoria: Aquí se incluyen los juegos de tarjetas, Simón dice, poesías, trabalenguas, que permiten al niño no solo memorizar sino además ayudar a enriquecer su vocabulario, sus conocimientos respecto a los objetos que lo rodean, etc.

Los juegos deben enfocarse en las necesidades individuales de cada alumno, aunque, va a ser difícil idear un juego específico para ayudarlos en todas sus deficiencias, por ello es necesario que los juegos sean rotativos y constantes en los niveles de inicial, para que la influencia de los mismos, pueda evidenciarse.

## CONCLUSIONES

**Primero:** De acuerdo con la literatura analizada se puede inferir que el juego pedagógico tiene una influencia positiva y significativa en el desarrollo cognitivo de los niños en el nivel inicial por lo tanto se recomienda que los maestros y el ministerio de educación lo incluyan como parte integral de la enseñanza de los niños del nivel inicial, puesto que el juego contribuye al desarrollo del pensamiento, al incremento de la capacidad del niño para

memorizar, concentrarse, a su capacidad para socializar de forma asertiva con sus compañeros, a comprender de forma objetiva cómo funcionan las reglas y por qué son importantes.

**Segundo:** La característica más importante del juego didáctico es que no pierde su esencia de libertad, de hacer sentir al niño que tiene control, pero incorporando estrategias que permiten al pequeño asimilar las enseñanzas que el maestro desee impartir de acuerdo a las necesidades del niño.

**Tercero:** El juego pedagógico al que se le denomina también metodológico o didáctico, al igual que el juego ordinario tiene en común que en ambos es necesario que el niño actúe con libertad, que sea el que decida, cuando y que reglas aceptar, pero difiere de este en el propósito, mientras el juego ordinario se realiza con la única finalidad de divertirse (aun cuando su repercusión en el bienestar del niño es indiscutible), el juego pedagógico se realiza con la intención de ayudar a los niños dificultades en su desarrollo sensoriomotor, en su desarrollo cognitivo, o en el desarrollo de sus habilidades sociales. De manera que para aplicarlo el maestro necesita observar cuáles son los problemas que tienen cada uno de sus estudiantes, para adecuar un programa de juegos enfocados a mejorar esos puntos deficientes en el desarrollo integral del pequeño.

## **RECOMENDACIONES.**

Se recomienda lo siguiente.

- A las autoridades, brindar talleres de capacitación a docentes y padres de familia sobre la importancia de los juegos en el desarrollo de los niños así como también el en manejo de estrategias para desarrollar el aprendizaje relacionado con los

juegos.

- A los docentes, utilizar estrategias didácticas que permitan el uso de los juegos como parte elemental en el desarrollo de aprendizajes en los niños.
- A los padres de familia brindar apoyo a sus menores hijos y permitir actividades en el que se relacione directamente con su hijo mediante el juego.

## REFERENCIAS CITADAS

- ARDILA, A., Y OSTROSKY, F. (2008). Funciones Ejecutivas. Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias (Vol.8, N°1), Asociación Latinoamericana de Neuropsicología -ALAN. Colombia. Pp. 1-40. [Consultada el 12 de enero de 2021]. Recuperada de:<https://aalfredoardila.files.wordpress.com/2013/07/ardila-a-ed-2008-funciones-ejecutivas-neuropsicologia-neuropsiquiatria-y-neurociencias-vol-8-nl.pdf>
- BERGEN D, MAUER D. (2002) Symbolic play, phonological awareness, and literacy skills at three age levels. In: Christie J, Roskos K, eds. Literacy and play in the early years: Cognitive, ecological, and sociocultural perspectives. Erlbaum. New York, NY. Pp. 193-204.
- BORJA, M. & MARTÍN, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Universidad de Barcelona. España.
- CAGIGAL, J (1996). Obras completas. Asociación Española de Deporte para Todos. Cádiz: COE.
- CAILLOIS, R (1986). Clasificación de los juegos. México.
- CAÑEQUE, H. (1991) La conducta lúdica en el Niño y el Adulto. (1ra ed. Ateneo ed). Argentina.
- CAMPO, L. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. Psicogente, 12(22). 341-351. [Consultada el 12 de enero de 2021], Recuperada de:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/497552354007>
- DÁVILA, R. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Talleres Gráficos de la ULA. Mérida

- DÁVILA, J. (1993). El juego y la ludoteca. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes.
- DEL TORO, V. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de education social*, p.p. 16. 1-13
- GINSBURG, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent - Child Bonds. *Pediatrics*, pp. 119, 182-191.
- GRIFFIN SA, CASE R, SIEGLER RS. (1994) Rightstart: Providing the central conceptual prerequisites for first formal learning of arithmetic to students at risk for school failure. In: McGilly K, ed. *Classroom lessons: Integrating cognitive theory and classroom practice*. Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 25-49.
- HILL W. (1976). *Teorías Contemporáneas del Aprendizaje*; Paidós. Buenos Aires.
- KAMI, C. (2015). Play and mathematics in kindergarten. In: Fromberg DF, Bergen D, eds. *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings*, (3ra ed. Routledge Ed.) New York: pp. 197-206.
- MUNDOPRIMARIA (2020). Juegos mentales y de inteligencia para estimular la mente de los niños. (Internet). [Consultada el 12 de enero de 2021], Recuperada de: <https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-mentales-inteligencia>
- MORENO, J. Y RODRIGUEZ, P. (2010). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Universidad de Murcia. P. 20, 99-100
- ORDOÑEZ, M., & TINAJERO, A. (2005). *Estimulación temprana*. (Cultural ed.) Madrid.

- PAREDES, J. (2003). Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica. Sevilla: Wanceulen. p. 32
- PEREZ, E. (1997). Los juegos de reglas como base metodológica en educación infantil i l. Congreso de Córdoba. Pp. 3-4 [Consultada el 12 de enero de 2021], Recuperada de: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d080.pdf>
- PIAGET, J. (1973). La representación del mundo en el niño. (6a ed. Morata ed.) Madrid.
- REGLAMENTACIÓN DE LA LEY GENERAL DE EDUCACIÓN N° 28044 (2003). Congreso de la República. Perú. Pp. 58, 60.
- THIÓDE POL, C., FUSTÉ, S., MARTÍN, L., PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. Barcelona: Grao. Pp. 127-163.
- VICIANA, V. Y CONDE, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego. Aljibe ed. Málaga, pp. 67-97.
- VYGOSTKY, L.S. (1962). Thought and Language. Cambrigde: The MLT Press.
- VIGOTSKY, L. S. (1987): Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. (Editorial Científico Técnica). La Habana.
- WOLFGANG CH, STANNARD LL, JONES I. (2001). Block play performance among preschoolers as a predictor of later school achievement in mathematics. Journal of Research in Childhood Education. Pp. 15:173-180.
- ZAPATA, O. (2002) Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva psicogenética. (6ta ed. Pax, Ed.). México. P. 156.

## La influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial.

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="http://pirhua.udep.edu.pe">pirhua.udep.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1%
5	<a href="http://psicologiaymente.com">psicologiaymente.com</a> Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
7	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://www.studocu.com">www.studocu.com</a> Fuente de Internet	<1%

9	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
10	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://juegoseranlosdeantes.blogspot.com">juegoseranlosdeantes.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx">www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
18	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Asesor.