

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
PSICOPEDAGOGÍA**



**El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en
una institución educativa, Cancas, 2025**

TESIS para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en
Psicopedagogía

Autor: Carmen Beatriz Rujel Criollo

Tumbes, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
PSICOPEDAGOGÍA



**El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en
una institución educativa, Cancas, 2025**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (presidenta)

Código Orcid: 0000-0001-5556-4370

Dra. Flor de María Zapata Cornejo (secretaria)

Código Orcid: 0000-0003-3347-8441

Mg. Gloria Elizabeth Imán Tineo (vocal)

Código Orcid: 0000-0002-3364-039X

Tumbes, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
PSICOPEDAGOGÍA



**El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en
una institución educativa, Cancas, 2025**

**Los suscritos declaramos que la tesis es original en su
contenido y forma.**

Carmen Beatriz Rujel Criollo (Autora)

Mg. Gloria Elizabeth Imán Tineo (Asesora)
Código Orcid: 0000-0002-3364-039X

Tumbes, 2025



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria
Av. Universitaria – Pampa Grande – Tumbes



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los veintiuno días del mes de enero del dos mil veintiséis, siendo las ocho horas y treinta minutos; y en modalidad presencial, se reunieron el Jurado Calificador en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Tumbes, designado mediante **RESOLUCIÓN N° 247-2025/UNTUMBES-FACSO-D., del 12 de julio de 2025**, conformado por la **Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios**. (presidente), **Dra. Flor de María Zapata Cornejo**. (secretario); y **Mg. Gloria Elizabeth Imán Tineo**. (Vocal); Asimismo, se reconoció, a la Mg. Gloria Elizabeth Imán Tineo. como **asesor**, se procedió a evaluar, deliberar y calificar la sustentación de la tesis titulada: **"EL JUEGO Y EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CANCAS, 2025"** para optar el título de **Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía**, presentada por la estudiante:

CARMEN BEATRIZ RUJEL CRIOLLO

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de las sustentantes y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo 65° del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la estudiante **CARMEN BEATRIZ RUJEL CRIOLLO**, APROBADO con el calificativo de BUENO

Se hace conocer a la sustentate, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado le indica.

En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título Segunda Especialidad Profesional en Psicopedagogía, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las ocho y cincuenta y cinco del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público.

Tumbes, 21 de enero de 2026.

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
DNI N° 00251133
Código ORCID 0000-0001-5556-4370
presidente

Dra. Flor De María Zapata Cornejo
DNI N° 00244477
Código ORCID 0000-0003-3347-8441
secretario

Mg. Gloria Elizabeth Imán Tineo
DNI N° 00253133
ORCID: 0000-0003-3364-039x
vocal

CARMEN BEATRIZ RUJEL CRIOLLO

TURNITIN INFORME DE TESIS DE CARMEN RUJEL - 14-12-25

 El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una institución educativa, Cancas, 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:540579100

Fecha de entrega

14 dic 2025, 19:05 GMT-5

Fecha de descarga

14 dic 2025, 19:11 GMT-5

Nombre del archivo

TURNITIN INFORME DE TESIS DE CARMEN RUJEL - 14-12-25.docx

Tamaño del archivo

238.3 KB

42 páginas

11.510 palabras

64.671 caracteres




0000-0002-3364-039X



5% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▾ Bibliografía
- ▾ Texto citado
- ▾ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 4%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.




0000-0002-3364-039X

Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-06-24	<1%
3	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
4	Internet	www.slideshare.net	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Loja on 2025-04-14	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Loja on 2025-07-24	<1%
7	Internet	fastercapital.com	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Loja on 2025-07-31	<1%
9	Trabajos del estudiante	undac on 2025-06-19	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-04-15	<1%
11	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%

0000-0002-3364-039X

12	Internet	qdoc.tips	<1%
13	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-06-13	<1%
14	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2024-11-18	<1%
15	Internet	upc.aws.openrepository.com	<1%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2025-09-06	<1%
17	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Union on 2025-11-07	<1%
18	Internet	hdl.handle.net	<1%
19	Internet	vdocument.in	<1%




0000-0002-3364-039X

DEDICATORIA:

A Dios, por iluminar mi camino,
brindarme sabiduría, fortaleza y
amor en cada paso de esta
investigación

Carmen Beatriz

AGRADECIMIENTO:

A mis padres, que desde el cielo han sido mi guía y mi fuerza espiritual, quienes me enseñaron el valor del esfuerzo, la humildad y la perseverancia. Su memoria me ha acompañado en cada paso de esta travesía académica.

A mi hijo, por ser mi mayor inspiración y motivo de superación diaria. Su existencia da sentido a cada uno de mis logros.

A mis docentes, por compartir su conocimiento, por sus enseñanzas, orientación y acompañamiento durante toda mi formación profesional. Gracias por su compromiso con la educación y por motivarme a alcanzar mis metas.

La autora.

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Carátula firmada por el jurado	ii
Carátula de originalidad	iii
Acta de sustentación	iv
Informe Turnitin	v
Dedicatoria	viii
Agradecimiento	ix
Índice general	x
Índice de Tablas	xi
Índice de figuras	xii
Índice de Anexos	xiii
Resumen	xiv
Abstrac	xv
I. Introducción	16
II. Revisión de la literatura	21
III. Métodos y materiales	35
IV. Resultados y discusión	44
V. Conclusiones	55
VI. Recomendaciones	55
VII. Referencias bibliográficas	56
Anexos	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de las variables	36
Tabla 2: Población de estudiantes de la I. E. Divino Niño Nuevo Cancas.....	39
Tabla 3: Muestra de estudiantes de la I. E. Divino Niño Nuevo Cancas	39
Tabla 4: Nivel de relación entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025.....	44
Tabla 5: Nivel de relación entre las variables el juego y la memoria de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025	46
Tabla 6: Nivel de relación entre las variables el juego y la atención de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025	47
Tabla 7: Nivel de relación entre las variables el juego y la resolución de problemas de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025.....	48
Tabla 8: Prueba de correlación de Rho de Spearman entre las variables el juego y desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025, según prueba de hipótesis	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Distribución porcentual de la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo	45
Figura 2: Distribución porcentual de la relación entre la variable juego y la dimensión memoria	46
Figura 3: Distribución porcentual de la relación entre la variable juego y la dimensión atención de los niños.....	47
Figura 4: Distribución porcentual de la relación entre la variable juego y la dimensión resolución de problemas	48

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recojo de información	67
Anexo 2: Ficha de observación para medir la variable desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años de edad.....	69
Anexo 3: Matriz de consistencia del trabajo de investigación	71
Anexo 4: Validación de instrumentos	73
Anexo 5: Consentimiento informado	92
Anexo 6: Confiabilidad del instrumento	94
Anexo 7: Prueba de normalidad.....	95

RESUMEN

La investigación intitulada “El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una institución educativa, Cancas, 2025”, tuvo como objetivo general determinar el nivel de relación entre el juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolares. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con alcance correlacional y diseño no experimental de corte transversal; la muestra estuvo conformada por 50 estudiantes del nivel inicial, y se empleó la observación como técnica mediante una guía estructurada con escala tipo Likert. Los resultados descriptivos evidenciaron que el 40% de los niños con juego “Regular” presentó desarrollo cognitivo “Bueno” (26%) y “Excelente” (14%), y otro 40% con juego “Bueno” alcanzó los mismos niveles; en memoria, el 74% evidenció nivel “Excelente”, en atención el 56% alcanzó nivel “Bueno”, y en resolución de problemas el 64% se ubicó en nivel “Excelente”. No obstante, el análisis inferencial mediante Rho de Spearman arrojó un coeficiente de $-0,096$ con significancia de $0,509$, determinándose que no existe relación estadísticamente significativa entre el juego y el desarrollo cognitivo, aceptándose la hipótesis nula; en consecuencia, se establece que, aunque el juego se asocia descriptivamente con desempeños cognitivos favorables, su impacto estadístico depende de la mediación pedagógica y la planificación intencional en el contexto educativo.

Palabras claves: Juego, desarrollo cognitivo, memoria, atención, resolución de problemas.

ABSTRACT

The research project entitled “Play and Cognitive Development of Preschool Children in an Educational Institution, Cancas, 2025” aimed to determine the level of relationship between play and cognitive development in preschool children. It employed a quantitative approach, with a correlational scope and a non-experimental, cross-sectional design. The sample consisted of 50 preschool students, and observation was used as the data collection technique, employing a structured guide with a Likert-type scale. The descriptive results showed that 40% of the children with “Regular” play demonstrated “Good” (26%) and “Excellent” (14%) cognitive development, and another 40% with “Good” play reached the same levels. In memory, 74% demonstrated an “Excellent” level, in attention, 56% reached a “Good” level, and in problem-solving, 64% were at an “Excellent” level. However, the inferential analysis using Spearman's rho yielded a coefficient of -0.096 with a significance level of 0.509, determining that there is no statistically significant relationship between play and cognitive development, thus accepting the null hypothesis. Consequently, it is established that, although play is descriptively associated with favorable cognitive performance, its statistical impact depends on pedagogical mediation and intentional planning within the educational context.

Keywords: Play, cognitive development, memory, attention, problem-solving

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto pedagógico contemporáneo, se identifica cada vez con mayor claridad la relevancia de las primeras etapas del desarrollo infantil como cimientos esenciales para el aprendizaje futuro en los primeros años formativos, se manifiestan múltiples procesos que configuran la manera en que interpretan, interactúan y construyen sentido del mundo que los rodea, donde las experiencias que se brindan en este periodo tienen un peso significativo, pues inciden en la configuración de habilidades que trascienden el plano académico (Severino et al, 2024).

Las prácticas cotidianas dentro y fuera del aula (institución educativa y entorno familiar) constituyen oportunidades básicas para fortalecer capacidades fundamentales en la etapa preescolar; sin embargo, no siempre se aprovechan de manera intencionada mediante el “Juego” como recurso pedagógico para potenciar el “Desarrollo cognitivo” del niño que le permita promover la exploración, la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas. Asimismo, la calidad de los estímulos ofrecidos influye de manera decisiva en el progreso educativo a lo largo del tiempo, por lo cual resulta pertinente reflexionar sobre los enfoques y estrategias que mejor contribuyen a potenciar dicho crecimiento integral (Sakib, 2022).

Desde un plano internacional, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022) advierte que, pese a reconocerse al “Juego” como un medio clave para fortalecer el “Desarrollo cognitivo” en la primera infancia, su incorporación en los sistemas educativos aún es limitada: en 37 países, solo una tercera parte de los estándares curriculares de desarrollo y aprendizaje temprano integran adecuadamente el enfoque lúdico. Esta situación evidencia una brecha entre la relevancia pedagógica del juego y su efectiva articulación en los marcos normativos y curriculares.

Asimismo, se advierte que, en el nivel de educación inicial, el “Desarrollo cognitivo” de los niños no alcanza los niveles esperados, situación asociada a la limitada incorporación del “Juego” como estrategia pedagógica. En ese sentido, se reporta

que aproximadamente el 64% de los docentes prioriza métodos tradicionales por encima de actividades lúdicas, lo que se relaciona con bajos niveles de atención, memoria y razonamiento en el 58% de los estudiantes. Estas deficiencias afectan la construcción de aprendizajes significativos y limitan el desarrollo de la autonomía cognitiva en la etapa preescolar (Torres, 2021).

En el contexto peruano de educación inicial, el desarrollo cognitivo evidencia limitaciones vinculadas al uso insuficiente del “juego” como recurso pedagógico. El MINEDU (2022) reporta que el 61% de docentes privilegia estrategias memorísticas y solo el 39% incorpora dinámicas lúdicas, situación asociada a que aproximadamente el 55% de niños presenta dificultades en atención y resolución de problemas. De forma concordante, Torres (2021) señala que el 64% prioriza métodos tradicionales y el 58% de estudiantes muestra bajos niveles de atención, memoria y razonamiento. Aunque el MINEDU (2023) reconoce su valor, el juego sigue poco estructurado.

La presente investigación permitió comprender con mayor precisión cómo las actividades lúdicas inciden en la formación de habilidades mentales esenciales durante la primera infancia, siendo crucial para fundamentar prácticas pedagógicas que prioricen el juego como estrategia de enseñanza activa, reconociéndolo no solo como una forma de entretenimiento, sino como un medio para potenciar procesos como la atención, la memoria, la creatividad y la solución de problemas, a su vez, serviría para evidenciar las diferencias entre enfoques educativos tradicionales y aquellos centrados en el juego, proporcionando argumentos para transformar la planificación curricular en espacios más estimulantes.

En la región Tumbes, evaluaciones recientes evidencian debilidades en el “Desarrollo cognitivo” de estudiantes de educación primaria, atribuibles en parte a limitaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa inicial. Estas se vinculan con prácticas pedagógicas poco activas: el 63% de docentes prioriza la repetición, mientras solo el 37% incorpora el “Juego” como estrategia (2023). Esta situación restringe procesos clave como la atención, la memoria y el razonamiento, generando dificultades para comprender consignas y construir aprendizajes significativos. Ante ello, el “Juego” se propone como alternativa pedagógica al

promover exploración, motivación y resolución de problemas, fortaleciendo el desarrollo cognitivo.

La presente investigación reviste gran importancia porque aborda una problemática la cual afecta directamente el desarrollo integral de los niños en etapa preescolar. Se ha identificado que un número significativo de estudiantes inicia su vida escolar con limitaciones en el ámbito cognitivo, lo que repercute en su capacidad de atención, memoria y razonamiento. Esta situación se asocia con la escasa incorporación del juego como recurso pedagógico, limitando la estimulación adecuada para potenciar habilidades esenciales.

Del análisis desde los diferentes contextos se plantea el problema, donde se evidencian reportes que señalan las limitaciones en la incorporación del “Juego” como estrategia para el “Desarrollo cognitivo”. UNICEF (2018) señala que, solo un tercio de los estándares curriculares en 37 países integra adecuadamente el juego, evidenciando desarticulación normativa. Asimismo, la OPS (2024) resalta su aporte al aprendizaje y al desarrollo cognitivo. En este contexto, Coronel et al. (2024) identifican que el 43% de escolares presenta dificultades en atención, memoria y razonamiento, asociadas a insuficiente estimulación temprana y baja calidad educativa.

En el Perú, el MINEDU (2023) señala que la integración del juego como herramienta pedagógica estructurada sigue siendo limitada, especialmente en zonas rurales. Asimismo, Pazos y Sánchez (2021) estiman que cerca del 30% de niños preescolares presenta retrasos o dificultades en funciones cognitivas básicas por escasa estimulación y métodos inadecuados. A nivel local (Canoas de Punta Sal), se observan problemas de atención, seguimiento de instrucciones y lenguaje, además de baja flexibilidad cognitiva y participación lúdica rígida, con poca imaginación y dificultad para asumir roles. Por lo tanto, se formuló la pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación del juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Canchas, 2025?

La justificación teórica de la investigación se sustentó en la necesidad de comprender el juego como un recurso esencial en el proceso de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños en etapa preescolar, aportando

evidencia contextualizada que refuerza su rol en el diseño curricular y las políticas educativas. Asimismo, los resultados se contrastaron con la base teórica existente, generando un nuevo concepto que fortalezca el constructor de las variables estudiada y de su relación. De este modo, el estudio contribuyó al campo pedagógico y sirve como referencia para futuras investigaciones sobre desarrollo infantil temprano.

En el ámbito práctico, los resultados permitieron descubrir tanto las fortalezas como las debilidades de las prácticas actuales y ofrecieron sugerencias claras a docentes, directivos y familias para enriquecer el proceso educativo. Es preciso mencionar que los resultados sirven como fundamento para que la institución desarrolle talleres, actividades lúdicas y espacios de formación dirigidos al personal educativo y a los padres, promoviendo entornos de aprendizaje más motivadores y apropiados para esta etapa del desarrollo.

La justificación metodológica, del estudio aporta al campo educativo al diseñar y aplicar instrumentos de recolección de datos pertinentes y coherentes con un enfoque cuantitativo correlacional, lo que permitió obtener información objetiva sobre la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo en niños del nivel inicial. Dichos instrumentos generaron evidencia empírica válida para el análisis del problema y constituyen un aporte replicable, ya que pueden ser utilizados o adaptados en futuras investigaciones similares. De este modo, el estudio contribuye al fortalecimiento del conocimiento psicopedagógico y al sustento metodológico para el diseño de estrategias pedagógicas más eficaces.

Desde el aporte social, la investigación resulta pertinente porque promueve el juego como una práctica fundamental tanto en el ámbito escolar como en el familiar, contribuyendo al desarrollo integral y al bienestar de los niños preescolares. Al evidenciar la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, el estudio favorece la toma de conciencia en docentes y familias sobre la importancia de generar entornos lúdicos que fortalezcan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Asimismo, sus resultados benefician a la comunidad educativa al orientar prácticas pedagógicas más inclusivas y centradas en las necesidades de la infancia,

favoreciendo una formación más saludable y preparada para afrontar retos académicos y sociales.

En el marco de los objetivos de la investigación, se formuló como objetivo general: “Determinar el nivel de relación entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025”. De la misma forma, se plantearon los objetivos específicos: “Establecer la relación entre el juego y la memoria de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas”; “establecer la relación entre el juego y la atención de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas”; “establecer la relación entre el juego y la resolución de problemas de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas”; y “Determinar el nivel de correlación entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, según prueba de hipótesis”

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

El juego es una actividad natural, espontánea y placentera que permite a los niños expresarse, interactuar con su entorno y aprender de manera significativa, favoreciendo su desarrollo integral. En la etapa preescolar trasciende el entretenimiento al contribuir al desarrollo cognitivo, social, emocional y motriz. Desde los aportes clásicos, Piaget (1962) lo entiende como pensamiento en acción; Bandura (1977) resalta el aprendizaje por observación e imitación; y Vygotsky (1979) sostiene que el juego simbólico impulsa funciones psicológicas superiores mediante reglas, roles y lenguaje.

Desde una mirada sociocultural y pedagógica, Vygotsky (1987) señala que el juego permite actuar en la zona de desarrollo próximo con apoyo social. En esa línea, Bruner (1983) lo concibe como un espacio de descubrimiento donde el error favorece el aprendizaje. Posteriormente, Bodrova y Leong (2007) enfatizan el rol del docente y del entorno escolar como mediadores del juego, mientras Hirsh y Golinkoff (2011) destacan el juego libre para la creatividad y el pensamiento flexible. Estas ideas se complementan con el MINEDU (2016), Pedapati (2022) y Amsari et al. (2024), que reconocen su valor educativo y formativo.

Importancia del juego en la infancia. En la actualidad, múltiples investigaciones confirman que el juego en la etapa preescolar es una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño (cognitivo, procedimental y actitudinal). Alcalá (2024) sostiene que ya sea espontáneo o estructurado el juego fomenta el pensamiento crítico, habilidades emocionales y la comunicación, al permitir que el niño interactúe con su entorno mediante la observación, la manipulación y la experimentación, construye esquemas cognitivos.

Impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. Lara et al. (2025) señala que, la incorporación sistemática de juegos educativos mejora las funciones cognitivas como la atención, la memoria, la comprensión lectora, la planificación y el razonamiento, además de potenciar el

desarrollo emocional y social. En el mismo sentido, Espinosa Cevallos y Arteaga-Alcívar (2023) destacan que las actividades lúdicas, cuando se implementan en entornos educativos adecuados, fortalecen el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor, favoreciendo también la creatividad y la resolución de conflictos. Por su parte, San Vicente Parada (2025) enfatiza que las actividades lúdicas físicas, como el juego al aire libre, favorecen la coordinación, el equilibrio, la empatía y el manejo del riesgo, contribuyendo al bienestar integral. Finalmente, Álvarez et al. (2025) resaltan que el juego influye de manera significativa en la formación de la personalidad infantil, al fortalecer la autoestima, la cooperación, el liderazgo y la capacidad de resolver conflictos desde una perspectiva ética.

Características del juego en la infancia. Pellegrini (2013) describe que, el juego infantil se caracteriza por su espontaneidad, creatividad y motivación intrínseca, donde los niños experimentan placer y libertad. Su carácter simbólico les permite representar situaciones de la vida cotidiana e imaginar escenarios ficticios que favorecen el desarrollo cognitivo y emocional. Asimismo, el juego implica reglas y normas que los niños aprenden a respetar, promoviendo autorregulación, cooperación y disciplina en un contexto lúdico.

Funciones del juego en la educación inicial. Hirsh-Pasek et al. (2020) señala que, el juego cumple funciones centrales en el desarrollo integral del niño: potencia la atención, memoria y razonamiento; fortalece la empatía y las habilidades sociales; mejora la coordinación motora y motricidad fina; y enriquece el lenguaje y la comunicación. Estas funciones han sido reconocidas en estudios recientes que confirman su valor como estrategia pedagógica fundamental en el currículo de educación inicial.

Integración curricular del juego en la educación inicial. Zosh et al. (2018)., refiere que, el juego debe ser integrado de manera transversal en el currículo de educación inicial, no como actividad aislada, sino como estrategia metodológica para lograr competencias en las diferentes áreas. Su inclusión permite articular aprendizajes

en matemáticas, comunicación, ciencia, arte y desarrollo personal-social. Políticas educativas recientes promueven enfoques de enseñanza basados en el juego, reconociéndolo como un medio para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Integrar el juego en el currículo garantiza un aprendizaje pertinente, inclusivo y motivador.

Estrategias pedagógicas basadas en el juego. Entre las estrategias consideradas en el juego son:

El juego como metodología de enseñanza-aprendizaje. Hirsh-Pasek et al. (2020), señala que, el juego constituye una metodología activa que favorece aprendizajes significativos al permitir que los niños interactúen con su entorno de manera creativa y espontánea. A través de dinámicas lúdicas, los estudiantes experimentan, exploran y construyen conocimientos, lo que fortalece procesos como la memoria, la atención y el razonamiento. A diferencia de los métodos tradicionales, el juego promueve la motivación intrínseca y el aprendizaje vivencial, facilitando el desarrollo integral del niño en sus dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y motrices.

Recursos lúdicos en el aula de preescolar. Edwards (2021) define que, los recursos lúdicos en educación inicial comprenden materiales y actividades diseñadas para estimular la creatividad, el lenguaje, la socialización y el pensamiento lógico. Entre ellos destacan los juegos de construcción, canciones, cuentos interactivos, títeres, dramatizaciones, rompecabezas y juegos digitales educativos. Estos recursos permiten que los niños experimenten situaciones simuladas que fortalecen sus competencias cognitivas y sociales. El uso de materiales lúdicos diversificados favorece la inclusión, ya que atiende distintos estilos de aprendizaje y potencia la participación activa de todos los estudiantes.

Rol del docente en la mediación del juego. Fleer (2020) señala que, el docente cumple un rol esencial como mediador en el proceso lúdico, orientando las actividades para que no se limiten al entretenimiento, sino que

fortalezcan aprendizajes específicos. El maestro debe observar, planificar y guiar el juego, creando ambientes seguros y estimulantes donde los niños puedan explorar libremente. Además, el docente modela conductas, fomenta la interacción y plantea retos cognitivos adecuados a la edad de los estudiantes. Una mediación pedagógica eficaz convierte el juego en un vehículo de aprendizaje integral y contextualizado.

Dimensiones de la variable del juego: Según Piaget (1962) señalan tres dimensiones en la etapa preoperacional que son las siguientes:

Juego simbólico. implica que los niños utilizan acciones lúdicas, manejo de objetos, gestos o palabras para representar otras realidades, permite que imaginen y creen situaciones ficticias, por medio de esta forma de juego, los niños desarrollan su capacidad para pensar abstractamente, ejercitan la creatividad y expresan sus emociones y experiencias de manera libre, lo cual favorece la comprensión de símbolos y significados, habilidades esenciales para el aprendizaje (Mohan et al., 2022).

Del mismo modo, Shpendi et al. (2025) el juego simbólico cumple un rol necesario en la etapa inicial, ya que los niños al representar, imaginar y recrear situaciones de la vida cotidiana, favorecen el desarrollo de su pensamiento abstracto (cognitivo) y lenguaje, donde los escolares pueden asumir distintos roles, explorar emociones y experimentar con normas sociales un entorno seguro y controlado, dicha forma de expresión estimula la creatividad, la memoria y la capacidad de planificación, habilidades clave para su desarrollo cognitivo.

Juego de roles. consiste en que los niños asuman personajes o funciones específicas, recreando situaciones sociales que les permiten experimentar diferentes perspectivas y normas, lo cual es clave para el desarrollo de la imaginación, la empatía y la comprensión social, al poner en práctica habilidades comunicativas y emocionales, donde los niños ensayan

conductas, exploran identidades y desarrollan la capacidad para resolver problemas dentro de contextos simbólicos (Bonilla et al., 2022).

Asimismo, Nhàn (2025) sostiene que el juego de roles es esencial en educación porque permite a los niños explorar personajes y situaciones reales, fortaleciendo su comprensión del entorno. Esta dinámica favorece el lenguaje oral y la expresión de ideas mediante diálogos, y promueve la empatía al asumir distintas perspectivas; además, estimula la imaginación, la memoria y la organización secuencial. En concordancia, Asadzadeh et al. (2024) afirman que el juego espontáneo en educación inicial integra aprendizajes cognitivos, sociales, emocionales y motores, potenciando creatividad, curiosidad, autonomía, toma de decisiones, resolución de problemas y autorregulación.

Juego cooperativo. se caracteriza por la interacción activa entre varios niños que trabajan juntos para lograr un objetivo común, fomentando valores como la colaboración, el respeto y la comunicación efectiva donde los niños aprenden a compartir recursos, negociar roles y resolver conflictos lo que fortalece sus habilidades sociales y emocionales (Zhao y Louise, 2022).

De igual manera, Khoiriyah y Atniati (2021) indican que a través de este tipo de juego los escolares no solo se divierten, sino que también aprenden a compartir, respetar turnos y resolver conflictos de forma pacífica, dichas experiencias fortalecen la construcción de normas y valores como la solidaridad y la responsabilidad conjunta; además, favorece a la optimización del lenguaje, la autorregulación emocional y la capacidad de escuchar al otro, al asumir roles dentro de una dinámica grupal, los niños experimentan la importancia de la cooperación para alcanzar metas comunes.

Desarrollo cognitivo. Este término es conceptualizado como un proceso activo y progresivo mediante el cual el niño construye su conocimiento a partir de la interacción con el entorno y la adaptación constante de sus estructuras mentales, lo cual implica la asimilación a nuevas experiencias, permitiendo que el pensamiento evolucione en etapas cualitativamente distintas (Piaget, 1952). Siegler (1991) & Peñafiel (2024) señalan que, el desarrollo cognitivo se entiende como un proceso dinámico, lúdico en el que los infantes modifican gradualmente sus estrategias mentales mediante la experiencia y la práctica, dicho proceso implica una competencia creciente para resolver problemas y adaptarse a nuevas situaciones, a través de la selección y perfeccionamiento de métodos cognitivos más eficientes.

El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual los niños adquieren y perfeccionan habilidades para resolver problemas, integrando sistemas cognitivos que permiten planificar, analizar y evaluar información mediante el aprendizaje activo y la exploración (Klahr, 2000). En esta etapa, se consolidan capacidades esenciales como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, que facilitan comprender el entorno, adaptarse a nuevas situaciones y fortalecer la autonomía e interacción social (Casanova et al., 2024). En este marco, el juego constituye una estrategia pedagógica que estimula dichas habilidades.

Importancia del desarrollo cognitivo en la etapa preescolar. En la etapa preescolar, el desarrollo cognitivo constituye un eje fundamental para la formación integral de los niños, ya que sienta las bases de habilidades esenciales para el aprendizaje y la adaptación social. Según Piaget (1972), durante este periodo los niños atraviesan la etapa preoperacional, caracterizada por el pensamiento simbólico y la representación mental, lo cual permite una comprensión más amplia del entorno. Estas capacidades se consolidan a través de la estimulación sistemática en el aula y en el hogar.

Dentro de este proceso, la memoria, la atención y la resolución de problemas destacan como dimensiones interdependientes que potencian el aprendizaje. La memoria facilita la retención y recuperación de información (Baddeley, 2000), mientras que la atención permite identificar estímulos y sostener el enfoque (Posner

& Rothbart, 2007). Por su parte, la resolución de problemas estimula el pensamiento crítico y la creatividad (Vygotsky, 1978; Siegler, 1991). Su adecuada estimulación en preescolar no solo fortalece el aprendizaje inmediato, sino que prepara a los niños para afrontar con éxito futuros retos académicos y personales.

Procesos fundamentales del desarrollo cognitivo. Son funciones mentales que permiten al niño adquirir, organizar y aplicar conocimientos para interactuar eficazmente con su entorno. Incluyen:

Atención y concentración. La atención y la concentración son procesos básicos del desarrollo cognitivo, pues permiten focalizar recursos mentales en estímulos relevantes y sostener el esfuerzo intelectual durante tareas específicas. Estas capacidades son indispensables para la adquisición de aprendizajes significativos, ya que facilitan la selección de información y la inhibición de distracciones, garantizando un procesamiento más eficaz en los primeros años de vida escolar (Posner & Rothbart, 2018).

Memoria (sensorial, a corto y largo plazo). La memoria se entiende como la capacidad de registrar, almacenar y recuperar información, y se organiza en memoria sensorial, a corto y a largo plazo. La primera retiene estímulos breves, la segunda mantiene información activa por lapsos limitados, y la última permite consolidar aprendizajes duraderos. En la infancia, la estimulación mediante actividades lúdicas favorece la transferencia entre estos sistemas y fortalece el rendimiento cognitivo (Baddeley et al., 2021).

Razonamiento lógico y pensamiento crítico. El razonamiento lógico y el pensamiento crítico posibilitan que los niños organicen ideas, identifiquen relaciones y evalúen argumentos para llegar a conclusiones válidas. En la etapa preescolar, estas capacidades comienzan a desarrollarse mediante juegos de clasificación, comparación y seriación, que estimulan la comprensión de relaciones causa-efecto. Fomentar estas habilidades

permite que los estudiantes adquieran bases sólidas para resolver problemas y generar aprendizajes autónomos y reflexivos (Facione, 2015).

Resolución de problemas y toma de decisiones. La resolución de problemas y la toma de decisiones son competencias cognitivas que implican analizar situaciones, plantear alternativas y elegir la mejor opción. En la infancia, se consolidan a través de actividades que desafían la creatividad y la flexibilidad del pensamiento. Estas habilidades estimulan el razonamiento lógico, fortalecen la autoconfianza y promueven la autonomía intelectual, siendo claves para enfrentar desafíos escolares y sociales (Ravikumar et al., 2025).

Lenguaje y simbolización. El lenguaje y la simbolización constituyen procesos esenciales del desarrollo cognitivo, ya que permiten representar la realidad, expresar ideas y construir significados compartidos. La simbolización se manifiesta en juegos de roles, dibujos y narraciones, donde los niños ejercitan su imaginación y pensamiento abstracto. A su vez, el lenguaje favorece la interacción social y la construcción del conocimiento, convirtiéndose en un medio para estructurar el pensamiento y desarrollar habilidades comunicativas (Vygotsky, 1979).

Estrategias pedagógicas para fortalecer el desarrollo cognitivo. Entre las estrategias se consideran las siguientes:

Metodologías activas de aprendizaje. Las metodologías activas fomentan la participación del estudiante en la construcción de su conocimiento, promoviendo la exploración, el descubrimiento y la reflexión. Estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por indagación estimulan la atención, la memoria y el razonamiento. Estas metodologías convierten al estudiante en protagonista del proceso educativo, favoreciendo aprendizajes más significativos y duraderos (Prince y Felder, 2020).

Juegos didácticos y actividades lúdicas. Los juegos didácticos y las actividades lúdicas constituyen herramientas esenciales para potenciar el

desarrollo cognitivo, ya que estimulan la creatividad, la resolución de problemas y la memoria operativa. A través de dinámicas como rompecabezas, dramatizaciones o juegos de roles, los niños aprenden de manera activa, reforzando la motivación intrínseca y mejorando su capacidad para adaptarse a contextos nuevos (Weisberg, et al., 2021).

Uso de recursos tecnológicos y digitales. El uso de recursos tecnológicos y digitales en educación inicial favorece el desarrollo de habilidades cognitivas al ofrecer entornos interactivos que estimulan la atención y el razonamiento. Aplicaciones educativas, cuentos digitales y juegos interactivos potencian la creatividad y el aprendizaje autónomo. No obstante, su implementación debe ser guiada y equilibrada para garantizar un uso responsable y pedagógicamente pertinente (Edwards, 2021).

Prácticas de enseñanza inclusivas y diferenciadas. Las prácticas inclusivas y diferenciadas permiten atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje en el aula. Adaptar contenidos, materiales y estrategias a las necesidades de cada estudiante fortalece procesos como la atención, la memoria y el razonamiento. Estas prácticas promueven la equidad educativa, garantizando que todos los niños desarrollen sus capacidades cognitivas en un entorno estimulante y respetuoso (Tomlinson, 2017).

Dimensiones del desarrollo cognitivo. Dentro de ello se encuentran:

La memoria: Que representa un elemento esencial en el desarrollo cognitivo infantil ya que accede a los niños retener, recuperar y aplicar información para resolver problemas adquirir nuevas habilidades y entender el mundo que los rodea, durante la etapa preescolar este proceso se encuentra en pleno crecimiento y se expresa a través de distintas formas, como la memoria de trabajo, la memoria a largo plazo, la memoria episódica y la memoria visual de trabajo (Mualemn, et al., 2024).

La atención: Permite al individuo concentrar sus recursos mentales en determinados estímulos del entorno, mientras filtra aquellos que no son

relevantes en un momento dado, dicho mecanismo no solo facilita la percepción y la comprensión de la información, sino que también actúa como base para el aprendizaje, la memoria y la resolución de problemas, a medida que una persona madura, su capacidad atencional se vuelve más selectiva y sostenida, lo que favorece un desempeño cognitivo más eficiente (Akhmetova, et al., 2024).

De acuerdo a, Sohlberg y Mateer (1987) aportaron en el desarrollo cuatro tipos de atención, entre ellos se encuentran: involuntaria, es aquella que surge de manera espontánea en respuesta a estímulos externos llamativos (colores brillantes, sonidos fuertes, movimientos); la selectiva se desarrolla cuando el niño aprende a concentrarse en una tarea específica mientras ignora distracciones; la sostenida, es la capacidad de conservar el enfoque en una actividad por períodos de tiempo más largos; y la dividida, se presenta en niveles más avanzados y permite atender a más de un estímulo a la vez.

Para Clemente et al. (2024) es necesario organizar actividades breves, variadas y visualmente atractivas, ya que esto evita la fatiga cognitiva y mantiene el interés, ejecutar rutinas claras, pues brindan seguridad y favorecen la anticipación de tareas, a su vez, utilizar recursos multisensoriales, como canciones, cuentos interactivos y materiales manipulativos, los cuales estimulan diversos canales perceptivos, y reforzar positivamente los momentos en que los niños logran mantener la atención contribuye a consolidar este comportamiento, con la finalidad de que mejoren la capacidad de atención en los niños.

La resolución de problemas: La resolución de problemas es una capacidad cognitiva esencial en el desarrollo infantil, pues permite enfrentar situaciones nuevas mediante el análisis, la toma de decisiones y la búsqueda de soluciones. Implica identificar obstáculos, evaluar alternativas y actuar con autonomía, estimulando memoria, atención y planificación (MINEDU, 2022; Keen, 2011). Estudios resaltan que plantear situaciones cotidianas, formular preguntas abiertas y promover la colaboración fortalecen el razonamiento

lógico, la creatividad y la reflexión, desarrollando pensamiento flexible y estrategias adaptativas (Ravikumar, et al. 2025; Stone, 2024).

Asimismo, investigaciones recientes destacan que actividades lúdicas potencian funciones mentales superiores, al estimular la atención, memoria y razonamiento en contextos significativos (Rusmin et al., 2024; Cankaya et al., 2025). A través del juego, los niños comprenden reglas, ejercitan el control de impulsos y desarrollan estrategias mentales que enriquecen el pensamiento simbólico. Este proceso fomenta la curiosidad, la creatividad y la capacidad de imaginar escenarios, contribuyendo a la maduración cognitiva progresiva. De esta manera, la resolución de problemas fortalece la autonomía intelectual y la confianza, demostrando que los niños son capaces de superar obstáculos por sí mismos y adaptarse a los retos de su entorno.

Los antecedentes de la investigación, es importante señalar que, se hizo una revisión sistemática estudios previos relacionados con las variables de estudio, desde los contextos internacional, nacional y local, los mismos que abordan de manera amplia el fenómeno de estudio de las variables juego y desarrollo cognitivo en diversos lugares del mundo. En ese orden de ideas, se exponen a continuación:

En el contexto internacional, García, et al. (2024) realizaron el estudio titulado “Uso de juegos didácticos y la optimización de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años”, [Artículo científico], Universidad Nacional Autónoma de México. El trabajo tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un alcance descriptivo y diseño no experimental, aplicado a una muestra de 120 niños de preescolar. El instrumento utilizado fue un cuestionario estructurado con escala Likert para medir atención, memoria y razonamiento. Los resultados de un pre test revelaron que inicialmente los estudiantes se encontraban un nivel “Medio” (35%) en el desarrollo cognitivo, 42% presentó un nivel “Bajo” en procesos de concentración y memoria operativa, y un 23% alcanzó un nivel “Alto” de desempeño cognitivo; después de la intervención, y el uso sistemático de juegos didácticos los escolares mejoraron en un 78% la atención, en un 65% en memoria y en un 59% la resolución de problemas. Por lo

tanto, resalta que inclusión de estrategias lúdicas resulta determinante para optimizar las habilidades cognitivas, confirmando la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales en experiencias activas y motivadoras.

Bustamante, et al. (2024) realizaron el estudio titulado “El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial”, [Artículo científico], Universidad Central del Ecuador. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con alcance descriptivo y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 120 escolares de nivel inicial. Se empleó como instrumento una ficha de observación estandarizada que permitió valorar dimensiones cognitivas y socioemocionales. Los resultados evidenciaron que un 41.7% de los niños mostró un nivel “Bajo” en desarrollo cognitivo, implicando deficiencias en memoria y atención; mientras que, un 15.9% alcanzó un nivel “Medio” en la práctica del juego; lo que refleja limitaciones en la creatividad y resolución de problemas por parte de los docentes; solo un 42% evidenció un nivel alto en interacción social. Los autores concluyeron que el juego, al ser planificado y mediado por el docente, es una herramienta para potenciar la interacción social y el fortalecimiento cognitivo, aunque aún existen vacíos en la estimulación. Por lo tanto, evidencia que el juego es un recurso pedagógico importante, pero su baja incorporación limita el desarrollo cognitivo infantil, lo cual coincide con la realidad observada en múltiples contextos latinoamericanos.

Mlaki y Athuman (2022) desarrollaron la investigación denominada “Evaluación del desarrollo cognitivo de niños en edad preescolar en las escuelas preprimarias seleccionadas en el municipio de Morogoro, Tanzania”, [Artículo científico], Universidad de Dar es Salaam. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con alcance descriptivo y diseño no experimental. La muestra incluyó 213 niños de preescolar. Para el recojo de datos se emplearon pruebas estandarizadas de desarrollo cognitivo y registros de observación. Los resultados mostraron que un 80% de los estudiantes alcanzó un nivel “Medio” y “Bueno” respecto al desarrollo cognitivo; mientras que, el 20% restante se distribuyó entre niveles bajos y muy bajos, siendo más notorios en escuelas rurales. Además, señala que es escasa la implementación de estrategias lúdicas en la práctica pedagógica. Concluyendo

que, el juego debe utilizarse como un recurso para estimular competencias cognitivas y fortalece habilidades, mostrando que las diferencias sociales pueden mitigarse mediante prácticas pedagógicas inclusivas y lúdicas.

En el contexto nacional, Gonzales y Rojas (2023) desarrollaron la investigación “El juego simbólico y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 años en una institución educativa inicial de Cusco”, [Tesis de maestría], Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Perú. El estudio fue de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño no experimental. La muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes de 4 años, se utilizaron fichas de observación y pruebas cognitivas para el recojo de datos. Los resultados indicaron una correlación positiva significativa entre el juego simbólico y las habilidades cognitivas ($r = 0.70$), específicamente, se halló una relación significativa, donde, 72% de los niños con mayor práctica de juego simbólico mostró un desarrollo alto en atención y memoria; mientras que, un 65% evidenció avances en razonamiento lógico y pensamiento abstracto. La conclusión señala que el juego simbólico favorece de manera notable la creatividad y la capacidad de simbolización, generando aprendizajes más significativos. Consecuentemente, el estudio demuestra que el juego simbólico es una estrategia altamente efectiva para potenciar habilidades cognitivas, confirmando su relevancia en la educación inicial peruana.

Asimismo, Velásquez (2021) ejecutó el estudio “El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N.º 659 en el 2019”, [Tesis de licenciatura], Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con nivel descriptivo y diseño no experimental. La muestra fue de 46 escolares del nivel inicial. Se aplicaron listas de cotejo y fichas de observación para recojo de datos. Los hallazgos evidenciaron que el 37% de los niños alcanzó un nivel “Alto” en el uso del juego, manifestando facilidad para crear escenarios ficticios y roles simbólicos; el 51% se ubicó en un nivel “Medio”, y un 13% en nivel “Bajo”. Estos resultados señalan que existe poca interacción en el uso de juegos lúdicos, debido al desconocimiento o desinterés de aplicar estrategias por parte de docente; asimismo existe escaso recursos didácticos y educativos en la institución. La conclusión afirma que el juego debe utilizarse porque es un recurso

que promueve la creatividad, la interacción social y la formación conceptual. Por lo tanto, el estudio respalda que el juego estimula la mente creativa y fortalece el aprendizaje, destacando la importancia de la mediación docente y familiar en la etapa preescolar.

Turpo (2023) en su estudio intitulado: “Relación entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 5 años de la I.E.I. Sapapujio del distrito de Potoni-Azángaro, 2022”, [Tesis de maestría], Universidad Nacional de Moquegua, Perú. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 64 niños de 3 a 5 años. Se emplearon fichas psicomotrices y evaluaciones cognitivas para recojo de datos. Los resultados evidenciaron que el 60.9% de los estudiantes presentó un nivel “Medio” de desarrollo cognitivo, con mayores dificultades en la dimensión percibida (33%) y simbólica (58%), solo el 25% alcanzó un nivel “Alto” en procesos de simbolización y razonamiento, lo que refleja vacíos en la estimulación integral. La conclusión indica que existe una relación positiva moderada entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo, aunque se evidencian limitaciones en la práctica pedagógica. Este antecedente visibiliza la necesidad de investigaciones que relacionen psicomotricidad y cognición, ya que aún se observa escasez de estudios integradores que fortalezcan las bases teóricas y metodológicas en educación inicial.

En el contexto regional no se han encontrado estudios relacionados con las variables de la presente investigación.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Formulación de la hipótesis y definición de variables

3.1.1. Hipótesis

Hi: Existe relación directa y significativa entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025.

Ho: No existe relación entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025.

3.1.2. Definición de las variables

Definición conceptual:

El juego, el “Juego” se conceptualiza como una actividad innata, voluntaria y significativa propia de la infancia, mediante la cual el niño explora el entorno, ensaya situaciones y construye aprendizajes. Apierre y Lapierre (1982) desde el contexto académico sostienen que el juego contribuye al desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, al promover la creatividad, la interacción y la estructuración progresiva del pensamiento. En consecuencia, se reconoce como un recurso formativo esencial para la consolidación de aprendizajes tempranos.

El desarrollo cognitivo, se concibe como un proceso dinámico y progresivo mediante el cual los niños ajustan y perfeccionan sus estrategias mentales a partir de la práctica y la experiencia. Según Siegler (1991), este proceso implica la mejora continua de las capacidades para resolver problemas y enfrentar nuevas situaciones, favoreciendo la adaptación y el aprendizaje. Asimismo, contribuye al fortalecimiento de funciones como la atención, la memoria y el razonamiento, consolidando un desarrollo integral y significativo.

Definición operacional:

El juego, Desde el punto de vista operacional, el Juego se define como la manifestación de actividades lúdicas que realiza el niño en el contexto educativo y que se mide a través de las dimensiones juego simbólico, juego de roles y juego cooperativo. Estas dimensiones permiten evaluar la capacidad del niño para representar situaciones, asumir roles, expresar emociones, interactuar con sus pares y respetar normas básicas durante el desarrollo de actividades lúdicas.

Desarrollo cognitivo, Operacionalmente, el Desarrollo cognitivo se define como el conjunto de procesos mentales que permiten al niño comprender, procesar y utilizar información en situaciones del aula, y se mide mediante las dimensiones memoria, atención y resolución de problemas. Estas dimensiones posibilitan evaluar la retención de información, la concentración en actividades propuestas y la capacidad para identificar y utilizar datos relevantes en situaciones cotidianas.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Variable 1: Juego	Juego Simbólico	Representa personajes usando diversos medios gráficos y plásticos.	1. Utiliza materiales plásticos o de construcción (títeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos. 2. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	Escala de valoración Escala de Likert "Siempre" (4). "Casi siempre" (3) "Casi nunca" (2) Nunca" (1)
		Relaciona objetos, según sus características.	3. El niño agrupa objetos del aula considerando semejanzas de forma, tamaño, color y textura. 4. Utiliza distintos materiales para representar objetos similares, relacionando sus características perceptibles básicas.	
		Autorregula sus emociones y comportamientos	5. El niño respeta turnos y normas de juego sin mostrar conductas impulsivas o disruptivas. 6. Expresa sus emociones adecuadamente durante el juego simbólico sin afectar a sus compañeros.	
	Juego de roles	Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.	7. El niño expresa con gestos y palabras sus emociones durante la representación de diferentes roles. 8. Manifiesta alegría, tristeza o enojo al interactuar en actividades lúdicas de roles.	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común. 	<p>9. El niño respeta turnos y normas establecidas en juegos de roles compartidos con sus compañeros.</p> <p>10. Comparte materiales y recursos necesarios con sus compañeros en situaciones lúdicas de juego de roles.</p>	
	Juego cooperativo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acepta e incorpora normas básicas que le brinda seguridad. 	<p>11. El niño acepta las normas básicas durante el juego cooperativo para mantener un ambiente seguro.</p> <p>12. Respeta instrucciones simples brindadas por el docente mientras participa en juegos grupales.</p>	
		Participación activa en el juego de roles	<p>13. El niño coopera en actividades de juego de roles, respetando turnos y contribuyendo colectivamente.</p> <p>14. Asume personajes asignados en el juego de roles, interactuando activamente con sus compañeros.</p>	
Variable 2: Desarrollo cognitivo	Memoria	Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	<p>1. El niño anticipa posibles contenidos del texto utilizando indicios gráficos y palabras destacadas observadas.</p> <p>2. Desarrolla sus ideas con claridad cuando comunica mensajes durante actividades de juego</p>	
		Explica las relaciones de causa-efecto entre ideas que escucha del texto que le leen.	<p>3. El niño combina imágenes y palabras significativas para predecir posibles ideas del texto presentado</p> <p>4. Formula hipótesis al observar imágenes, anticipando lo que sucederá en el texto presentad</p>	
	Atención	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje. 	<p>5. Expresa sus ideas con claridad y coherencia para comunicar un mensaje comprensible en actividades cotidianas</p> <p>6. Mantiene la atención mientras organiza sus ideas para transmitir mensajes sencillos a sus compañeros.</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presta atención activa dando señales verbales y no verbales. 	<p>7. El niño Interviene con expresiones verbales o gestos adecuados al escuchar preguntas o comentarios del docente.</p> <p>8. Mantiene contacto visual y realiza movimientos de asentimiento durante explicaciones o actividades dirigidas</p>	
Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas del aula. 	<p>9. El niño selecciona datos relevantes cuando se enfrenta a juegos o dinámicas escolares cotidianas</p> <p>10. El niño identifica información de su preferencia al participar en actividades grupales cotidianas del aula</p> <p>11. distingue y utiliza datos referidos al resolver situaciones sencillas planteadas por el docente.</p>		

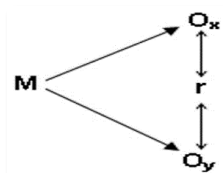
3.2. Metodología

3.2.1. Alcance/Tipo y diseño de la investigación

Tipo/Alcance de la investigación. La investigación fue de tipo básica, pues se orientó a generar conocimiento teórico sin una aplicación inmediata, con la finalidad de ampliar la comprensión de los fundamentos que explican los fenómenos estudiados (Hernández, et al., 2018). Es de enfoque cuantitativo, porque recolecta y analiza datos numéricos mediante procedimientos estructurados, permitiendo identificar relaciones entre variables con objetividad y precisión (Arias et al., 2022). Es de tipo o alcance correlacional, ya que buscó establecer el grado de relación entre las variables sin manipularlas, en un contexto determinado (Hernández y Mendoza, 2018).

Diseño de investigación. El estudio adoptó un diseño no experimental, dado que los fenómenos se observaron en su contexto natural, sin manipulación deliberada de las variables, lo que permite describir y analizar las relaciones presentes en la realidad (Hernández y Mendoza, 2018). Además, fue de corte transversal, ya que la recolección de datos se realizó en un único momento o periodo específico, facilitando la descripción del comportamiento de las variables en un tiempo determinado (Maier et al., 2023).

Esquema:



Dónde:

M = La muestra se conforma por los niños preescolares de la Institución Educativa Divino Niño nuevo Cancas de 4 y 5 años.

O₁ = Observación de la variable el juego en los niños preescolares de la Institución Educativa Divino Niño Nuevo Cancas.

O₂ = Observación de la variable desarrollo cognitivo en los niños preescolares de la Institución Educativa Divino Niño Nuevo Cancas.

r = Relación entre las variables de estudio: el juego y el desarrollo cognitivo.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población. Según Hernández y Mendoza (2018), la población se define como el conjunto total de elementos, personas o unidades de análisis que formaron parte de un estudio y sobre los cuales se recogió información en su totalidad, sin recurrir a una muestra. En el presente estudio, la población estuvo conformada por estudiantes de 3, 4 y 5 años, con un total de 71 niños pertenecientes a la Institución Educativa Divino Niño Nuevo Cancas.

Tabla 2

Población de estudiantes de la institución educativa “Divino Niño Nuevo Cancas”.

Edad	Sección	Sexo		Total
		Hombres	Mujeres	
3 años	Única	10	11	21
4 años	Única	09	15	24
5 años	Única	12	14	26
	Total	31	40	71

Fuente: Registro de matrícula de la I.E “Divino Niño” – Nivel Inicial, año 2025

Muestra. La muestra es un subconjunto representativo de la población, seleccionado mediante criterios científicos para facilitar el análisis y la generalización de resultados sin estudiar a todos los elementos. La muestra estuvo constituida por 50 estudiantes de 4 y 5 años. Como se describe en la siguiente tabla:

Tabla 3

Muestra de estudiantes de la I.E. Divino Niño Nuevo Cancas

Edad	Sección	Sexo		Total
		Hombres	Mujeres	
4 años	Única	09	15	24
5 años	Única	12	14	26
	Total			50

Fuente: Registro de matrícula de la I.E “Divino Niño” – Nivel Inicial, año 2025

Muestreo. Para determinar la muestra se consideró emplear un muestreo no probabilístico de tipo incidental; cabe mencionar que, el muestreo no probabilístico

se aplica cuando los sujetos no tienen la misma probabilidad de ser elegidos, pues la selección depende del criterio del investigador o la accesibilidad. (Hernández, 2021).

La unidad de análisis de la presente investigación estuvo constituida por niños de 4 y 5 años del nivel inicial, donde se recogió la información respecto a las variables: juego y desarrollo cognitivo.

Criterios de selección. Se considera:

Criterio de inclusión: niños y niñas de 4 y 5 años matriculados en el nivel inicial de la institución educativa de Cancas en el año 2025; estudiantes que asistan regularmente a las actividades escolares; padres o apoderados que otorguen su consentimiento informado para la participación en el estudio.

Criterios de exclusión: niños con ausencias reiteradas durante el proceso de recolección de datos; estudiantes con diagnósticos de discapacidad cognitiva severa que impidan responder los instrumentos aplicados; casos en los que los padres o apoderados no autoricen la participación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El método de estudio aplicado para una investigación correlacional, se utilizó el método hipotético-deductivo que se orienta a la formulación de hipótesis que plantean posibles relaciones entre variables, a partir de los fundamentos teóricos previos, para luego ser contrastadas mediante la observación y el análisis de datos empíricos. En este sentido, las hipótesis se dedujeron lógicamente y se sometieron a verificación objetiva, permitiendo identificar el grado de asociación existente entre las variables de estudio, sin manipularlas, en un contexto determinado (De la Cruz, 2020).

Técnica. El procedimiento utilizado fue la observación esta consiste en recopilar información mediante la percepción directa y sistemática de comportamientos, hechos o situaciones en un contexto determinado, dicha herramienta permite registrar datos tal como ocurren, sin intervenir en el entorno observado, siendo útil

para analizar conductas, interacciones o dinámicas naturales dentro de espacios educativos, sociales o laborales (Arias et al., 2022).

Instrumento. Un medio de recojo de información, herramienta estructurada que permite recopilar datos de forma sistemática y objetiva para medir las variables de estudio y facilitar el análisis de los resultados (Arias y Covinos, 2021). Se empleó una ficha de observación estructurada con escala tipo Likert, la cual permitió valorar gradualmente los indicadores establecidos, asignando categorías como Nunca (1), Casi nunca (2), Casi siempre (3), y Siempre (4). Esta combinación facilitó la cuantificación de los datos observados, garantizando objetividad y precisión para el análisis estadístico de la relación entre las variables de estudio.

3.5. Procedimientos de recolección de datos

La recolección de información se desarrolló siguiendo una secuencia ordenada de acciones. Primero, se gestionó la autorización correspondiente con la institución educativa para poder realizar el trabajo de campo. Luego, se obtuvo el consentimiento informado de los padres o apoderados de los niños. Posteriormente, se realizó una breve sensibilización con los estudiantes, explicándoles de manera sencilla la actividad para favorecer su participación. A continuación, se organizó el aula para facilitar la observación directa y se aplicó la ficha de observación de forma individual a cada niño, registrando sistemáticamente las conductas observadas. Finalmente, se revisaron los registros para verificar su completitud y coherencia, y se sistematizó la información en una matriz de datos para su posterior análisis.

3.6. Validación y confiabilidad del instrumento

Validez. La validez del instrumento se determinó mediante el juicio de expertos, procedimiento que consistió en someter la guía de observación a la evaluación de especialistas con experiencia en el área de educación inicial y metodología de la investigación. Este proceso permitió verificar la pertinencia, claridad y coherencia de los contenidos, indicadores e ítems propuestos, asegurando que el instrumento

midiera adecuadamente las variables de estudio, en concordancia con los objetivos de la investigación correlacional (Cisneros et al., 2022).

Confiabilidad. El instrumento se estableció a través del coeficiente alfa de Cronbach, el cual evalúa el grado de consistencia interna entre los ítems que conforman la guía de observación. En el presente estudio se obtuvo un valor de 0,900, lo que evidencia una alta confiabilidad, superando el valor mínimo aceptable de 0,70. Este resultado garantiza la estabilidad y precisión de los datos recolectados (Hernández y Mendoza, 2018).

3.7. Métodos de análisis de datos

Estadística descriptiva. La estadística descriptiva se utilizó con la finalidad de organizar, resumir y presentar la información recolectada de manera clara y ordenada. Para ello, los datos obtenidos mediante la guía de observación con escala tipo Likert fueron procesados en una matriz de datos, permitiendo calcular frecuencias absolutas, frecuencias relativas y porcentajes. Asimismo, los resultados fueron presentados a través de tablas estadísticas, lo que facilitó la descripción del comportamiento de las variables Juego y Desarrollo cognitivo, así como de sus respectivas dimensiones, permitiendo identificar tendencias y niveles predominantes en la población estudiada.

Estadística inferencial. Para realizar el análisis inferencial, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, debido a que la muestra fue menor e igual a 50 participantes. El resultado obtenido fue una significancia de 0,000, valor inferior al nivel de significancia establecido (0,05), lo que indicó que los datos no seguían una distribución normal. En consecuencia, se empleó una prueba no paramétrica, seleccionándose el coeficiente de correlación Rho de Spearman. El análisis evidenció un coeficiente de correlación de -0,096, correspondiente a una correlación negativa muy baja, con una significancia bilateral de 0,509, mayor a 0,05, lo que permitió aceptar la hipótesis nula y concluir que no existió relación estadísticamente significativa entre las variables estudiadas.

3.8. Consideraciones éticas

Las consideraciones éticas de la presente investigación se orientaron al respeto de los principios fundamentales de la ética en investigación educativa. Se garantizó el respeto a la dignidad, integridad y bienestar de los niños participantes, asegurando que su participación fuera voluntaria y sin ningún tipo de riesgo físico o psicológico. Previamente a la recolección de datos, se obtuvo el consentimiento informado de los padres o apoderados y la autorización de la institución educativa. Asimismo, se resguardó la confidencialidad y anonimato de la información, utilizando los datos únicamente con fines académicos. El proceso de observación se realizó en el contexto natural del aula, sin alterar las actividades pedagógicas ni influir en el comportamiento de los estudiantes. Finalmente, se actuó con responsabilidad, transparencia y rigor científico, asegurando que los resultados fueran analizados y presentados de manera objetiva, sin manipulaciones ni interpretaciones sesgadas.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados para el objetivo general

Tabla 4

Nivel de relación entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025.

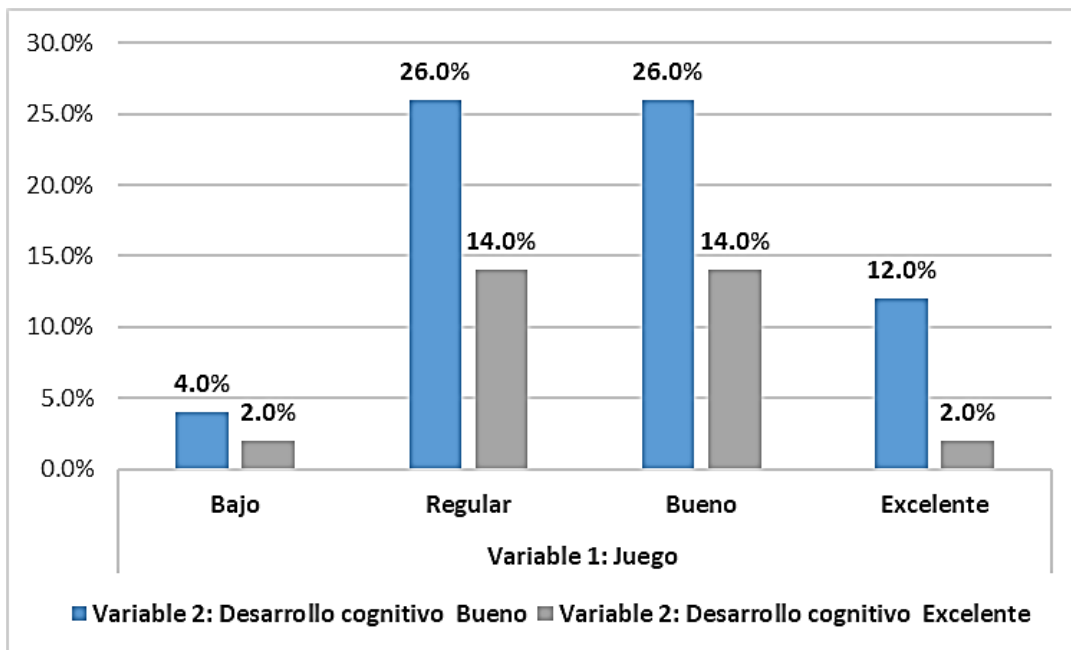
Variables / categoría			Variable 2: Desarrollo cognitivo		Total
			Bueno	Excelente	
Variable 1: Juego	Bajo	<i>f</i>	2	1	3
		%	4%	2%	6%
	Regular	<i>f</i>	13	7	20
		%	26%	14%	40%
	Bueno	<i>f</i>	13	7	20
		%	26%	14%	40%
Excelente	<i>f</i>	6	1	7	
	%	12%	2%	14%	
Total		<i>f</i>	34	16	50
		%	68%	32%	100%

Fuente: *Matriz de datos, SPSS.*

La Tabla 4, en coherencia con el objetivo general de determinar el nivel de correlación entre el juego y el desarrollo cognitivo, evidencia que los mayores porcentajes se concentran en niveles medios-altos de juego y en desempeños cognitivos favorables. Donde, el 40% se ubica en juego “Regular”, de los cuales el 26% presenta desarrollo cognitivo Bueno y el 14% “Excelente”; del mismo modo, el 40% con juego Bueno, se distribuye en 26% con desarrollo “Bueno” y 14% “Excelente”; en este mismo contexto, alcanzaron un nivel “Excelente” el 14%, de los cuales se intersecan en 2% en el misma categoría y 12% en “Regular” en la variable desarrollo cognitivo, a diferencia, el juego se calificó en “Bajo” alcanza solo 6%, lo que sugiere menor vinculación con niveles cognitivos altos.

Figura 1

Distribución porcentual de la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo



4.1.2. Resultados para el objetivo específico 1

Tabla 5

Nivel de relación entre las variables el juego y la memoria de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025.

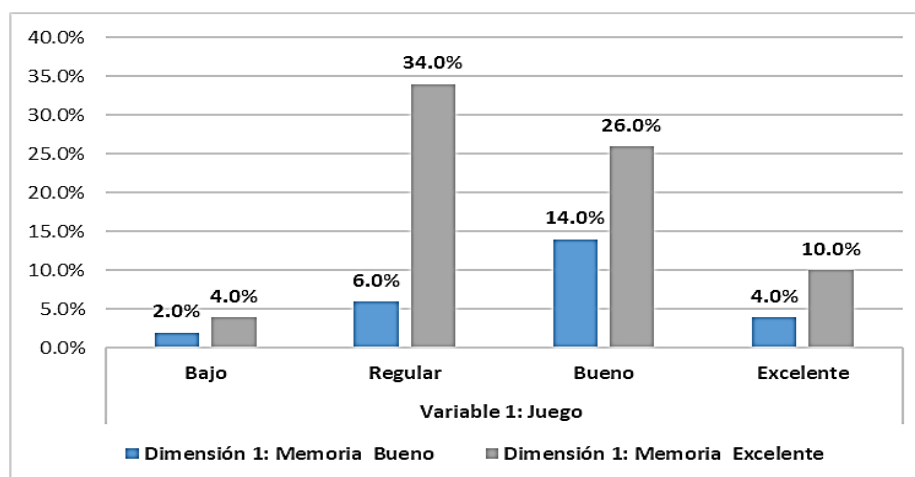
Variables / categoría		Dimensión 1: Memoria		Total	
		Bueno	Excelente		
Variable 1: Juego	Bajo	<i>f</i>	1	2	3
		%	2%	4%	6%
	Regular	<i>f</i>	3	17	20
		%	6%	34%	40%
	Bueno	<i>f</i>	7	13	20
		%	14%	26%	40%
	Excelente	<i>f</i>	2	5	7
		%	4%	10%	14%
Total	<i>f</i>	13	37	50	
	%	26%	74%	100%	

Fuente: Matriz de datos, SPSS.

La tabla 5, en relación con el objetivo específico 1, se evidencia que, del total de estudiantes, el 40% se ubica en el nivel “Regular” en la variable juego, de ellos el 34% presenta una memoria Excelente y el 6% Buena. Asimismo, otro 40% corresponde al nivel “Bueno” en V1, donde el 26% alcanza memoria “Excelente” y el 14% “Buena”. Un 14% se califica en el nivel “excelente”, de ellos el 10% y 4% se calificaron “excelente” y “Bueno”, respectivamente en la dimensión.

Figura 2

Distribución porcentual de la relación entre la variable juego y la dimensión memoria



Fuente: Tabla 5.

4.1.3. Resultados para el objetivo específico 2

Tabla 6

Nivel de relación entre las variables el juego y la atención de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025

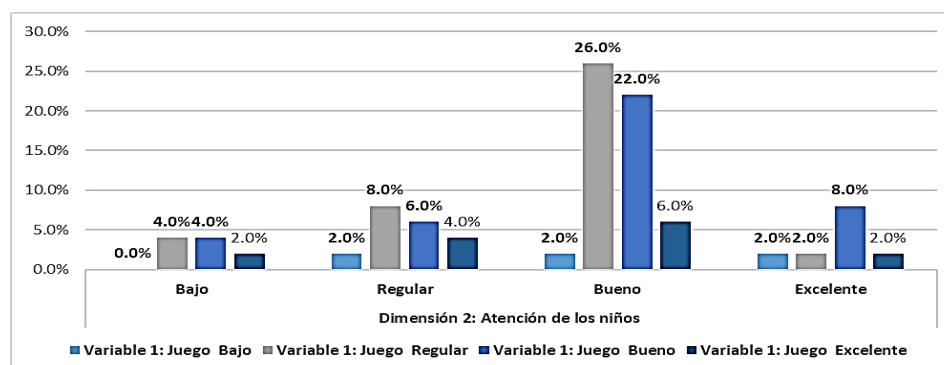
Variables / categoría		Dimensión 2: Atención de los niños				Total	
		Bajo	Regular	Bueno	Excelente		
Variable 1: Juego	Bajo	f	0	1	1	1	3
		%	0%	2%	2%	2%	6%
	Regular	f	2	4	13	1	20
		%	4%	8%	26%	2%	40%
	Bueno	f	2	3	11	4	20
		%	4%	6%	22%	8%	40%
	Excelente	f	1	2	3	1	7
		%	2%	4%	6%	2%	14%
Total		f	5	10	28	7	50
		%	10%	20%	56%	14%	100%

Fuente: Matriz de datos, SPSS.

La Tabla 6, revela la relación entre la variable “Juego” y la dimensión “Atención” donde, el 40% de la muestra se ubica en el nivel “Regular” de “Juego”; dentro de este grupo, el 26% presenta una “Atención” “Buena”, constituyendo la intersección más relevante. Asimismo, otro 40% se califica en el nivel “Bueno” de “Juego”, donde el 22% también alcanza una “Atención” “Buena” y el 8% “Excelente”. Por su parte, el 14% con “Juego” “Excelente” se distribuye en proporciones mínimas entre los niveles “Bajo”, “Regular”, “Bueno” y “Excelente” de “Atención”.

Figura 3

Distribución porcentual de la relación entre la variable juego y la dimensión atención de los niños



Fuente: Tabla 6.

4.1.4. Resultados para el objetivo específico 3

Tabla 7

Nivel de relación entre las variables el juego y la resolución de problemas de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025

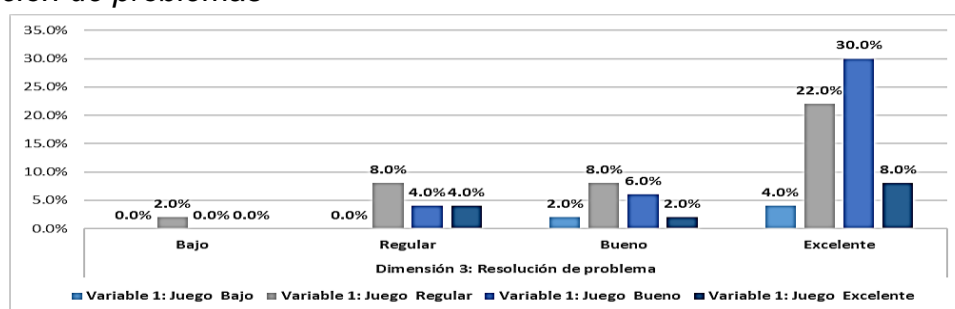
Variables / categoría		Dimensión 3: Resolución de problemas				Total	
		Bajo	Regular	Bueno	Excelente		
Variable 1: Juego	Bajo	f	0	0	1	2	3
		%	0%	0%	2%	4%	6%
	Regular	f	1	4	4	11	20
		%	2%	8%	8%	22%	40%
	Bueno	f	0	2	3	15	20
		%	0%	4%	6%	30%	40%
	Excelente	f	0	2	1	4	7
		%	0%	4%	2%	8%	14%
Total	f	1	8	9	32	50	
	%	2%	16%	18%	64%	100%	

Fuente: Matriz de datos, SPSS.

La Tabla 7, evidencia la relación entre la variable “Juego” y la dimensión “Resolución de problemas”. Del 40% de estudiantes ubicados en el nivel “Regular” en la variable “Juego”, de ellos el 22% presenta una “Resolución de problemas” “Excelente”, constituyendo el cruce más relevante con la dimensión. Asimismo, del 40% con “Juego” “Bueno”, el 30% alcanza un nivel “Excelente” en esta dimensión. Por su parte, el 14% con “Juego” “Excelente” se distribuye principalmente en el nivel “Excelente” (8%).

Figura 4

Distribución porcentual de la relación entre el variable juego y la dimensión resolución de problemas



Fuente: Tabla 7.

Tabla 8

Prueba de correlación de Rho de Spearman entre las variables el juego y desarrollo cognitivo de niños preescolares en una Institución Educativa, Cancas, 2025

Correlaciones: Rho de Spearman		
	V1: Juego	V2: Desarrollo cognitivo
Coeficiente de correlación	1,000	-0,096
V1: Juego Sig, (bilateral)		0,509
N	50	50

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la Tabla 8, según prueba Rho de Spearman aplicada para estimar el nivel de correlación entre la variable “Juego” y el “Desarrollo cognitivo” en niños preescolares (N = 50) arrojó un coeficiente de correlación de -0,096, lo que indica una correlación negativa muy baja (prácticamente nula). Asimismo, la significancia bilateral fue 0,509, valor superior a 0,05, por lo que no se evidencia una relación estadísticamente significativa entre ambas variables. En consecuencia, se acepta la hipótesis nula (no existe relación entre las variables Juego y desarrollo cognitivo), rechazándose la hipótesis de investigación.

4.2. Discusión

Los resultados de la Tabla 4, en relación con el objetivo general del presente estudio permitió describir el nivel de relación existente entre las variables “Juego” y el “Desarrollo cognitivo” en niños preescolares, evidenciando el estado inicial de ambas variables sin intervención pedagógica. Los resultados muestran que el 40% de los estudiantes se calificaron en la variable “juego” en el nivel “Regular”, en este nivel se encuentra con calificación de “Bueno” (26%) y “Excelente (14%) respecto a la variable desarrollo cognitivo; mientras que en otro nivel el 40% se calificó “Bueno” en la variable “Juego”, respecto a la relación con el desarrollo cognitivo, el 26% se ubica en “Bueno” y 14% “Excelente”, lo que indica coexistencia de niveles medios-altos en ambas variables. Estos hallazgos difieren de lo reportado por Gonzales y Rojas (2023), quienes identificaron una correlación positiva alta ($r = 0,70$) entre juego simbólico y habilidades cognitivas, resultado asociado a contextos con mayor sistematización del juego. Asimismo, se observa coincidencia parcial con Velásquez (2021), donde el 51% de los niños se ubicó en niveles medios de juego, reflejando una tendencia similar a la del presente estudio. En contraste, Turpo (2023) halló una relación positiva moderada entre variables cognitivas y psicomotrices, con un 61% en nivel “Medio” de desarrollo cognitivo, evidenciando mayor asociación que la encontrada en Cancas. Desde el plano teórico, Piaget (1962) sostiene que el juego refleja el pensamiento en acción propio de la etapa preoperacional, mientras que Vygotsky (1979) explica que su impacto cognitivo depende de la mediación social; por ello, la ausencia de una relación significativa sugiere que el juego observado no estuvo suficientemente mediado ni estructurado para potenciar el desarrollo cognitivo.

En el marco del objetivo específico 1, orientado a establecer la relación entre el juego y la memoria, los resultados del presente estudio evidenciaron que los estudiantes se concentraron mayoritariamente en niveles “Regular” y “Bueno” de juego (40% cada uno), asociados a desempeños altos en memoria, donde el 34% y 26% alcanzaron el nivel “Excelente”, respectivamente. Estos hallazgos describen un escenario inicial favorable en la dimensión memoria, sin implicar una relación

causal. En contraste, García et al. (2024) reportaron que, antes de una intervención lúdica, el 42% de los niños presentaba niveles bajos de memoria, situación distinta a la encontrada en Cancas, donde solo el 26% se ubicó en nivel “Bueno”. De forma similar, Bustamante et al. (2024) identificaron un 41,7% de escolares con bajo desarrollo cognitivo, incluyendo memoria y atención, lo que difiere del 74% de memoria “Excelente” observado en este estudio. Asimismo, Mlaki y Athuman (2022) hallaron que el 80% de los niños alcanzó niveles medio–altos de desarrollo cognitivo, resultado que guarda semejanza con la predominancia de niveles altos de memoria en la presente investigación. Desde el plano teórico, Piaget (1962) sostiene que el juego favorece la consolidación de esquemas mentales que sustentan la memoria en la etapa preoperacional, mientras que Baddeley (2000) explica que la memoria se fortalece cuando el niño interactúa activamente con estímulos significativos. En conjunto, los resultados sugieren que el juego se asocia con niveles favorables de memoria, aunque su efecto depende del contexto pedagógico y la mediación educativa. Por lo tanto, los niveles favorables de memoria asociados a prácticas lúdicas medias y buenas reflejan que el juego contribuye al fortalecimiento de procesos mnésicos (codificación, almacenamiento y recuperación de la información) condicionados por la experiencia pedagógica y el contexto educativo.

En el contexto del objetivo específico 2: “Establecer la relación entre el juego y la atención”. Los resultados del presente estudio revelaron que los estudiantes se concentraron mayoritariamente en niveles “Regular” y “Bueno” de juego (40% cada uno), asociados principalmente a una atención “Buena” (26% y 22%, respectivamente), lo que describe un estado inicial favorable de la dimensión atención de los niños. Estos hallazgos muestran diferencias con García et al. (2024), quienes reportaron que, antes de una intervención lúdica, el 42% de los niños presentaba niveles bajos de concentración, mientras que en Cancas solo el 10% se ubicó en atención “Baja”. De forma similar, Bustamante et al. (2024) identificaron un 42% de estudiantes con deficiencias en atención, resultado inferior al 56% de atención “Buena” encontrado en este estudio. Asimismo, se observa concordancia parcial con Mlaki y Athuman (2022), quienes hallaron que el 80% de los niños alcanzó niveles medio–altos de desarrollo cognitivo, incluyendo atención,

lo que coincide con la predominancia de niveles favorables observados. Desde el sustento teórico, Posner y Rothbart (2007) explican que la atención se fortalece cuando el niño interactúa activamente con estímulos significativos, mientras que Vygotsky (1979) sostiene que el juego, mediado socialmente, favorece el control atencional y la autorregulación. En conjunto, los resultados sugieren que el juego se asocia con niveles adecuados de atención, aunque su impacto depende del grado de mediación pedagógica presente en el aula. Por lo tanto, El juego, como variable pedagógica, y la atención, como dimensión del desarrollo cognitivo, cumplen un papel fundamental en el rendimiento académico del estudiante, ya que favorecen la concentración, la comprensión de consignas y la participación activa en el aprendizaje, facilitando la adquisición de conocimientos significativos desde la etapa preescolar.

En correspondencia con el objetivo específico 3, orientado a establecer la relación entre el juego y la resolución de problemas, los resultados del estudio evidenciaron que los estudiantes se concentraron mayoritariamente en niveles “Regular” y “Bueno” en la variable “Juego” (40% cada uno), asociados a desempeños altos en la dimensión resolución de problemas, donde el 22% y 30%, respectivamente, alcanzaron el nivel “Excelente”, evidenciando un estado cognitivo favorable en esta dimensión. Estos hallazgos guardan similitud con el estudio de Lara et al. (2025), quienes reportaron que los resultados del pre test los estudiantes se ubicaron en el mayor porcentaje nivel “Regular”, seguid de “Inicio” y finalmente “Bueno”; tras la aplicación de juegos educativos, el 59% de los niños mejoró en resolución de problemas; mientras que el presente estudio se limitó a describir la relación existente sin intervención, lo que considera importante el uso de estrategias lúdicas. Asimismo, Espinosa Cevallos y Arteaga-Alcívar (2023) señalaron que más del 60% de los escolares fortaleció la capacidad para resolver conflictos y problemas en contextos lúdicos estructurados, resultado comparable con el 64% de nivel “Excelente” observado en Cancas. En contraste, Bustamante et al. (2024) identificaron que el 41,7% de los niños presentó deficiencias en procesos cognitivos vinculados a la resolución de problemas, lo que difiere de los niveles favorables encontrados en el presente estudio. Desde el sustento teórico, Vygotsky (1978) sostiene que la resolución de problemas se potencia mediante la interacción social

y la mediación del adulto en actividades lúdicas, mientras que Siegler (1991) explica que esta capacidad se desarrolla a partir del ajuste progresivo de estrategias cognitivas basadas en la experiencia. En conjunto, los resultados describen una asociación favorable entre el juego y la resolución de problemas, condicionada por el contexto pedagógico y la mediación educativa. Por lo tanto, la resolución de problemas mostró niveles elevados asociados a prácticas lúdicas medias y buenas, evidenciando que el juego favorece el desarrollo de estrategias cognitivas adaptativas en los niños preescolares.

En correspondencia a determinar el nivel de correlación entre el juego y el desarrollo cognitivo según la prueba de hipótesis, los resultados del presente estudio evidenciaron que no existió una relación estadísticamente significativa entre ambas variables ($Rho = -0,096$; $p = 0,509$), lo que indica una correlación negativa muy baja y prácticamente nula en el contexto evaluado. Este hallazgo difiere de lo reportado por Gonzales y Rojas (2023), quienes encontraron una correlación positiva alta entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo ($r = 0,70$), donde el 72% de los niños con mayor práctica lúdica presentó niveles altos de atención y memoria; dicha diferencia puede explicarse por el carácter correlacional específico del presente estudio y por las particularidades del contexto pedagógico observado. Asimismo, los resultados contrastan parcialmente con Turpo (2023), quien identificó una relación positiva moderada entre variables del desarrollo cognitivo, con un 60,9% de estudiantes en nivel medio, lo que sugiere que otros factores pedagógicos y contextuales influyen en la asociación entre variables. Desde el sustento teórico, Piaget (1962) plantea que el juego refleja el pensamiento en acción propio de la etapa preoperacional, mientras que Vygotsky (1979) sostiene que su impacto cognitivo depende de la mediación social y del uso intencional del juego como herramienta cultural. En este sentido, la ausencia de correlación significativa sugiere que el juego observado no estuvo sistemáticamente mediado ni estructurado para incidir directamente en el desarrollo cognitivo global. En consecuencia, la prueba de hipótesis evidenció que, en el contexto estudiado, el juego no se relacionó significativamente con el desarrollo cognitivo, lo que resalta la influencia del enfoque pedagógico y la mediación docente en dicha asociación.

V. CONCLUSIONES

OG: El juego no muestra una asociación significativa con el desarrollo cognitivo porque los niveles cognitivos favorables (“Bueno” y “Excelente”) se presentan de manera similar tanto en niños con juego “Regular” como con juego “Bueno”. En ambos casos, el 40% de los estudiantes alcanza exactamente los mismos porcentajes (26% en “Bueno” y 14% en “Excelente”), lo que indica que un mayor nivel de juego no genera una mejora diferenciada en el desarrollo cognitivo.

Además, aunque el juego “Bajo” presenta un porcentaje reducido (6%) y menor presencia en niveles cognitivos altos, su escasa representación no es suficiente para establecer una relación directa, ya que el desarrollo cognitivo elevado se mantiene incluso en niveles intermedios de juego. Esto evidencia que otros factores distintos al juego podrían estar influyendo en el desarrollo cognitivo de los niños, lo que explica la ausencia de una asociación clara entre ambas variables.

OE1: El juego no se asocia con el desarrollo cognitivo, específicamente con la memoria, porque los porcentajes de memoria favorable se distribuyen de manera muy similar entre los distintos niveles de juego. En los niños con juego “Regular”, el 40% concentra niveles altos de memoria, con 34% en “Excelente” y 6% en “Buena”, mientras que en aquellos con juego “Bueno” también el 40% alcanza resultados favorables, con 26% en “Excelente” y 14% en “Buena”. Esta similitud evidencia que, aunque la memoria presenta niveles altos, estos no aumentan conforme mejora el nivel de juego. Asimismo, el nivel “Excelente” de juego solo representa el 14%, lo que refuerza que el buen desempeño cognitivo no depende directamente del juego, sino de otros factores que influyen en el desarrollo de los niños.

OE2: En función de los resultados, no se evidencia una relación clara entre el juego y la atención, ya que los niveles de atención favorable se presentan tanto en niños con juego “Regular” como con juego “Bueno”, sin diferencias relevantes entre ambos grupos. Esta similitud en los porcentajes indica que

un mayor nivel de juego no determina necesariamente un mejor nivel de atención. Asimismo, la baja representación del juego “Bajo” no permite establecer una asociación consistente, lo que sugiere que la atención puede estar influenciada por otros factores distintos al juego.

OE3: A partir de los datos obtenidos, los resultados muestran que el desempeño alto en la resolución de problemas no depende exclusivamente del nivel de juego, ya que los porcentajes elevados se observan tanto en niños con juego “Regular” como con juego “Bueno”. Esta situación evidencia que el logro de niveles “Excelente” se mantiene aun cuando el juego no alcanza su nivel más alto, lo que indica que la resolución de problemas puede estar siendo favorecida por otras experiencias de aprendizaje presentes en el aula y no necesariamente por el juego de manera directa.

OE4: Se determinó que no existe correlación estadísticamente significativa entre el juego y el desarrollo cognitivo, cuyo coeficiente Rho de Spearman fue -0,096, con una significancia de 0,509 ($>0,05$). Aunque descriptivamente se observaron niveles cognitivos favorables asociados al juego, los resultados inferenciales llevaron a aceptar la hipótesis nula.

VI. RECOMENDACIONES

A la Dirección Regional de Educación Tumbes (DRET), se considera promover la revisión y fortalecimiento de las orientaciones pedagógicas relacionadas con el uso del juego en la educación inicial, a fin de asegurar que su aplicación responda a propósitos educativos claros y contextualizados. Asimismo, se sugiere impulsar espacios de capacitación y acompañamiento docente que permitan optimizar la planificación y mediación del juego, considerando que el desarrollo cognitivo de los niños puede estar influenciado por diversos factores pedagógicos y del entorno, más allá de una sola estrategia.

La Unidad de Gestión Educativa Local Tumbes (UGEL), se recomienda brindar mayor apoyo a los docentes de educación inicial mediante espacios de formación y acompañamiento continuo, que les permitan reflexionar y mejorar la forma en que se integra el juego en las actividades diarias. De este modo, se busca que el uso del juego responda a una intención pedagógica clara y organizada, considerando que los niveles cognitivos favorables observados en los niños no se asocian de manera directa con esta estrategia cuando no se aplica de forma planificada.

A la Universidad Nacional de Tumbes, se sugiere impulsar el desarrollo de investigaciones aplicadas y de enfoque experimental que permitan profundizar en el análisis del juego y su relación con el desarrollo cognitivo. Asimismo, resulta oportuno fortalecer la formación inicial docente mediante enfoques pedagógicos lúdicos sustentados en evidencia científica y adaptados a la realidad educativa de la región.

A la institución educativa, se propone reforzar la planificación pedagógica del juego, integrándolo de manera sistemática en las sesiones de aprendizaje, con estrategias mediadas que permitan potenciar de forma más consistente el desarrollo cognitivo de los niños preescolares.

A los padres de familia, es importante promover el juego en el hogar como una actividad cotidiana, generando espacios de interacción lúdica que favorezcan la atención, la memoria y la resolución de problemas. De esta manera, se complementa el trabajo realizado en la escuela y se contribuye al desarrollo integral de los niños.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Akhmetova, A., Karmanova, Z., Demissenova, S., & Sadvakassova, N. (2024). Pedagogical Technologies and Cognitive Development in Secondary Education. *Open Education Studies*, 6(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1515/edu-2022-0214>
- Amsari, D., Wahyuni, E., y Fadhilaturrahmi, F. (2024). The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654-1662. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., & Vasquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/book/22>
- Asadzadeh, A., Shahrokhi, H., Shalchi, B., & Khamnian, Z. (2024). Serious educational games for children: A comprehensive framework. *Heliyon*, 10(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28108>
- Baddeley, A., Eysenck, M. W., & Anderson, M. C. (2021). *Memory*. Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781003188573>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Barkley, R. (2012). *Executive functions: What they are, how they work, and why they evolved*. Guilford Press.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Pearson Education.
- Bonilla, M., Méndez, I., Ramírez, E., García, M., & Silva, J. (2022). The benefits of role play in the development of drawing in preschool children. *Front. Psychol.*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1010512>
- Boza, E., Liriano, O., Pérez, Y., & Fonseca, R. (2022). Guía práctica para seleccionar una prueba estadística a aplicar en una investigación biomédica. *Multimed*, 26(6). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-48182022000600008

- Bruner, J. (1972). *La educación como proceso*. Morata.
- Bustamante, F., Troya, B., Barboto, C., Hernández, J., Martínez, M., Valencia, G., & Bernal, A. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025). The relationship between children's indoor loose parts play and cognitive development: a systematic review. *J. Intell.*, 13(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052>
- Casanova, T., Miranda, R., Maldonado, A., & Romero, J. (2024). Cognitive Skills and Their Development in Early Childhood. *International Journal of Religion*, 5(11). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.61707/gpm5pk33>
- Cheng, h. (2023). Effects of Playing Internet Games on Imagination. *Thinking Skills and Creativity*, 41(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100924>
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher CEIT*, 9(1), 66-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Cisneros, A., Urdánigo, J., Guevara, A., & Garcés, J. (2022). Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times. *Revista Científica de Ciencias*, 8(1), 1165-1185. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- Clemente, V., Beltrán, A., Herrero, S., Rodriguez, S., Martínez, I., Martín, A., & Tornero, J. (2024). Digital Device Usage and Childhood Cognitive Development: Exploring Effects on Cognitive Abilities. *Children*, 11(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/children11111299>
- CONCYTEC. (2018). *Investigación aplicada*. <https://conocimiento.concytec.gob.pe/termino/investigacion-aplicada/>
- Coronel, P., Boconzaca, M., Ortega, Z., & Molina, M. (2024). Estrategias de juego dirigido para el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial.

- SAGA: *Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(4), 20-31.
<https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/10/9>
- De la Cruz, P. (2020). El hipotético-deductivismo en la explicación de las ciencias sociales. *Horizonte de la Ciencia*, 10(18).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.397>
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64(1), 135-168. <https://doi.org/https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Dirección Regional de Educación de Tumbes. (2023). *Informe regional sobre logros y limitaciones del desarrollo infantil temprano en educación inicial*. Tumbes: DRET. <https://www.dretumbes.gob.pe>
- Divyangana, R., McLaughlin, K., Sheridan, M., Humphreys, K., & Rosen, M. (2024). Environmental contributions to cognitive development: The role of cognitive stimulation. *Developmental Review*, 73(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dr.2024.101135>
- Edwards, S. (2021). Play-based learning and digital technology in early childhood education. *British Journal of Educational Technology*, 52(2), 419–433.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13012>
- Edwards, S. (2021). Play-based learning and early childhood education. *Early Child Development and Care*, 191(7-8), 1071–1084.
- Erikson, E. (1963). *Childhood and society*. Norton & Company.
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Fleer, M. (2020). Pedagogical positioning in play: Teachers as play partners. *Early Years*, 40(2), 136–149. <https://doi.org/10.1080/09575146.2019.1572073>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García, M., Herrera, L., Rodríguez, G., Sánchez, B., & Quijije, E. (2024). Uso de juegos didácticos y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 6

- años. *Revista Académica YACHAKUNA*, 2(1), 121-129.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70557/2025.ychkn.2.1.p121-129>
- Gonzales, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista científica mundo de la investigación y conocimiento*, 4(3), 163-173. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>
- Herdiansyah, H., Meilana, A., & Carsiwan, C. (2024). Erikson's Development Psychosocial Theory In The 21 st Century: A Pedagogical Perspective In Physical Education. *COMPETITOR Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 16(2), 362-372.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/cjpkov.v16i2.63045>
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta
- Hirsh, K., & Golinkoff, R. (2011). *Einstein nunca memorizó fórmulas: El aprendizaje comienza en el juego*. Paidós.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. (2020). *A mandate for playful learning in preschool*. Oxford University Press.
- Itryah, A., & Pertiwi, D. (2024). The Role of Teachers in the Development of Learning Media for Block Play in Early Childhood Cognitive Development. *Indonesian Journal of Behavioral Studies*, 4(2), 97-104.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19109/ijobs.v4i2.24910>
- Izat, M., Kyyakbayeva, U., Nurgaliyeva, S., & Urinova, F. (2024). The implications of educational games on the development of children's intellectual abilities.

- International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(1), 126-136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.53894/ijirss.v8i1.3578>
- Izurieta, A., De Mora, J., Perez, M., & Naranjo, P. (2023). Cognitive development of children aged 4 to 5 years in the Cunchibamba parish - Ambato. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4), 70-802023. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i4.647>
- Keen, R. (2011). The Development of Problem Solving in Young Children: A Critical Cognitive Skill. *Annual Review of Psychology*, 62(1), 1-21. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1146/annurev.psych.031809.130730>
- Khoiriyah, K., & Atniati, I. (2021). Cooperative play: A strategy for increasing environment care of the early childhood. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 4(2), 63-82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/jecce.v4i2.4856>
- Klahr, D. (2000). *Exploring science: The cognition and development of discovery processes*. MIT Press.
- Lara, J., Castro, M., Lara, G., & Castro, V. (2025). Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. *ASCE MAGAZINE*, 4(2), 165-184. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.70577/ASCE/165.184/2025>
- Maier, C., Bennett, J., Grover, V., & Dwivedi, Y. (2023). Cross-sectional research: A critical perspective, use cases, and recommendations for IS research. *International Journal of Information Management*, 70(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102625>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). *Educación básica regular*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación de Perú [MINEDU]. (2022). *Resolvemos problemas jugando 1 : orientaciones para docentes, competencia resuelve problemas de cantidad 5 años*.

https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8042?utm_source=chatgpt.com

- Ministerio de Educación del Perú [MINEDU]. (2023). *La psicomotricidad: Guía para su implementación en los Centros de Educación Básica Especial (CEBE)*. <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Informe nacional sobre logros de aprendizaje en educación inicial*. Lima: MINEDU. <https://www.gob.pe/minedu>
- Mlaki, S., & Athuman, J. (2022). Assessing cognitive development of preschoolers in the selected pre-primary schools in Morogoro Municipality -Tanzania. *International Journal of Education and Social Science Research*, 5(1), 24-41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37500/IJESSR.2022.5504>
- Mohan, M., Celshiya, R., Karuppali, S., Bhat, J., & Anil, M. (2022). Pretend play in pre-schoolers: Need for structured and free play in pre-schools. *South African Journal of Childhood Education*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.4102/sajce.v12i1.1092>
- Mualemn, R., Hussein, R., Hodaya, D., Salemn, N., Waksman, I., Morales, L., . . . Zbedat, Y. (2024). Econeurobiology and brain development in children: key factors affecting development, behavioral outcomes, and school interventions. *Revist frontiers*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1376075>
- Muliyil, M., & Dhiksha, J. (2022). Influence of music on the cognitive development of primary school children. *International Journal of Health Sciences*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.8704>
- Nath, B. (2023). Parental and teacher factors associated with cognitive development of preschool children. *Journal of health promotion*, 11(1), 116-126. <https://doi.org/https://doi.org/10.3126/jhp.v11i1.61210>
- Nhân, V. (2025). Cooperative skills education in thematic role-playing for 5-6-year-olds in preschool: a theoretical study. *Studies in education sciences*, 6(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.54019/sesv6n1-008>

- Organización Panamericana de la Salud [OPS]. (2024). *Los niños y las niñas tienen derecho a jugar*. <https://www.paho.org/es/noticias/9-12-2024-ninos-ninas-tienen-derecho-jugar>
- Oyelere, S., Rutberg, S., Laine, T., & Lindqvist, A. (2022). Initial design and testing of multiplayer cooperative game to support physical activity in schools. *Educ. Sci.*, 12(100). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci12020100>
- Pakpahan, F., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55-60. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Parker, R., Thomsen, B., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Front. Educ.*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>
- Pazos, D., & Sánchez, M. (2021). La disciplina violenta, y el desarrollo cognitivo y socioemocional en el infante de preescolar. *Educación*, 30(58), 250-269. <https://doi.org/https://doi.org/10.18800/educacion.202101.012>
- Pedapati, K. (2022). Piagetian and Vygotskian Concepts of Cognitive Development: A Review. *Indian Journal of Mental Health*, 9(3). <https://indianmentalhealth.com/pdf/2022/vol9-issue3/4-Review-Paper-2.pdf>
- Pellegrini, A. D. (2013). *Play: The foundation of children's learning*. London: Bloomsbury Academic.
- Pellegrini, A. D. (2014). The role of play in human development. *Handbook of child psychology and developmental science*, 7, 2-22. 7, 2-22.
- Peñafiel, M. (2024). Aporte en el aprendizaje cognitivo mediante una aplicación móvil para niños de 3 a 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 360-376. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13300
- Piaget, J. (1951). *La formation du symbole chez l'enfant: Imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel.

- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación (trad. A. Martorell)*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1967). *Seis estudios de psicología*. Seix Barral.
- Posner, M. I., & Rothbart, M. K. (2018). Attention, self-regulation and consciousness. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 373(1744), 20170040. <https://doi.org/10.1098/rstb.2017.0040>
- Prince, M., & Felder, R. (2020). The case for inductive teaching. *ASEE Journal of Engineering Education*, 109(4), 1–18. <https://doi.org/10.1002/jee.20347>
- Rakesh, D., McLaughlín, K., Sheridan, M., Humphreys, K., & Rosen, M. (2024). Environmental contributions to cognitive development: The role of cognitive stimulation. *Developmental review*, 73(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.dr.2024.101135>
- Ravikumar, A., Sharma, P., & Li, X. (2025). Problem-solving and decision-making in early childhood: A cognitive approach. *Journal of Child Development Research*, 12(1), 34–49. <https://doi.org/10.1080/jcdr.2025.12034>
- Ravikumar, H., Soliyappannan, S., Jayaprakash, K., & Soliyappannan, S. (2025). Designing online games for children's cognitive development: a study on problem-solving and critical thinking skills. *International Journal of General Medicine*, 3(1), 21-29. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.34218/IJGMED_03_01_003
- Rusmin, L., Misrahayu, Y., Pongpalilu, F., & Radiansyah, R. (2024). Critical thinking and problem-solving skills in the 21st century. *Journal of Social Science*, 1(5), 144-162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.59613/svhy3576>
- Sakib, N. (2022). The Effect of Play-Based Learning on the Cognitive Development of Kindergarten Students. *Cultural Communication Journal*, 10(1), 40-58. https://www.researchgate.net/publication/369927516_The_Effect_of_Play-Based_Learning_on_the_Cognitive_Development_of_Kindergarten_Students
- Sánchez, Y., Raqui, C., Huaroc, E., & Huaroc, N. (2024). Importancia de conocer la normalidad de los datos utilizados en los trabajos de investigación por

- tesistas: Supuestos de normalidad. *Revista internacional tecnología - educativa docentes* 2.0, 17(2), 404-413.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.554>
- Severino, G., Cabatic, E., & Molina, M. (2024). The Role of Play in Children's Development. *The Asian Journal of Education and Human Development*, 5(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.69566/ajehd.v5i1.100>
- Shahmohammad, N. (2022). Effect of play based on constructivism learning environment on collaborative learning and social development of children. *Journal of Applied Family Therapy*, 3(2), 127-130.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.61838/kman.aftj.3.2.33>
- Shpendi, T., Aydın, I., Üniversitesi, E., & Fakültesi, E. (2025). Supporting children at developmental risk with symbolic play: a case study. *Kalem Uluslararası Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 15(1), 233-245.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23863/kalem.2024.306>
- Siegler, R. (1991). The microgenetic method: A direct means for studying cognitive development. *American Psychologist*, 46(6), 606–620.
<https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0003-066X.46.6.606>
- Sohlberg, M., & Mateer, C. (1987). Effectiveness of an attention-training program. *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 9(2), 117-130.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01688638708405352>
- Stone, B. (2024). The Impact of Authentic Early Childhood STEM Experiences on Cognitive Development. *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*, 9(1). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1426583.pdf>
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Turpo, R. (2023). *Relación entre la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 5 años de la I.E.I. Sapapujio del distrito de Potoni-Azángaro, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]: https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2154/Rusmely_tesis_titulo_2023.pdf

- Velasquez, K. (2021). *El juego en el desarrollo integral del niño del II ciclo del jardín N.º 659 en el 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]: https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6847/VELASQUEZ%20ANCUNTA%20KATIA%20GERALDINE_compressed.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2021). Guided play and its role in early education. *Current Directions in Psychological Science*, 30(2), 1–6. <https://doi.org/10.1177/0963721421993119>
- Zainal, A., Norfatulhana, S., Abu, R., & Abdul, A. (2022). Significance of Sensory Activities among Toddlers for Sensory Skills Development. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 7(17), 15-27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21834/ebpj.v7iS17.3760>
- Zhao, Y., & Louise, J. (2022). Solitary symbolic play, object substitution and peer role play skills at age 3 predict different aspects of age 7 structural language abilities in a matched sample of autistic and non-autistic children. *Sage Journals*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/23969415211063822>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2018). Learning through play: A review of the evidence. *LEGO Foundation*. <https://www.legofoundation.com>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recojo de información

Ficha de observación para medir el juego en niños de 4 y 5 años de edad

Apellidos y nombres: Edad:

Sexo: Aula: Institución Educativa:

N°	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
DIMENSIÓN: Juego simbólico					
	1. Utiliza materiales plásticos o de construcción (títeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.				
	2. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada				
	3. El niño agrupa objetos del aula considerando semejanzas de forma, tamaño, color y textura.				
	4. Utiliza distintos materiales para representar objetos similares, relacionando sus características perceptibles básicas.				
	5. El niño respeta turnos y normas de juego sin mostrar conductas impulsivas o disruptivas.				
	6. Expresa sus emociones adecuadamente durante el juego simbólico sin afectar a sus compañeros.				
DIMENSIÓN: Juego de roles					
	7. El niño expresa con gestos y palabras sus emociones durante la representación de diferentes roles.				
	8. Manifiesta alegría, tristeza o enojo al interactuar en actividades lúdicas de roles.				
	9. El niño respeta turnos y normas establecidas en juegos de roles compartidos con sus compañeros.				
	10. Comparte materiales y recursos necesarios con sus compañeros en situaciones lúdicas de juego de roles.				
DIMENSIÓN: Juego cooperativo					
	11. El niño acepta las normas básicas durante el juego cooperativo para mantener un ambiente seguro.				
	12. Respeta instrucciones simples brindadas por el docente mientras participa en juegos grupales				
	13. El niño coopera en actividades de juego de roles, respetando turnos y contribuyendo colectivamente.				
	14. Asume personajes asignados en el juego de roles, interactuando activamente con sus compañeros.				

FICHA TÉCNICA 2

INSTRUMENTO: Ficha de observación

Nombre del instrumento: Ficha de observación variable juego.

Autora: Carmen Beatriz Rujel Criollo.

Descripción: El instrumento consta de ítems que se irán marcando de acuerdo a lo que se observa que el niño realiza con respecto a la variable juego.

Ámbito: Será aplicado a niños preescolar de la Institución Educativa Divino Niño Cancas.

Aplicación: Se aplicará a cada uno de los niños de forma individual.

Edad de aplicación: 4 y 5 años

Duración de prueba: de 10 a 15 minutos.

Los resultados se van a calificar de la siguiente manera:

Logro de aprendizaje	Puntaje
Siempre	[4]
Casi siempre	[3]
Casi nunca	[2]
Nunca	[1]

Luego de establecer los indicadores, en este caso se utilizará dos fichas de observación:

Siempre (4),

Casi siempre (3)

Casi nunca (2)

Nunca (1)

Se debe marcar con una "X" para la evaluación.

Anexo 2: Ficha de observación para medir la variable desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años de edad

Nombre del niño: Edad:

Aula: Institución Educativa:

N°	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
DIMENSIÓN: MEMORIA					
	1. El niño anticipa posibles contenidos del texto utilizando indicios gráficos y palabras destacadas observadas.				
	2. Desarrolla sus ideas con claridad cuando comunica mensajes durante actividades de juego				
	3. El niño combina imágenes y palabras significativas para predecir posibles ideas del texto presentado				
	4. Formula hipótesis al observar imágenes, anticipando lo que sucederá en el texto presentad				
DIMENSIÓN: ATENCIÓN					
	5. Expresa sus ideas con claridad y coherencia para comunicar un mensaje comprensible en actividades cotidianas				
	6. Mantiene la atención mientras organiza sus ideas para transmitir mensajes sencillos a sus compañeros				
	7. Interviene con expresiones verbales o gestos adecuados al escuchar preguntas o comentarios del docente.				
	8. Mantiene contacto visual y realiza movimientos de asentimiento durante explicaciones o actividades dirigidas				
DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS					
	9. El niño selecciona datos relevantes cuando se enfrenta a juegos o dinámicas escolares cotidianas				
	10. El niño identifica información de su preferencia al participar en actividades grupales cotidianas del aula				
	11. distingue y utiliza datos referidos al resolver situaciones sencillas planteadas por el docente.				

Fuente: Elaboración propia, 2025.

FICHA TÉCNICA 2

INSTRUMENTO: Ficha de observación

Nombre del instrumento: Ficha de observación variable desarrollo cognitivo

Autora: Carmen Beatriz Rujel Criollo

Descripción: El instrumento consta de ítems que se irán marcando de acuerdo a lo que se observa que el niño realiza con respecto a la variable desarrollo cognitivo.

Ámbito: Será aplicado a niños preescolar de la Institución Educativa Divino Niño Cancas.

Aplicación: Se aplicará a cada uno de los niños de forma individual.

Edad de aplicación: 4 y 5 años

Duración de prueba: de 10 a 15 minutos.

Los resultados se van a calificar de la siguiente manera:

Logro de aprendizaje	Puntaje
Siempre	[4]
Casi siempre	[3]
Casi nunca	[2]
Nunca	[1]

Luego de establecer los indicadores en este caso se utilizará la ficha de observación:

Siempre (4)

Casi siempre (3)

Casi nunca (2)

Nunca (1)

Se debe marcar con una "X" para la evaluación.

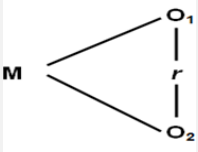
Carmen Rujel Criollo

Responsable de la evaluación

Anexo 3. Matriz de consistencia del trabajo de investigación

El juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolar de la Institución Educativa divino niño nuevo Cancas

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología				
<p>Principal ¿Cuál es la relación que existe entre la variable el juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolar de una institución educativa, Cancas 2025?</p>	<p>O. General: Determinar el nivel de correlación entre el juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolar de la institución educativa Divino niño nuevo Cancas.</p> <p>O. Específicos Establecer la relación de la variable el juego y la dimensión de la atención en los niños de la I.E. Divino Niño Nuevo Cancas</p> <p>Determinar la relación entre la variable del desarrollo cognitivo y la dimensión juego de roles en niños de la I.E. Divino Niño Nuevo Cancas.</p> <p>Establecer la relación entre la variable del desarrollo cognitivo y la dimensión del juego simbólico de los estudiantes de la I.E. Divino Niño Nuevo Cancas.</p>	<p>Hi: Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo cognitivo en los niños preescolares de una institución educativa pública, Cancas, 2025.</p> <p>Ho: No existe una relación entre el juego y el desarrollo cognitivo en los niños preescolares de una institución educativa pública, Cancas, 2025.</p>	Variable 1: Juego				<p>Técnica Encuesta y Observación Directa</p> <p>Instrumento de observación Ficha de observación</p> <p>Escala de Valoración: Escala Likert de cuatro opciones: "Siempre" (4) = Muy Desarrollado. "Casi Siempre" (3) = Desarrollado. "Casi Nunca" (2) = Poco Desarrollado "Nunca" (1) = No Desarrollado.</p>
			Dimensiones	Indicadores	Ítems		
			Variable 1: El juego				
			Juego Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> Representa personajes usando diversos medios gráficos y plásticos. Relaciona objetos, según sus características Autorregula sus emociones y comportamientos 	1, 2, 3,4, 5 y 6		
			Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común. 	7 ,8, 9, 10		
			Juego cooperativo	<ul style="list-style-type: none"> Acepta e incorpora normas básicas que le brinda seguridad. Participación activa en el juego de roles 	11, 12, 13, 14		
			Variable 2: desarrollo cognitivo				
Memoria	<p>Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.</p> <p>Explica las relaciones de causa -efecto entre ideas que escucha del texto que le leen.</p>	1, 2, 3, 4					
Atención	<p>Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.</p> <p>Presta atención activa dando señales verbales y no verbales.</p>	5, 6, 7, 8					
Resolución de problemas	Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas del aula.	9, 10, 11					

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA																									
<p>• Tipo de estudio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enfoque cuantitativo - Tipo básica - Alcance correlacional <p>• Diseño de estudio:</p> <p>Diseño No experimental, de corte transversal.</p> <p>El diagrama se vería de la siguiente manera:</p>  <p>Dónde:</p> <p>M = Niños de etapa preescolar.</p> <p>O₁ = Observación del juego.</p> <p>O₂ = Observación del desarrollo cognitivo.</p> <p>r = Relación entre las variables de estudio O₁ o O₂.</p> <p>Método de investigación: Método inductivo – deductivo.</p>	<p>• Población:</p> <p>La población de estudio está formada por 50 estudiantes de la I.E Divino niño nuevo Cancas:</p> <p>Población de estudiantes de la I.E. Divino niño nuevo Cancas</p> <table border="1" data-bbox="667 379 1182 703"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Edad</th> <th rowspan="2">Sección</th> <th colspan="2">Sexo</th> <th rowspan="2">Total</th> </tr> <tr> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">4 años</td> <td>Única</td> <td>09</td> <td>15</td> <td rowspan="2">24</td> </tr> <tr> <td>Única</td> <td>12</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table> <p>• Muestreo:</p> <p>El tipo de muestreo universal o muestra censal, de tipo no probabilístico, para recopilar datos de todos los elementos de la población (50 estudiantes), por lo que cada estudiante de la población es considerado en la muestra con la finalidad de generalizar los resultados obtenidos.</p>	Edad	Sección	Sexo		Total	Hombres	Mujeres	4 años	Única	09	15	24	Única	12	14	5 años					Total				50	<p>• Técnica: observación</p> <p>• Instrumento:</p> <p>Ficha de observación que evaluará la percepción de los estudiantes sobre el juego y el desarrollo cognitivo en los estudiantes de la I.E.Divino Niño nuevo Cancas</p> <p>Administración: Ficha de observación física aplicada de manera presencial.</p> <p>• Duración: según horario disponible de los profesores de aula.</p> <p>• Ámbito de aplicación: Se aplicará a los estudiantes de 4y 5 años de la I.E.Divino niño nuevo Cancas.</p> <p>• Finalidad: Determinar el nivel de relación entre el juego y el desarrollo cognitivo en estudiantes de 4y5 años de la I.E.Divino niño nuevo Cancas</p> <p>Características: La ficha está estructurado en 22 ítems distribuidos en dos sesiones, la primera relacionada a la variable el juego que consta de 03 dimensiones: juego simbólico (01- 04 ítems), juego de roles (05-08 ítems), juego cooperativo(09-12 ítems).La segunda sesión está referida a la variable desarrollo cognitivo , que contiene 03 dimensiones: memoria(13-16 ítems), atención (17-20 ítems), resolución de problemas (21-22 ítems) Las respuestas se medirán mediante una escala Likert con opciones: "siempre" (4), "casi siempre" (3), "casi nunca" (2) y "nunca" (1).</p>	<p>• Análisis descriptivo, las respuestas se trasladarán de manera imparcial y lógica a una matriz de datos en el Programa Microsoft Office Excel 2022, el cual permitirá, organizar tablas de frecuencia y porcentajes para facilitar la visualización de los resultados, análisis e interpretación de los datos obtenidos sobre la relación de las variables.</p> <p>• Análisis inferencial, se aplicará la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov o Shapiro-Wilk, para determinar si la distribución de datos tiene un comportamiento normal y, así, elegir la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica. Si los datos son normales, se usará la correlación de Pearson, de lo contrario, la correlación de Spearman.</p> <p>El nivel de significancia de la correlación entre las variables el juego y el desarrollo cognitivo se establecerá en un 95% con un margen de error del 5%.</p>
Edad	Sección			Sexo			Total																					
		Hombres	Mujeres																									
4 años	Única	09	15	24																								
	Única	12	14																									
5 años																												
Total				50																								

Anexo 4. Validación de instrumentos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg: Gloria Elizabeth Imán Tineo

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y asimismo hacer de su conocimiento que siendo egresado del Programa de las Segundas Especialidades de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes requiero validar el instrumento de investigación con el que recolectaré información necesaria para desarrollar el estudio con el que optaré el título profesional de Segunda Especialidad de Psicopedagogía

El título del proyecto de investigación es: **El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución Educativa. Cancas, 2025**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, he considerado conveniente recurrir a usted para que realice la validación respectiva, dado que usted posee connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación que se le hace llegar contiene:

Anexo 1: Constancia de Validación.

Anexo 2: Matriz de validación del instrumento.


Anexo 3: Ficha de validación a juicio de expertos.

Anexo 4: Matriz de consistencia del trabajo de investigación.

Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos: ficha de observación a los niños preescolar de la I.E. Divino niño nuevo Cancas.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



Carmen Beatriz Rujel Criollo
DNI: 00323550
código ORCID: 0009 0004 9725 3086

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Gloria Elizabeth Imán Tineo**, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 00253133, grado académico de Magister, labor que ejerzo actualmente como Docente de esta Casa Superior de Estudios.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución Educativa, Cancas 2025.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	x				
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado () No aporta: ()

Tumbes, a los 05 días del mes de abril de 2025.

Apellidos y nombres: Mg. Iman Tineo Gloria Elizabeth

DNI: **00253133**

Firma:

Docente de la Universidad Nacional de Tumbes

Orcid: 0000 0003 3364 039X



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Tumbes, 05 de abril de 2025.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación de recolección de datos de niños de 4 y 5 años de la I.E Divino niño nuevo Cancas.

OBJETIVO: Determinar el nivel de correlación entre el juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolares de 4 y 5 de la Institución Educativa Divino niño nuevo Cancas.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4y 5 años de la I.E. Divino niño nuevo Cancas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Iman Tineo Gloria Elizabeth

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister en Psicología

VALORACIÓN:

Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado	No aporta
X					

Apellidos y nombres: Mg- Iman Tineo Gloria Elizabeth

DNI: 00253133

Firma:

Docente de la Universidad Nacional de Tumbes

Orcid: 0000 0003 3364 039X



FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS
TÍTULO DE LA TESIS: El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución
Educativa. Cancas, 2025

Variable 1: El juego

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
El juego	Juego Simbólico	Representa personajes usando diversos medios gráficos y plásticos.	1. Utiliza materiales plásticos o de construcción (titeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.	X		X		X		X		
			2. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	X		X		X		X		
		Relaciona objetos, según sus características.	3. El niño agrupa objetos del aula considerando semejanzas de forma, tamaño, color y textura.	X		X		X		X		
			4. Utiliza distintos materiales para representar objetos similares, relacionando sus características perceptibles básicas.	X		X		X		X		
		Autorregula sus emociones y comportamientos	5. Utiliza materiales plásticos o de construcción (titeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.	X		X		X		X		
			6. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	X		X		X		X		

	Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. 	7. El niño expresa con gestos y palabras sus emociones durante la representación de diferentes roles.	X		X		X		X		
			8. Manifiesta alegría, tristeza o enojo al interactuar en actividades lúdicas de roles.	X		X		X		X		
		Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común	9. El niño respeta turnos y normas establecidas en juegos de roles compartidos con sus compañeros.	X		X		X		X		
			10. Comparte materiales y recursos necesarios con sus compañeros en situaciones lúdicas de juego de roles.	X		X		X		X		
	Juego cooperativo	Acepta e incorpora normas básicas que le brinda seguridad participación	11. El niño acepta las normas básicas durante el juego cooperativo para mantener un ambiente seguro.	X		X		X		X		
			12. Respeta instrucciones simples brindadas por el docente mientras participa en juegos grupales	X		X		X		X		
		activa en juego de roles	13. El niño coopera en actividades de juego de roles, respetando turnos y contribuyendo colectivamente.	X		X		X		X		
			14. Asume personajes asignados en el juego de roles, interactuando activamente con sus compañeros.	X		X		X		X		

Variable 2: Desarrollo cognitivo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SÍ	NO			
Desarrollo cognitivo	Memoria	Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	1. El niño anticipa posibles contenidos del texto utilizando indicios gráficos y palabras destacadas observadas.	X		X		X		X				
			2. Desarrolla sus ideas con claridad cuando comunica mensajes durante actividades de juego	X		X		X		X				
		Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	3. El niño combina imágenes y palabras significativas para predecir posibles ideas del texto presentado	X		X		X		X				
			4. Formula hipótesis al observar imágenes, anticipando lo que sucederá en el texto presentad	X		X		X		X				
	Atención	Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.	5. Expresa sus ideas con claridad y coherencia para comunicar un mensaje comprensible en actividades cotidianas	X		X		X		X				
			6. Mantiene la atención mientras organiza sus ideas para transmitir mensajes sencillos a sus compañeros.	X		X		X		X				
		Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.	7. El niño Interviene con expresiones verbales o gestos adecuados al escuchar preguntas o comentarios del docente.	X		X		X		X				
			8. Mantiene contacto visual y realiza movimientos de asentimiento durante explicaciones o actividades dirigidas	X		X		X		X				
	Resolución de problemas	Identifica datos referidos a la información de su preferencia en	9. El niño selecciona datos relevantes cuando se enfrenta a juegos o dinámicas escolares cotidianas	X		X		X		X				
			10. El niño identifica información de su preferencia al participar en actividades grupales cotidianas del aula	X		X		X		X				

		situaciones cotidianas del aula.	11. distingue y utiliza datos referidos al resolver situaciones sencillas planteadas por el docente.	X		X		X		X		
--	--	----------------------------------	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EXPERTO EVALUADOR:

Grado, Apellidos y nombre (s) : Apellidos y nombres: Mg- Iman Tineo Gloria Elizabeth

DNI: 00253133

Firma:

Docente de la Universidad Nacional de Tumbes

Orcid: 0000 0003 3364 039X

Firma del experto :

Tumbes, 05 de abril de 2025.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Clorinda Reyes Rueda**, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 00234389, Lic. En Educación Inicial y arte lo cual ejerzo en la Institución Educativa Alberto Pallete de Máncora.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución Educativa, Cancas 2025.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado () No aporta: ()

Tumbes, a los 09 días del mes de abril de 2025.

Apellidos y nombres: Lc.- Reyes Rueda Clorinda

DNI: **00234389**

Firma:

Docente de la I.E Alberto Pallete de Máncora



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Tumbes, 9 de abril 2025.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación de recolección de datos de niños de 4 y 5 años de la I.E Divino niño nuevo Cancas.

OBJETIVO: Determinar el nivel de correlación entre el juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolares de 4 y 5 de la Institución Educativa Divino niño nuevo Cancas.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4y 5 años de la I.E. Divino niño nuevo Cancas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Lic. Reyes Rueda Clorinda

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Lic. Educación Inicial y Arte

VALORACIÓN:

Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado	No aporta
X					

Apellidos y nombres: Lic.Clorinda Reyes Rueda

DNI: 000234389

Docente de la I.E.Alberto Pallete Mancora

Firma:



FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS
TÍTULO DE LA TESIS: El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución
Educativa. Cancas, 2025

Variable 1: El juego

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
El juego	Juego Simbólico	Representa personajes usando diversos medios gráficos y plásticos.	15. Utiliza materiales plásticos o de construcción (titeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.	X		X		X		X		
			16. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	X		X		X		X		
		Relaciona objetos, según sus características.	17. El niño agrupa objetos del aula considerando semejanzas de forma, tamaño, color y textura.	X		X		X		X		
			18. Utiliza distintos materiales para representar objetos similares, relacionando sus características perceptibles básicas.	X		X		X		X		
		Autorregula sus emociones y comportamientos	19. Utiliza materiales plásticos o de construcción (titeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.	X		X		X		X		
			20. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	X		X		X		X		

Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. 	21. El niño expresa con gestos y palabras sus emociones durante la representación de diferentes roles.	X		X		X		X			
		22. Manifiesta alegría, tristeza o enojo al interactuar en actividades lúdicas de roles.	X		X		X		X			
	Participa con sus compañeros en acciones orientadas al bien común	23. El niño respeta turnos y normas establecidas en juegos de roles compartidos con sus compañeros.	X		X		X		X			
		24. Comparte materiales y recursos necesarios con sus compañeros en situaciones lúdicas de juego de roles.	X		X		X		X			
	Juego cooperativo	Acepta e incorpora normas básicas que le brinda seguridad participación	25. El niño acepta las normas básicas durante el juego cooperativo para mantener un ambiente seguro.	X		X		X		X		
			26. Respeta instrucciones simples brindadas por el docente mientras participa en juegos grupales	X		X		X		X		
		activa en juego de roles	27. El niño coopera en actividades de juego de roles, respetando turnos y contribuyendo colectivamente.	X		X		X		X		
			28. Asume personajes asignados en el juego de roles, interactuando activamente con sus compañeros.	X		X		X		X		

Variable 2: Desarrollo cognitivo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SÍ	NO			
Desarrollo cognitivo	Memoria	Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	12. El niño anticipa posibles contenidos del texto utilizando indicios gráficos y palabras destacadas observadas.	X		X		X		X				
			13. Desarrolla sus ideas con claridad cuando comunica mensajes durante actividades de juego	X		X		X		X				
		Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	14. El niño combina imágenes y palabras significativas para predecir posibles ideas del texto presentado	X		X		X		X				
			15. Formula hipótesis al observar imágenes, anticipando lo que sucederá en el texto presentado	X		X		X		X				
	Atención	Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.	16. Expresa sus ideas con claridad y coherencia para comunicar un mensaje comprensible en actividades cotidianas	X		X		X		X				
			17. Mantiene la atención mientras organiza sus ideas para transmitir mensajes sencillos a sus compañeros.	X		X		X		X				
		Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.	18. El niño interviene con expresiones verbales o gestos adecuados al escuchar preguntas o comentarios del docente.	X		X		X		X				
			19. Mantiene contacto visual y realiza movimientos de asentimiento durante explicaciones o actividades dirigidas	X		X		X		X				
	Resolución de problemas	Identifica datos referidos a la información de su preferencia en	20. El niño selecciona datos relevantes cuando se enfrenta a juegos o dinámicas escolares cotidianas	X		X		X		X				
			21. El niño identifica información de su preferencia al participar en actividades grupales cotidianas del aula	X		X		X		X				

		situaciones cotidianas del aula.	22. distingue y utiliza datos referidos al resolver situaciones sencillas planteadas por el docente.	X		X		X		X		
--	--	----------------------------------	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EXPERTO EVALUADOR:

Grado, Apellidos y nombre (s) : Apellidos y nombres: Lic. Reyes Rueda Clorinda.

DNI: **00234389**

Firma:

Docente de la I.E. Alberto Pallete Mancora



Firma del experto :

Tumbes, 9 de abril 2025.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Luz Elisa Morales Gamio**, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 00323343 docente de Educación Inicial de la I.E.Divino Niño.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución Educativa, Cancas 2025.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado () No aporta: ()

Tumbes, 11 de abril 2025.

Apellidos y nombres: Lic. Morales Gamio Luz Elisa

DNI: **00323343**

Docente de la I.E.Divino Niño

Firma:



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Tumbes, 11 de abril 2025.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de observación de recolección de datos de niños de 4 y 5 años de la I.E Divino niño nuevo Cancas.

OBJETIVO: Determinar el nivel de correlación entre el juego y el desarrollo cognitivo en niños preescolares de 4 y 5 de la Institución Educativa Divino niño nuevo Cancas.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4y 5 años de la I.E. Divino niño nuevo Cancas

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Luz Elisa Morales Gamio

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Docente de Educación Inicial

VALORACIÓN:

Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado	No aporta
x					

Apellidos y nombres: Lic .Morales Gamio Luz Elisa

DNI: 00323343

Docente de la I.E. Divino Niño

Firma:



FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS
TÍTULO DE LA TESIS: El juego y el desarrollo cognitivo de los niños de preescolar en una Institución
Educativa. Cancas, 2025

Variable 1: El juego

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
El juego	Juego Simbólico	Representa personajes usando diversos medios gráficos y plásticos.	29. Utiliza materiales plásticos o de construcción (titeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.	X		X		X		X		
			30. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	X		X		X		X		
		Relaciona objetos, según sus características.	31. El niño agrupa objetos del aula considerando semejanzas de forma, tamaño, color y textura.	X		X		X		X		
			32. Utiliza distintos materiales para representar objetos similares, relacionando sus características perceptibles básicas.	X		X		X		X		
		Autorregula sus emociones y comportamientos	33. Utiliza materiales plásticos o de construcción (titeres, plastilina, recortes, etc.) para crear y representar personajes en sus juegos simbólicos.	X		X		X		X		
			34. Representa personajes a través de dibujos que reflejan creatividad, imaginación y comprensión simbólica adecuada.	X		X		X		X		

Juego de roles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. 	35. El niño expresa con gestos y palabras sus emociones durante la representación de diferentes roles.	X		X		X		X			
		36. Manifiesta alegría, tristeza o enojo al interactuar en actividades lúdicas de roles.	X		X		X		X			
		37. El niño respeta turnos y normas establecidas en juegos de roles compartidos con sus compañeros.	X		X		X		X			
		38. Comparte materiales y recursos necesarios con sus compañeros en situaciones lúdicas de juego de roles.	X		X		X		X			
	Juego cooperativo	Acepta e incorpora normas básicas que le brinda seguridad participación	39. El niño acepta las normas básicas durante el juego cooperativo para mantener un ambiente seguro.	X		X		X		X		
			40. Respeta instrucciones simples brindadas por el docente mientras participa en juegos grupales	X		X		X		X		
		activa en juego de roles	41. El niño coopera en actividades de juego de roles, respetando turnos y contribuyendo colectivamente.	X		X		X		X		
			42. Asume personajes asignados en el juego de roles, interactuando activamente con sus compañeros.	X		X		X		X		

Variable 2: Desarrollo cognitivo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (ver instrumento detallado adjunto)				
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SÍ	NO			
Desarrollo cognitivo	Memoria	Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	23. El niño anticipa posibles contenidos del texto utilizando indicios gráficos y palabras destacadas observadas.	X		X		X		X				
			24. Desarrolla sus ideas con claridad cuando comunica mensajes durante actividades de juego	X		X		X		X				
		Formula hipótesis sobre el texto a partir de algunos indicios: imágenes y palabras significativas.	25. El niño combina imágenes y palabras significativas para predecir posibles ideas del texto presentado	X		X		X		X				
			26. Formula hipótesis al observar imágenes, anticipando lo que sucederá en el texto presentado	X		X		X		X				
	Atención	Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.	27. Expresa sus ideas con claridad y coherencia para comunicar un mensaje comprensible en actividades cotidianas	X		X		X		X				
			28. Mantiene la atención mientras organiza sus ideas para transmitir mensajes sencillos a sus compañeros.	X		X		X		X				
		Desarrolla sus ideas en torno a temas con la intención de transmitir un mensaje.	29. El niño interviene con expresiones verbales o gestos adecuados al escuchar preguntas o comentarios del docente.	X		X		X		X				
			30. Mantiene contacto visual y realiza movimientos de asentimiento durante explicaciones o actividades dirigidas	X		X		X		X				
	Resolución de problemas	Identifica datos referidos a la información de su preferencia en	31. El niño selecciona datos relevantes cuando se enfrenta a juegos o dinámicas escolares cotidianas	X		X		X		X				
			32. El niño identifica información de su preferencia al participar en actividades grupales cotidianas del aula	X		X		X		X				

		situaciones cotidianas del aula.	33. distingue y utiliza datos referidos al resolver situaciones sencillas planteadas por el docente.	X		X		X		X		
--	--	----------------------------------	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

EXPERTO EVALUADOR:

Grado, Apellidos y nombre (s) : Apellidos y nombres: Lic. Morales Gamio Luz Elisa

DNI: 00323343

Firma:

Docente de la I.E. Divino Niño

Firma del experto :

Tumbes, 11 de abril 20

Anexo 5: Consentimiento informado

ASENTAMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes de sus niños.

La presente investigación es conducida por Carmen Beatriz Rujel Criollo, de la Universidad Nacional de Tumbes. La meta de este estudio es la realización de entrevistas y observación para la culminación del proyecto de investigación “El juego en el desarrollo cognitivo en niños preescolar de la I.E. Divino Niño Nuevo Cancas

Participación voluntaria (principio de autonomía):

La participación de su menor hijo(a)/representado en esta investigación será exclusivamente mediante la observación de sus conductas durante actividades escolares organizadas por el investigador. En algunos momentos, se podrán brindar instrucciones claras y breves, adecuadas a su edad, para guiar las actividades que permitan evaluar ciertos comportamientos. La participación es completamente voluntaria, y usted puede realizar cualquier consulta antes de decidir autorizarla. Asimismo, puede retirar a su hijo(a) del estudio en cualquier momento sin que ello ocasione ningún tipo de consecuencia o afectación.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La observación se realizará en el contexto normal de sus actividades escolares y no implica riesgos físicos ni psicológicos. Las instrucciones que se proporcionen serán sencillas, lúdicas y adaptadas al nivel de desarrollo de los niños. En caso de que alguna actividad genere incomodidad o resistencia por parte del menor, se respetará su decisión y no se continuará con la dinámica.

Beneficios (principio de beneficencia):

Aunque su hijo(a) no recibirá beneficios económicos ni directos, los resultados del estudio podrán contribuir a mejorar las estrategias educativas y el conocimiento sobre el desarrollo conductual infantil. Al concluir la investigación, los hallazgos

serán compartidos con la institución educativa, como una forma de aportar al fortalecimiento pedagógico.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos observados serán recogidos de forma anónima, sin identificar a los estudiantes por nombre u otra información personal. Toda la información será tratada con estricta confidencialidad y utilizada únicamente para fines académicos, en donde el material recolectado estará bajo resguardo del investigador principal y será eliminado de manera segura una vez finalizado el análisis.

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto puedo contactar a 972890423 al teléfono anteriormente mencionado.

Nombre del niño:

Firma de la madre

Carmen Rujel Criollo

Responsable de la evaluación

Cancas Abril 2025

Anexo 6: Confiabilidad del instrumento

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
CALCULO DEL ALFA DE CRONBACH - I.E EDUARDO AVALOS BUSTAMANTE												
Número de encuestados =	20	hasta 50	PRUEBA PILOTO DE 20 NIÑOS, EDAD 5 AÑOS, DE LA I.R EDUARDO AVALOS BUSTAMANTE									
Número de respuestas =	10	hasta 30										
ALFA DE CRONBACH=	0.900545	RESPUESTAS POR CADA INDICADOR										
(ÍNDICE DE CONFIABILIDAD DE LA CONSISTENCIA INTERNA DE LA ENCUESTA)	ENCUESTADO N°	Resp.1	Resp.2	Resp.3	Resp.4	Resp.5	Resp.6	Resp.7	Resp.8	Resp.9	Resp.10	
	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
	4	4	4	4	2	2	3	2	3	4	4	4
	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4
	6	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
	7	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
	8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
	9	3	4	4	2	3	4	3	3	2	4	4
	10	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
	11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
	12	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4
	13	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
	14	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4
	15	3	3	4	2	2	4	4	3	2	2	2
	16	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
	17	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4
	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	19	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4
	20	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1
	21											

Anexo 7: Prueba de normalidad

Plantear hipótesis de normalidad

H_i: Los datos siguen una distribución normal - Cuando P_valor es > 0.05

H_o: Los datos no siguen una distribución normal. - Cuando P_valor es <0.05

Prueba de normalidad

Si n es > 50 participantes, se aplica Kolmogorov- Smirnow

Si n es ≤ 50 participantes, se aplica Shapiro Wilk

Estadístico de la prueba

Si P_valor < 0.05 se rechaza H_i y se acepta H_o.

Si P_valor ≥ 0.05 se rechaza el H_o y se rechaza la de H_i.

Tabla 8

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego	0,861	50	0,000
Desarrollo cognitivo	0,588	50	0,000

Para conocer la distribución porcentual de los datos, se realizó una prueba de normalidad utilizando el coeficiente de Shapiro-Wilk a una muestra de 50 elementos; en ese contexto, se evidenció que la significancia bilateral de los datos (Sig) es de 0.000 para ambas variables: por tanto, este resultado es menor a P_valor de 0.05, lo que permitió determinar que los datos no siguen una distribución normal. En ese orden de ideas, se utilizó la prueba de correlación de Rho de Spearman para contrastar la hipótesis.