



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
INFLUYE EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE  
PREESCOLARES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN  
BÁSICA AURORA ESTRADA Y AYALA DE RAMÍREZ  
PÉREZ, BABAHOYO, ECUADOR, 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

**AUTORA:**

**NAJERA RUIZ, ANDREA GABRIELA**

**ORCID: 000-0002-9496-3929**

**ASESORA:**

**GUEVARA ZÁRATE, MILAGROS DE GUADALUPE**

**ORCID: 0000 – 0002 – 5908 - 3520**

**TUMBES – PERÚ**

**2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA:**

Nájera Ruiz, Andrea Gabriela

ORCID: 0000 – 0002 – 9496 -3929

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Posgrado,

Tumbes – Perú

### **ASESORA:**

Guevara Zárate, Milagros De Guadalupe

ORCID: 0000-0002- 5908-3520

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación,

Escuela Profesional de Educación, Tumbes – Perú

### **JURADO:**

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000 – 0002 – 4938- 635X

Villarreyes Guerra, Miguel Domingo

ORCID: 0000 – 0001 – 6769 – 1959

Arrunátegui Salazar, Miryam Myrella

ORCID: 0000- 0001 – 7135- 8868

**JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR**



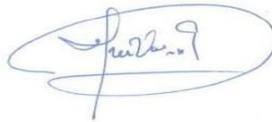
-----  
**DR. SAÚL SUNCIÓN YNFAnte**

**PRESIDENTE**



-----  
**DRA. MIRYAM MIREYA ARRUNÁTEGUI SALAZAR**

**MIEMBRO**



-----  
**MGTS. MIGUEL DOMINGO VILLARREYES GUERRA**

**MIEMBRO**



-----  
**DRA. MILAGROS DE GUADALUPE GUEVARA ZÁRATE**

**ASESORA**

## **AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA**

Agradezco a Dios por ser mi guía y acompañante en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuestas.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por brindarme la oportunidad de seguir superándome.

A mis padres y hermanas por ser mi pilar fundamental y haberme apoyado incondicionalmente pese a las adversidades e inconvenientes que se presentaron

A mi esposo por ser el apoyo incondicional en mi vida, que con su amor y respaldo, me ayuda alcanzar mis objetivos.

Agradezco a mi tutora de tesis Dra. Milagros Guevara Zarate quien con su experiencia, conocimiento, tiempo me oriento en la investigación.

## RESUMEN

El presente trabajo de Investigación tuvo como propósito demostrar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, 2018. Este trabajo está basado en el campo positivista con un diseño experimental de carácter cuantitativo correlacional, tuvo como población a 30 preescolares que cursan la Educación básica. Para la recolección de datos se aplicó un cuestionario con parámetros de escala de Likert, elaborado por el autor según la realidad su validación la realizó la Asesora de Tesis, en la confiabilidad se aplicó la prueba de Spearman Brown, el análisis de datos se realizó aplicando la estadística descriptiva mediante la elaboración de tablas y gráficos estadísticos de Rho Spearman y su relación empleando la prueba de Pearson. Los resultados obtenidos en el presente trabajo indicaron que la variable juego presenta un coeficiente de correlación de -304% sobre la variable Desarrollo cognitivo, con significancia bilateral de 0,102 a nivel de 0.05, lo que indica una correlación moderada en los preescolares de la escuela educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018 tal como lo indica la correlación de Spearman y Pearson.

### PALABRAS CLAVE:

Desarrollo cognitivo, Estrategia didáctica, Aprendizaje y el juego.

## **ABSTRACT**

The purpose of this Research work was to demonstrate the influence of the game as a didactic strategy on the cognitive development of the preschools of the Aurora Estrada and Ayala School basic Education by Ramirez Perez, Babahoyo-Ecuador, 2018. This work is based on the positivist field with an experimental design of a correlational quantitative character, had as a population 30 preschoolers who study basic education. For data collection a questionnaire with Likert scale parameters was applied, prepared by the author according to the reality his validation was carried out by the Thesis Advisor, in reliability the Spearman Brown test was applied, the data analysis was carried out applying the descriptive statistics by drawing tables and statistical graphs of Rho Spearman and their relationship using the Pearson test. The results obtained in this work indicated that the game variable has a correlation coefficient of -304% on the variable Cognitive Development, with bilateral significance of 0.102 at the level of 0.05, indicating a moderate correlation in the preschools of the Aurora Estrada and Ayala elementary school of Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018 as indicated by the correlation of Spearman and Pearson.

**KEY WORDS:** Cognitive development, didactic strategy, learning and play.

## CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS Y ASESOR.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I INTRODUCCIÓN.....	1
II MARCO TEORICO.....	2
2.1 Bases teóricas relacionadas a la Investigación.....	2
2.1.1 Definición del Juego.....	2
San Martin (1893).....	2
Hernández (1879).....	2
Ortega (1992).....	2
2.1.2 Importancia del Juego.....	3
Maestro (2000).....	3
2.1.3 Características del Juego.....	3

Montero (2017).....	4
2.1.4 Tipos de Juego.....	5
2.1.4.1 Juegos de socialización.....	5
2.1.4.2 Juegos de iniciación.....	5
2.1.4.3 Juegos gráficos.....	5
2.1.5 Efectos del uso de los juegos en el aula.....	6
Bright, Harvey Wheeler (1985).....	6
2.1.6 Clasificación de los Juegos.....	7
Ernest (1986).....	7
2.1.7 Ventajas de los Juegos.....	8
Luviz (2011).....	8
2.1.8 Definición de Desarrollo cognitivo.....	9
Quinteros (2012).....	9
Teoría del Desarrollo cognitivo.....	10
2.1.9 Definición de Conflicto cognitivo.....	10
Caugati y Mugny (1988).....	10
Lacasa (1993).....	11
2.1.9.1 Indicadores de los conflictos cognitivos.....	12
2.1.9.2 Condiciones del conflicto cognitivo.....	12
Magny, Paolis y Carugati (1991).....	12
Daele (2010).....	13
2.1.9.3 Tipos de resolución de conflicto cognitivo.....	13
Magny y Pérez (1991).....	13
Paolis y Magnis (1988).....	14

2.1.9.4 Teorías del desarrollo cognitivo .....	15
2.1.9.4.1 (Piaget, 1956 en De la Puente 2015).....	15
2.1.9.4.2 Dewey (1952).....	16
2.1.9.4.3 Rogers (1902) .....	17
2.1.9.4.4. Vygotsky (1934).....	17
2.1.9.5 El Aprendizaje en servicio.....	18
2.1.9.5.1 Freure (1973).....	19
2.1.9.5.2 Sigmon (1979).....	19
2.1.9.6 La Motivación.....	20
2.1.9.6.1. Atkinson (1998).....	20
2.1.9.6.2 Díaz (2015).....	21
2.1.9.6.3 De la Puente (2015).....	21
2.1.9.6.4 Teoría de Piaget (1956-De la Puente 2015).....	21
2.2 ANTECEDENTES.....	21
2.2.1 Valderrama (2014).....	21
2.2.2 Pérez y Clemencia (“014).....	22
2.2.3 Muñiz (2014).....	23
2.2.4 Saldaña (2014).....	24
2.2.5 Ortiz, Moroni, Gutiérrez e Hinostroza (2015).....	25
2.2.6 Montero (2017).....	25
2.2.7 Barros (2015).....	26
2.2.8 Caiza (2013).....	26
2.2.9 Martínez (2016).....	27

2.3 HIPÓTESIS.....	28
2.3.1 Hipótesis general.....	28
2.3.2 Hipótesis específicas.....	28
2.4 VARIABLES.....	29
2.4.1 Variable independiente: El Juego.....	29
2.4.2 Variable dependiente: Desarrollo cognitivo.....	29
III METODOLOGIA.....	30
3.1 El tipo y el nivel de la investigación.....	30
3.2 Diseño de la investigación.....	30
3.3 Población y muestra.....	31
3.4 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.....	32
3.5 Técnicas e instrumentos.....	34
3.6 Plan de análisis.....	34
3.7 Matriz de consistencia.....	35
3.8 Consideraciones éticas y de rigor científico.....	37
IV RESULTADOS.....	38
4.1 Resultados.....	38
4.2 Análisis de resultados.....	47
V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
5.1 Conclusiones.....	49
5.2 Recomendaciones.....	51

Referencias bibliográficas

Anexos

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultados de normalidad de las Variables El juego y Desarrollo cognitivo

Tabla 2 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Sensorio motriz

Tabla 3 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Pre operacional

Tabla 4 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Acciones concretas

Tabla 5 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Acciones formales

Tabla 6 Resultados de la correlación de la variable El juego con la variable Desarrollo Cognitivo, según la prueba de correlación de Pearson.

## **INDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico 1 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Sensorio motriz

Gráfico 2 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Pre operacional

Gráfico 3 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Acciones concretas

Gráfico 4 Resultado de la correlación de la variable El juego y la dimensión Acciones formales

Gráfico 5 Resultados de la correlación de la variable El juego con la variable Desarrollo Cognitivo, según la prueba de correlación de Pearson.

## I INTRODUCCIÓN

La educación inicial en el mundo busca aplicar estrategias que ayuden a desarrollar su inteligencia y por ende las habilidades, capacidades y destrezas de manera divertida y significativa de los niños en la sociedad, por ello planteamos la presente investigación denominada “El Juego como estrategia didáctica influye en el Desarrollo cognitivo de preescolares de la Escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018, como propósito de investigación fue Determinar de qué manera el Juego como estrategia didáctica influye en el Desarrollo cognitivo de preescolares de la Escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018. Esta investigación, es cuantitativa nivel descriptiva correlacional diseño no experimental, aplicada mediante un cuestionario a 30 estudiantes preescolares de la Escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018, se justifica basándose en el enfoque conductista en este sentido Piaget (1956) afirma que el juego es un elemento importante en el desarrollo de la inteligencia del ser humano, aplicado el juego a los estudiantes desarrollan cognitivamente de manera divertida y significativa, a través de la práctica en las diversas experiencias dentro de la escuela con los preescolares por la interacción con el medio ambiente y la sociedad. Los resultados obtenidos en el presente trabajo indicaron que la variable juego presenta un coeficiente de correlación de -304% sobre la variable Desarrollo cognitivo, lo que indica una correlación moderada en los preescolares de la escuela educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez

Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018 tal como lo indica la correlación de Spearman. En conclusión existe una influencia baja del juego como estrategia didáctica sobre el desarrollo cognitivo de los pre escolares ya que presenta una significancia bilateral de 0,102 a nivel de 0.05 de acuerdo a la tabla de correlación de Pearson.

## **II MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Bases teóricas relacionadas a la investigación**

#### **2.1.1 Definición del Juego**

San Martín (1893) El juego es una dependencia de trabajo, porque el hombre que trabaja necesita cierto descanso y distracción que el juego le proporciona. El juego es un remedio saludable que descansa y complace el espíritu.

Hernández (1879) afirma que la ludia en la práctica proporciona recreo y diversión, ejercita las fuerzas físicas de los estudiantes mientras descansa la inteligencia la cual deja el reposo mientras el cuerpo está en ejercicio. El juego se convierte en una necesidad para un correcto aprendizaje y desarrollo cognitivo sea cualquiera que sea la edad que tenga el educando, el juego es considerado como descanso intelectual, de recreo y desarrollo físico

Ortega, (1992) define a “el Juego como labor compensadora en la ideología del ambiente educativo respecto a ignorarlo o menospreciarlo”

### **2.1.2 Importancia de los juegos**

Señala Maestro (2000) que los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización de los alumnos son muy importantes porque favorecen:

- A los niños son los protagonistas desde el inicio en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.
- La relación de género, al favorecer la relación con personas de mayor edad.
- La socialización, el conocimiento de sus iguales en forma natural, son un medio.
- La relación para la consecución de nuestros objetivos, favorecen la coeducación.
- Estimulación sana de competencia al igual que la cooperación
- Las relaciones interpersonales
- El trabajo en grupo, equipo y parejas
- La comunicación e inserción social, propiciando el disfrute y la diversión

Es un recurso original, en el sentido físico, desarrollo sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotriz como el mental; el hombre durante el desarrollo pone ingenio, originalidad, capacidad intelectual e imaginación.

### **2.1.3 Características de los juegos**

(Montero2017) sostiene que las características del juego despiertan el interés hacia las diferentes áreas curriculares provocando la necesidad de tomar decisiones, exige la aplicación de conocimientos adquiridos y contribuye a las actividades pedagógicas dinámicas ,determina una variedad de aspectos positivos que mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje , por lo que precisa que todo ser humano por su naturaleza activa necesita del juego para contribuir a su identidad y aprovecharla en cualquier etapa de su vida. Considera que los juegos dentro del ámbito educativo no deben ser visualizados como una pérdida de tiempo , deben ser percibidos como actividades con características de integralidad que permiten llamar la atención de los educandos y con ello optimizar el proceso de aprendizaje y mejorar la calidad educativa.

Las características se resumen en que:

- Son un medio de trasmisión de valores y cultura
- Son de fácil comprensión, memorización y acatamiento
- Reglas flexibles, no requieren de material costoso, son amplios y ofrecen muchas posibilidades para la participación de todos
- Practicables en cualquier lugar y tiempo, representan un patrimonio cultural irremplazable,
- Son un disfrute para la familia
- Son fuente de motivación de grandes y pequeños
- Facilitan el proceso de sociabilización entre pares y con el entorno próximo
- Son el medio para valorar y conocer otros juegos

- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.

#### **2.1.4 Tipos de Juegos**

Los tipos de juegos que se han estudiado el sudoku, el ajedrez, el rompecabezas, juegos matemáticos, etc.

##### **2.1.4.1 Juegos de socialización**

Son juegos donde se requiere menor esfuerzo físico, si los comparamos con los de correr y saltar. Tienen la particularidad que el niño se alterne con la función principal del concepto de ganar o perder, para él no tiene importancia lo importante es participar, dentro de estos juegos se destacan los siguientes: La gallinita ciega, el quemao, los juegos de palmadas sumas y restas.

##### **2.1.4.2 Juegos de Iniciación**

Cuando un grupo de personas decide empezar un juego, se ponen de acuerdo de quien o quienes inician las acciones del juego, recurren a diversos métodos como: cara o sello, piedra, papel o tijera, pares o nones, juego de fuerza, destrezas estos son de correr; el escondido, la agachadas, mata gente, Kiwi, etc.

##### **2.1.4.3 Juegos gráficos**

Son comunes en el salón de clase, requieren de lápiz y papel, el sabelotodo, la memoria, el teléfono, también destacan los juegos verbales como los trabalenguas, son rases o palabras estructuradas de manera que es complicada su pronunciación el reto es lograr repetirlos de manera rápida y sin equivocación.

### **2.1.5 Efectos del uso de los juegos en el aula**

Bright, Harvey y Wheeler (1985) señalan el nivel taxonómico del juego en seis niveles: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación, los efectos de un juego pueden categorizarse, indican que los juegos en el nivel de conocimiento parece ser la más usada en la enseñanza, en sus trabajos los resultados no fueron alentadores. Esto puede haber sido a la influencia de los conocimientos previos en el nivel taxonómico aun cuando las actividades desarrolladas no involucren juegos. En el nivel de comprensión las actividades lúdicas resultaron efectivas, conduciendo a los alumnos a niveles taxonómicos más sofisticados.

La tarea difícil de motivar a los educandos es una de las razones principales por las que se opta para incluir actividades recreativas en la educación. Existen una serie de resultados de los cuales destacan:

- Generalmente, los estudiantes adquieren iguales conocimientos y habilidades intelectuales en todas las situaciones de aprendizaje.
- La información es aprendida con mayor velocidad que con otras técnicas o metodologías aunque la cantidad aprendida no es significativamente mayor que con otros métodos.
- Los estudiantes de bajo rendimiento académico fácilmente mejoran su desempeño a causa de un mayor interés.
- Incrementa la tendencia de los alumnos a asistir regularmente a clases.

- Los juegos tienen gran impacto en el aprendizaje efectivo, promoviendo la socialización y pueden ser utilizadas para evaluar valores, actitudes y comportamiento de los estudiantes

### **2.1.6 Clasificación de los juegos**

Según Ernest (1986) sugiere cuatro ejes, que son:

#### **1. Motivación, comportamiento y actitudes del estudiante**

La literatura indica un aumento en la motivación de los estudiantes y una mejoría en las actitudes, reduce la ansiedad, amplía el periodo de tiempo del estudiante que dedica en las actividades en el aula, promueve la socialización e incrementa la tendencia a asistir a clases.

#### **2 Desarrollo de estrategias e solución al problema**

Usar los juegos permite desarrollar estrategias como proponer y probar hipótesis, deducción de síntesis, deducción por análisis, ensayo, error, búsqueda de patrones y representaciones pictóricas entre otras. Identifico algunos juegos útiles para el desarrollo de estas y otras estrategias como en el ajedrez y patrones geométricos.

### **3 Reforzamiento de habilidades**

El juego aporta en el desarrollo cognitivo de habilidades de socialización, comunicación, argumentación y razonamiento lógico además de facilitar el desarrollo de técnicas de demostración.

### **4 Construcción de conocimientos**

El progreso de los estudiantes es igual que el de aquellos que no utilizaron los juegos, pues posibilitan el nivel de conocimiento del alumnado ascienda a niveles taxonómicos avanzados.

#### **2.1.7 Ventajas de los juegos**

(Luviz, 2011) manifiesta en su trabajo de grado “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, menciona las ventajas que se pueden asumir:

- Son de fácil acceso y adaptables a las características de cada grupo infantil y de su contexto natural y social.
- El aprendizajes rápido
- Mejora las relaciones sociales en los diferentes entornos ya sean sociales y culturales
- Se pueden jugar en cualquier lugar

- Los niños son los protagonistas de los juegos
- Es una estrategia multidisciplinaria
- Motiva la participación en la clase
- Son repetitivos, cortos y dinámicos de fácil entendimiento
- Se juegan en grupo

La práctica de los juegos debe ser sistémica no solo en el ámbito educativo también se deben realizar en casa y en la comunidad, las actividades recreativas favorecen a la independencia y contribuyen al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas. Debemos fomentar en los estudiantes el juego activo, participativo y relacional dentro de una cultura en la predomina la tecnología la misma que estimula el sedentarismo, incrementando las desfases en el desarrollo motor, social, cognitivo y sobre todo en el lenguaje de los estudiantes.

### **2.1.8 Definición de desarrollo cognitivo**

El ser humano desde que nace hasta la adultez pasa por diferentes etapas y cambios tanto en el nivel afectivo, motor, físico, social, del enfoque como de pensamiento, estos van desarrollando en forma conjunta y global.

Quinteros et.al (2012) sostiene que el pensamiento se relaciona con lo cognoscitivo, en un acto interior que se refleja en la conducta, se da a través

de una serie de procesos que operan sobre el conocimiento con la finalidad de resolver o conseguir una meta, Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo plantea estructuras que evolucionan cualitativamente al adquirirse y perder habilidades cognitivas, la teoría se encuentra vigente y es la que más ha contribuido al conocimiento del desarrollo del pensamiento del ser humano.

### **2.1.9 Definición de conflicto cognitivo**

El conflicto es cognitivo siempre que otro sujeto revele un modelo contradictorio de resolución del problema y pueda justificarlo y es social, porque este desacuerdo se sustenta en las relaciones entre los sujetos. El aspecto cognitivo se presenta por medio de los comportamientos y de interacción a una orientación determinada.

**Autores como Carugati y Mugny (1988)** consideran que el conflicto es principalmente social puesto que influye en la construcción social de nuevos instrumentos cognitivos. Específicamente, definen al Conflicto Social Cognitivo como la confrontación de respuestas que son social y lógicamente incompatibles. Así mismo, establecen que la concepción constructivista que subyace al conflicto implica que dos errores pueden- en ciertas ocasiones- producir una respuesta correcta o una respuesta que los sujetos no eran capaces de producir en un principio. Concretamente, el Conflicto Social Cognitivo surgiría por la interacción entre sujetos con diferente nivel cognitivo pero que tienen perspectivas o puntos de vista diferentes y por lo

tanto, llevan a respuestas desiguales, a pesar de que aplican el mismo esquema.

**Según Lacasa (1993)** la noción de conflicto aparece asociada por primera vez a la psicología social en 1864 con Carlo Cattaneo quien sostenía que cuando la mentes no están de acuerdo y surge el conflicto de explicar la creación de ideas y explicar también el desarrollo histórico de los conocimientos. La noción surge vinculado al desarrollo y al aprendizaje a partir de la difusión y uso que tuvo en las numerosas investigaciones desarrolladas por la escuela de Ginebra. Los resultados obtenidos en estas investigaciones demostraron que el Conflicto Cognitivo le permite al sujeto tomar consciencia de que existen respuestas diferentes a la suya y por lo tanto, es posible la elaboración de una respuesta cognitiva nueva mientras está involucrado en una actividad que lo implica en una relación social con otro sujeto. El Conflicto Cognitivo implica la explicación de puntos de vista divergentes sobre una tarea concreta que se está realizando. Se trata de un conflicto cognitivo en términos de que la explicación está fundamentada y es social porque se manifiesta en el curso de la interacción misma que implica progresos cognitivos para los sujetos involucrados en esa situación o tarea.

### **2.1.9.1 Indicadores de conflicto cognitivo**

En términos generales, existen indicadores de Conflicto Cognitivo ampliamente acordados en la literatura. En primer término, para que el mismo tenga lugar debe establecerse una relación simétrica entre los participantes es decir, deben considerarse a sí mismos como equivalentes, pudiendo aportar ambos cognitivamente a la tarea. A partir de allí, es posible que se produzcan evaluaciones mutuas entre pares y que se expliciten las disidencias cuando estas existan. Si bien estos indicadores de conflicto cognitivo suelen aparecer naturalmente en el trabajo colaborativo, los mismos aumentan en frecuencia cuando se incentiva a los participantes en ese sentido

### **2.1.9.2 Condiciones del conflicto cognitivo**

Las condiciones para que se produzca el conflicto cognitivo las mencionan los autores siguientes:

Mugny, Paolis y Carugati (1991), sostienen que no es fácil hacer surgir un conflicto debido a que pueden existir algunos obstáculos, como por ejemplo, que el niño considere que está bien que existan diferentes posturas sobre un problema, con lo cual no habría conflicto porque las diferentes perspectivas no se integrarían en una sola. Asimismo, puede suceder que una actitud dominante por parte de uno de los sujetos impida reconocer la existencia de una postura diferente, o en un caso extremo, puede ocurrir que el conflicto

entre los sujetos sea demasiado fuerte y de esta forma no produciría un cambio en la manera de pensar de ninguno de los participantes involucrados.

En su trabajo, Daele (2010) sostiene que existen cuatro condiciones para que se produzca conflicto cognitivo:

En primer lugar, la simetría de la relación, un grado muy elevado de asimetría no conduce a una resolución cognitiva del conflicto.

En segundo lugar, la intensidad de la interacción socio cognitiva (la frecuencia de la interacción verbal, la presencia de desacuerdos y el tipo de argumentación) pueden tener un efecto beneficioso para los aprendizajes.

En tercer lugar, el clima social puede tener un impacto positivo sobre la resolución de un conflicto y

Finalmente, los requisitos sociales y cognitivos que se deben disponer para la interacción y que tendrán efectos sobre la resolución de los conflictos.

### **2.1.9.3. Tipos de resolución del conflicto socio cognitivo**

Mugny y Pérez (1991) plantean que son posibles dos grandes tipos de resolución del conflicto: Una de tipo relacional que está especialmente centrada en la relación (pre-cognitiva) que se mantiene con el otro sujeto y otra de tipo socio cognitiva, que se centra en la elaboración de instrumentos

socio cognitivos nuevos que, en la mayoría de los casos, muestra una coordinación de centraciones y puntos de vistas divergentes.

En este sentido, de Paolis y Mugny (1988) sostienen que hay dos tipos de regulaciones del conflicto cognitivo: la regulación relacional y la regulación socio cognitiva.

- a) La regulación relacional se produce cuando la resolución del conflicto reside en la modificación de la respuesta de uno o varios de los sujetos con el objetivo a establecer la relación interindividual que existía antes del conflicto. Este restablecimiento de la relación inicial no supone un trabajo cognitivo real, de modo que la modificación que se produce constituye un cambio a nivel superficial. Este tipo de regulación suele ser por lo general asimétrica o de dependencia unilateral, aunque puede ser recíproca como cuando ocurre una yuxtaposición de respuestas o de ignorancia recíproca.
- b) En cambio, la regulación socio cognitiva se produce cuando se elaboran nuevos instrumentos cognitivos, originándose de este modo un cambio fundamental que se manifiesta en una reorganización cognitiva de uno o varios de los sujetos implicados consistente en una coordinación de puntos de vista o contracciones inicialmente opuestas. Si la naturaleza relacional es lo que prevalece en la resolución del conflicto, los progresos cognitivos serán menores ya que el objetivo es solo restituir un nuevo modo de relación donde el conflicto queda eliminado. Por este motivo es que la

regulación socio cognitiva aparece cuando la regulación relacional es contrarrestada.

#### **2.1.9.4 Teorías del desarrollo cognitivo**

Los aportes de los filósofos en el campo educativo y específicamente del aprendizaje tenemos las teorías conductistas que indican se logre mediante acontecimientos, estímulos y conducta.

**2.1.9.4.1 (Piaget, 1956 en De la Puente 2015)** considera diferentes etapas en el desarrollo del pensamiento humano:

La primera denominada etapa **Sensorio Motor (0-2 años)** en ella se puede observar la evolución del pensamiento que va desde los reflejos inherentes, natos, la representación de constancia del objeto, hasta las reacciones circulares, acciones encaminadas a mantener resultados donde se puede observar la intencionalidad. El niño conoce su medio que lo rodea a través de sus sentidos y la acción.

Etapa denominada **Preoperacional (2-7 años)** en esta etapa se caracteriza por el egocentrismo, aquí el niño lo que aprende de sí mismo no se coloca en el lugar del otro, no logra comprender que ciertas características son invariables a los objetos. El pensamiento del niño se caracteriza por ser transductor, no logra trasladar lo aprendido de forma particular a otra, se

evidencia ausencia de clasificación jerárquica. El pensamiento solo se desarrolla a través de actos y de hechos inmediatos, aquí hace su aparición el lenguaje y como consecuencia el desarrollo de algunas habilidades para la lectura.

Etapa de **Operaciones concretas (7-11 años)** se observan grandes logros, el niño manipula, organiza el mundo que los rodea, capaz de manejar la seriación y conservación, se hacen sentir en su pensamiento, relaciona hechos y fenómenos observados con anterioridad con hechos presentes, presenta mayor capacidad .

Etapa de **acciones formales**, en este proceso se producen alteraciones en la forma de pensar debido a nuevas experiencias las cuales alcanzan nuevo equilibrio superior con el nuevo conocimiento adquirido, lo cual constituye un subproducto del desarrollo de otras operaciones cognitivas no lingüísticas.

**2.1.9.4.2 Dewey (1952)** En su estudio sobre el bienestar del hombre y su adaptación física, social y moral. Sostiene que el aprendizaje es fundamental porque desarrolla experiencias internas y externas en el aula con los estudiantes, establece que los impulsos son factibles, innatos a modelar el aprendizaje en la interacción del medio, plantea que no se puede estudiar el aprendizaje de forma abstracta sino que debe ser interpretado en un contexto que produzca y sea considerado como el verdadero autor y creador de la escuela activa, señala que la educación es un proceso interactivo de todos los

actores educativos (docentes, estudiantes y padres de familia) como también el valor de la practica en el aprendizaje.

**2.1.9.4.3 Rogers (1902)** Un gran psicoterapeuta de significativa influencia en las practicas docentes en todos los niveles de la educación, establece que el origen de la educación está centrada en el estudiante, en la individualización y personificación del aprendizaje, su enfoque es controversial no exento de conflictos en que ha pasado por diferentes transformaciones que van desde la simple propuesta de una hipótesis de trabajo al producto complejo de la labor de tutoría. El desarrollo de este concepto se ubica en una considerable cantidad de estudios e investigaciones que promueven su difusión, clasificando las dudas y validar empíricamente las hipótesis planteadas.

**2.1.9.4.4. Vygotsky (1934)** en sus investigaciones sobre el contexto social del aprendizaje impactan en las prácticas educativas, entrego mucho tiempo de su vida a la enseñanza y defendió el papel de la cultura en el desarrollo de los procesos mentales superiores marcando la relación entre las personas y la sociedad, estudios de modelo habitual entre las corrientes contemporáneas de la psicología del desarrollo de los niños, considero a la psicología como un proceso dinámico porque sostenía que las experiencias son capaces de modificar las estructuras cognitivas al participar en ellas, fue crítico con los estudios realizados por Piaget al considerar que no daba importancia a la influencia de su entorno en el desarrollo del niño

### 2.1.9.5 El aprendizaje en servicio

es una innovación que aspira a un cambio en las formas de enseñanza, sobrepasa las líneas del currículo permitiendo el desarrollo de nuevas formas de auto organización. La acción organizada en la innovación educativa es decisiva y el aprendizaje en servicio es herramienta clave para reconstruir o recuperar espacios sociales y educativos. La metodología y práctica permite observar el desarrollo de un movimiento global que apuesta por nuevos vínculos entre estudiantes, docentes y comunidades locales .El aprendizaje en servicio plantea diferentes formas para considerar una innovación eficaz y una herramienta para la mejora de la profesión educativa en el cual considera tres aspectos: **Filosóficos/éticos** promueven la equidad de los aprendizajes, mejora la calidad de vida y oportunidades futuras para los alumnos y sus comunidades. Respetan las características d las personas con las que trabaja, fomenta actitudes positivas hacia el aprendizaje y el servicio, promueven la participación cooperativa y solidaria entre las personas. **Políticos** promueven la cohesión social, la inclusión y la autonomía de los alumnos como ciudadanos activa e informada para participar en busca de la mejora local y global. **Económicos** promueve la prosperidad futura de las personas, familias y colectivos para evitar la pérdida del talento reduciendo los efectos indeseables en la sociedad.

**2.1.9.5.1 Freure (1973)** en su informe relacionado al como aprender a ser impregna el espíritu progresista y propone la idea de la justicia social, global y la necesidad de nuevos horizontes que permitan involucrarse en un nuevo diseño y aplicación en la educación permanente que es centro de aprendizaje en las sociedades y no solo en la escuela o en las instituciones educativas, lo que facilitara el proceso de aprendizaje en el devenir de la vida como desarrollo pleno del ser humano como agente de desarrollo de su propia realización y ciudadano democrático en el mundo, con ello nos conlleva a la reflexión y tomar conciencia de las estructuras que tenemos en la vida demostrando compromiso de lucha para reformar injusticias. Tal como lo refiere Faure es citado por McIlrath (2012) manifiesta que es que es un método innovador que integra el servicio de la sociedad y a la reflexión crítica del aprendizaje académico, al desarrollo personal y la responsabilidad cívica, es una herramienta de aprendizaje y transformación social que responde al objetivo de la educación de formar ciudadanos competentes y capaces de transformar la sociedad lo que lo convierte en una respuesta necesaria del sistema educativo que muchas veces es ajeno a las demandas sociales.

**2.1.9.5.2 Sigmon (1979)** definió al aprendizaje de servicio como enfoque experimental que se origina en el aprendizaje reciproco, las partes que realiza el servicio y las comunidades que lo reciben aprenden de esta experiencia lo que favorece a aprendizaje reciproco como técnica didáctica o

pedagógica como un modo de enseñar y aprender, metodología que optimiza el aprendizaje de conocimientos, competencias y actitudes.

#### **2.1.9.6 La motivación**

A través de estudios realizados por investigadores manifiestan que la motivación de la conducta humana se adapta a diversas formas de acuerdo a las necesidades o fines que se desean alcanzar, desde lo básico y fisiológico del organismo hasta objetivos sociales económicos aprendidos. Los cognoscitivistas opinan que los procesos de pensamiento son los que controlan la conducta de modo que se procesa la información de acuerdo al significado personal a lo particular, así Good y Brophy(1997) observo a la motivación desde la teoría de la motivación del logro, a la conducta dirigida a la lectura tratada desde el proceso cognitivo como del metacognitivo, donde en forma consiente el educando interactúa con los textos expositivos donde pone en práctica su percepción frente a la lectura y a los objetivos que se desean lograr.

**2.1.9.6.1 Atkinson (1998)** sostiene que la motivación de logro se enfoca por alcanzar el objetivo planteado y tener el éxito deseado, también conlleva a evitar el fracaso. De esta definición se puede obtener dos componentes importantes que son el deseo de lograr el objetivo y el deseo de no fallar o errar.

**2.1.9.6.2 Díaz (2015)** considera que la motivación es interesante para explicarla conducta lectora y que la construcción del significado durante la lectura es un acto motivado, observa la conducta del lector como un comportamiento deliberado con un objetivo a alcanzar.

**2.1.9.6.3 De la Puente (2015)** manifiesta que la motivación e logro es intrínseca la cual se desarrolla en lo universal en esta etapa disminuye el control sobre los estudiantes y favorece en gran medida la autonomía.

## **2.2 Antecedentes**

**Desde Colombia, Valderrama (2014)**, Realizo un trabajo de investigación “Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural – propuesta metodológica de la universidad del valle Santiago de Cali Colombia, teniendo como objetivo general: diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de 5 años, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural, el tipo de investigación fue correlacional de tipo descriptivo con una muestra de 36 alumnos de ambos sexos, se utilizó como instrumento la entrevista y la encuesta. Concluye que no es fácil abrir el debate sobre las reglas de convivencia en el desarrollo del juego mismo. No basta saber jugar el juego, ni saber cómo proponerle al grupo jugar la parte de la reflexión en clase requiere por parte del maestro consultar las competencias

ciudadanas y entrelazar juego y valores, preguntarse cuál valor se adecua más a cada juego y explorar en que consiste el valor, su sustento teórico. También se necesita plantear muy bien las preguntas u otras formas de llevar al niño a la reflexión.

**2.2.2 Pérez y Clemencia (2014)** en su tesis titulada “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la unidad educativa “Hispano Américo” de la universidad Nacional Federico Villarreal Lima Perú, tiene como objetivo Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la unidad educativa “hispano américo” Lima. El presente trabajo de investigación se realizó con un enfoque cuanti-cualitativo, ya que se cuenta con técnicas de evaluación y valoración, busca comprensión de hechos sociales y psicológicos, poseerá una perspectiva global, buscando las causas de los hechos de estudio para lograr la comprobación de hipótesis. El enfoque cualitativo será de apoyo para la elaboración del marco teórico. El enfoque cuantitativo, porque los datos serán sometidos a un análisis e interpretación estadística., concluyendo en que a través del Test de desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el área motora gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo

los siguientes: los países tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

**2.2.3 Muñiz (2014)** manifiesta que las actividades lúdicas o juegos son actividades amenas que necesitan de esfuerzo físico mental, donde los alumnos lo hacen con mucho entusiasmo, no sienten el esfuerzo pero si la distracción. En casos diversos el juego ha sido tomado como estrategia para medir conocimientos de los seres humanos favoreciéndolos de manera natural en sus capacidades, habilidades y destrezas con gran significancia para el desarrollo social y personal. De todo lo mencionado surge la interrogante ¿existen investigaciones empíricas que avalen estas ventajas o solo visiones positivas de maestros entusiastas que disfrutan y gozan de las matemáticas? Pues si existen investigaciones que reportan algún tipo de efecto positivo en los alumnos al incorporar el uso de los juegos en la enseñanza de las matemáticas, considerando tres ejes temáticos significativos:

1. Se considera las definiciones y clasificaciones del juego que han sido aplicadas en trabajos de investigación relacionadas a la enseñanza y aprendizaje.
2. En algunas investigaciones realizadas en cuanto al uso de los juegos de la enseñanza de las matemáticas, y
3. Los investigadores reportan efectos al aplicar investigaciones sobre la inclusión de los juegos en las sesiones de aprendizaje de las matemáticas, los

maestros disfrutaban las sesiones usando al juego como estrategia les brinda una mejor visión de sus alcances y limitaciones de uso en la asignatura de matemáticas.

**2.2.4 Desde México Saldaña (2014)** en su investigación “Estrategias de aprendizaje, motivación y rendimiento académico en alumnos en el nivel medio superior de la Universidad autónoma de Nuevo León, Monterrey-México “su objetivo fue determinar sobre el tipo de motivación que presentan los estudiantes, la motivación externa es la que obtuvo mejores resultados positivos, se investigó si el aplicar la estrategia tenía relación con la motivación que presentaba el estudiante, en primer lugar se usó la estrategia de repetición se correlacionó de manera significativa con los componentes de la variable motivación así mismo de la autoeficacia para el aprendizaje y para finalizar los componentes de motivación interna y creencias de control lo cual hizo que se aceptara la hipótesis general. Concluye que las estrategias de elaboración se correlacionaron con los elementos de la motivación y de esta manera se ubicó con los componentes valor de la tarea de mayor incidencia y de la menor en el componente de creencias de control de las estrategias de aprendizaje están en categorías de mayor nivel en el caso del pensamiento crítico y la autorregulación meta cognitiva, se encontró relación significativa en las componentes motivación y creencias de control, las estrategias de aprendizaje de iguales, así como la motivación interna esta en mayor auge y deja lejos a la dimensión en búsqueda de ayuda que si relaciono de manera

notoria con la motivación externa y en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes el resultado fue que el componente más relacionado fue la autoeficacia para el aprendizaje

**2.2.5 Ortiz, Moroni, Gutiérrez e Hinostroza (2015)** en su revista publicada denominada Odontol Sanmarquina, un artículo titulado “Estilos de aprendizaje y Rendimiento académico en los estudiantes de Odontología” el aprendizaje , el juego, su propósito fue identificar los estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes ingresantes, en la metodología aplicaron el cuestionario Honey-Alonso de estilos de aprendizaje (CHAEA) así como el historial académico como evidencia del rendimiento académico de 48 alumnos voluntarios quienes participaron en el programa de tutoría, se capacito a maestros , tutores y estudiantes, en los resultados destacan que el 32% de los estudiantes provienen de las instituciones educativas públicas y el 78% de privadas la edad promedio 19 años ,se encontró la prevalencia de estudio teórico con un 35,4%, seguido del lectivo con un 25%, con una preferencia moderada, comparando los estilos de aprendizaje en el pre y pos del año académico, encontró diferencias activas, teóricas y pragmáticas ,su relación con el rendimiento académico de los estudiantes.

**2.2.6 Montero (2017)** define las características del juego como: despierta el interés hacia las asignaturas provocando la necesidad de tomar decisiones, exige la aplicación de conocimientos adquiridos en las diversas materias y

contribuye a las actividades pedagógicas dinámicas y si analizamos las características que posee el juego llegamos a determinar que cuenta con una variedad de aspectos positivos que mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que hay que precisar que todo ser humano desde que nace y por su naturaleza activa necesita del juego para contribuir su propia identidad y aprovecharla en cualquier etapa de su vida , estos deben ser percibidos como actividades con características de integralidad que permitan llamar la atención de los estudiantes y con ello mejora la calidad de educación.

**2.2.7 Barros (2015)** El juego es el primer acto creativo del ser humano, es por eso la importancia radica que los niños aprenden situaciones con diversos propósitos de manera dinamizadora puesto que no solo realiza distracción sino también aprenden de manera significativa. Barros plantea al juego como actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante la participación constante y dinámica de lo estudiantes transformado en actividades en aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje tienen como elemento principal al docente quien utiliza la estrategia didáctica y planifica las actividades innovadoras para que los estudiantes aprendan en el marco del diseño curricular y logren los objetivos académicos.

**2.2.8 Caiza (2013)** propone una guía de actividades lúdicas para docentes en el nivel inicial, se refiere al ámbito educativo las actividades lúdicas presentan

tipos de enseñanza con distintas secuencias y acciones del docente que tiende a provocar determinadas acciones y modificaciones de los educandos en función de lograr alcanzar todos los objetivos de enseñanza formativa (desarrollo de capacidades intelectuales) enseñanza informativa (trasmisión de conocimientos) enseñanza general (predominio de herramientas fundamentales) enseñanza específica, orientadas en temas específicas de una materia, enseñanza a distancia, presencial y virtual, énfasis al tiempo y posibilidades estructurales del educando, esto hace que el aprendizaje de los seres humanos perciban y aprendan de formas distintas por esta razón afirma que las personas son diferentes y poseen diferentes capacidades de pensar y aprender.

**2.2.9 Martínez (2016)** afirma que los niños que juegan para divertirse aprenden a socializar, a relacionarse entre ellos, reconocer sus cualidades, habilidades, desarrollar su lenguaje, imaginación y creatividad. Los niños aprenden a través de la acción a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar, esto se debe a que la edad preescolar los infantes requieren de ejercicio y de la recreación colectiva para fortalecer el desarrollo físico e intelectual y así adquirir actitudes que mejoren significativamente su convivencia e interacción con los demás. El propósito del proceso enseñanza aprendizaje en la educación, se debe a que en él influyen objetivos de aprendizaje, contenidos, estrategia, formas de evaluación, procesos de tutoría, estilos de aprendizaje, motivación que

concretan la innovación didáctica y la creatividad para el desarrollo intelectual de todos los agentes de la educación

## **2.3 HIPÓTESIS**

### **2.3.1 Hipótesis general**

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el Desarrollo cognitivo de los pre escolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018.

### **2.3.2 Hipótesis específicas**

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la etapa sensorio motriz de los prescolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018.

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la Pre operacional de los prescolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la etapa Acciones concretas de los prescolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018

El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la Acciones formales de los prescolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018

## **2.4 VARIABLES**

### **2.4.1 Variable Independiente: el Juego**

Es un espacio de recreación, con particularidades que permiten desenvolverse de manera amena que aporta al desarrollo de los niños, se caracteriza por ser una actividad libre espontánea que produce placer , se basa en una estructura distinta a las conductas serias donde predominan las acciones sobre los objetos.

### **2.4.2 Variable Dependiente: desarrollo cognitivo**

Es la acción que le permite al sujeto tomar consciencia de que existen respuestas diferentes a la suya y por lo tanto, es posible la elaboración de una respuesta cognitiva nueva mientras está involucrado en una actividad que lo implica en una relación social con otro sujeto. El desarrollo cognitivo implica la explicación de puntos de vista divergentes sobre una tarea concreta que se está realizando. Se trata de un conflicto cognitivo en términos de que la explicación está fundamentada y es social porque se manifiesta en el curso de la interacción misma que implica progresos cognitivos para los sujetos involucrados en esa situación o tarea. (Lacasa, 1993).

### **III METODOLOGIA**

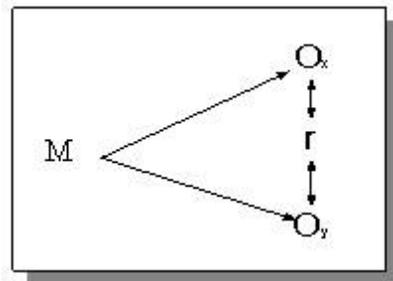
#### **3.1 Tipo y nivel de investigación**

El presente estudio de investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos de las variables, desarrolla, cumple y modula, es de nivel explicativo correlacional ya que establece las posibles relaciones y explica la influencia que existe entre la variable el Juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los pre escolares de la escuela de Educación básica aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018.

#### **3.2 Diseño de la investigación**

En la presente investigación no experimental se aplicó el diseño explicativo correlacional ya que pretendemos determinar la relación o influencia entre una variable (el Juego) con otra variable (desarrollo cognitivo). Hernández (2010)

Esquema:



Donde:

V<sub>1</sub> : Variable independiente: El juego como estrategia didáctica

M : Es la muestra

r : Relación o influencia

V<sub>2</sub> : Variable dependiente: Desarrollo cognitivo

### 3.3 POBLACION Y MUESTRA

**La Población** es un conjunto finito o infinito de elementos, seres o cosas, que contiene atributos o características comunes, susceptibles de ser observados, por lo tanto tomamos como muestra a 30 pre escolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador,2018. Valderrama (2011)

ESTUDIANTES	CANTIDAD
MUJERES	18
HOMBRES	12
TOTAL	30

### 3.4 Definición y Operacionalización de variables y los indicadores

**El Juego** son actividades amenas que individualmente requieren de esfuerzo físico mental (conducta, sentimientos) también es un medio para poner a prueba conocimientos de un individuo para la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social. Brunner (1977).

**Desarrollo cognitivo** son periodos o estadios cuantitativos o cualitativos que el individuo debe realizar una serie de progresos y tareas antes de pasar a otro periodo o estadio. Piaget (1975).

<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>INDICADORES</b>
<p><b>EL JUEGO:</b></p> <p>Bruner (1977) considera que los niños tiene la oportunidad de ejercitar sus formas de conducta y sentimientos mediante el juego de acuerdo a cultura en que viven.</p>	<p>Juego como estrategia didáctica</p> <p>Es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje individuales y grupales</p>	<p>Innovador</p> <p>Flexible</p> <p>Orientador</p>	<p>Diagnostico educativo Favorece su creatividad y originalidad.</p> <p>Favorece su flexibilidad y originalidad.</p> <p>Participación docente con los acontecimientos científicos, culturales y educativos del contexto social</p>	<p>Los niños crean material lúdico</p> <p>Son capaces de cambiar ideas y materiales</p> <p>Ayudan a sus compañeros en clase</p>
<p><b>DESARROLLO COGNITIVO:</b></p> <p>Piaget (1975) Describió varias etapas o estadios del crecimiento cognitivo, son períodos cuantitativos y cualitativamente distintos. En cada uno de esos estadios hay una serie de progresos y tareas que el individuo debe realizar antes de pasar al otro estadio</p>	<p>Estructura en la cual se integra y procesa la información, forma como el individuo tiene organizado el conocimiento previo a la instrucción por sus creencias y conceptos, que deben ser tomados en consideración al planificar la instrucción</p>	<p>Etapa sensorio motriz</p> <p>Etapa pre operacional</p> <p>Etapa de acciones concretas</p> <p>Etapa de operaciones formales</p>	<p>Mejora sus habilidades personales</p> <p>Realiza actividades de formación</p> <p>Construye conocimientos</p> <p>Explica con claridad</p>	<p>Interactúan entre compañeros</p> <p>Se integra fácilmente a grupos de trabajo</p> <p>Toma decisiones correctas</p> <p>Se expresa de manera formal</p>

### 3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

**La técnica** que se utilizó en la investigación fue la observación, previamente elaborado en formatos el formatos nos permitió recoger información del juego como estrategia didáctica y su influencia en el desarrollo cognitivo de los preescolares en el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela, así mismo se indago sobre los conocimientos que poseen los docentes sobre juegos y estrategias didácticas para mejorar el desarrollo cognitivo de los preescolares.

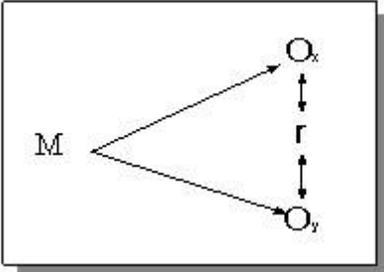
**El instrumento** aplicado fue el cuestionario para determinar el nivel | de conocimientos y prácticas, que tienen los docentes de la escuela con respecto a aplicar el juego como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo cognitivo de los preescolares, este fue elaborado a partir de las variables y dimensiones evaluadas en el estudio.

### 3.6 Plan de análisis

Los datos obtenidos del cuestionario fueron trasladados a una planilla de Microsoft Excel 2010 para ser analizados de acuerdo a la naturaleza de las variables de estudio mediante el análisis de datos de la r de PEARSON y frecuencias simple de estimación de porcentaje. Los criterios de inclusión descritos, se procedió a informar la existencia de este estudio, los objetivos y las ventajas y para la contratación de hipótesis se consideró un nivel de significancia igual o menor a 0.05.

### 3.7 Matriz de consistencia

**Tabla 1 : El Juego como estrategia didáctica influye el el desarrollo cognitivo de los pre escolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador,2018.**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA	ESCALA DE MEDICIÓN	ITEMS	
<p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo cognitivo de preescolares de la Escuela de Educación Básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador ,2018?.</p>	<p>Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los preescolares de la escuela de educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p>	<p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en el desarrollo cognitivo de los preescolares de la escuela de educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p>	<p>Independiente: El Juego como estrategia didáctica</p>	<p>Innovador</p>	<p>Tipo: Básica- Aplicada Nivel: Educativo Diseño: No experimental</p>		13 -17	
<p>PROBLEMA ESPECÍFICOS</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p>		<p>Flexible</p>	 <p>El diagrama muestra un modelo 'M' que influye en dos variables dependientes, 'O<sub>x</sub>' y 'O<sub>y</sub>', a través de flechas que apuntan hacia ellas. Entre 'O<sub>x</sub>' y 'O<sub>y</sub>' hay una línea vertical con una 'r' en el centro, indicando una relación o correlación entre ellas.</p>		18- 24	
<p>¿ Cómo influye el juego como estrategia didáctica en el periodo sensorio motriz de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018?.</p>	<p>Demostrar la influencia del juego como estrategia didáctica en el periodo sensorio motriz de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p>	<p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la etapa sensorio motriz de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p>		<p>Orientador</p>		<p>Dónde: O<sub>1</sub> : Variable Independiente El juego como estrategia didáctica M : es la muestra</p>	Likert	25,26,27
<p>¿De qué manera influye el juego como estrategia</p>	<p>Demostrar la influencia del juego como estrategia didáctica en la etapa preoperacional de los preescolares de la escuela</p>	<p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la etapa pre operacional de los preescolares de la escuela</p>						

<p>didáctica en la etapa preoperacional de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018?</p> <p>¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la etapa de acciones concretas de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018?</p> <p>¿</p> <p>De qué manera influye el juego como estrategia didáctica en la etapa de operaciones formales de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018?</p> <p>¿</p>	<p>de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p> <p>Demostrar la influencia del juego como estrategia didáctica en la etapa de acciones concretas de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p> <p>Demostrar la influencia del juego como estrategia didáctica en la etapa de operaciones formales de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p>	<p>de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p> <p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la etapa de acciones concretas de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p> <p>El juego como estrategia didáctica influye positivamente en la etapa de operaciones formales de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo, Ecuador, 2018.</p>	<p>Dependiente: Desarrollo Cognitivo</p>	<p>DIMENSIONES</p> <p>Etapa sensorio motriz</p> <p>Etapa pre operacional</p> <p>Etapa de acciones concretas</p> <p>Etapa de operaciones formales</p>	<p>r : relación o influencia</p> <p>O<sub>2</sub> : Variable dependiente El desarrollo cognitivo</p> <p>Población muestral: 30 preescolares y 1 docente.</p> <p>Técnicas</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>Cuestionario</p>	<p>18</p>
---	--	--	--	--	---	-----------

### **3.8 CONSIDERACIONES ÉTICAS Y DE RIGOR CIENTÍFICO**

En la presente tesis se consideró el código de ética ,el Reglamento, Manual de investigación de la universidad y las normas internacionales de formato de estilo de redacción APA en su sexta edición, se consideró todas las referencias bibliográficas y sus respectivas citas de las investigaciones revisadas durante la investigación, con los principios éticos del asesor y del maestrante investigador guardando estricta confidencialidad en cuanto a las identidades de los preescolares tomados como la muestra a fin de evitar cualquier condicionamiento. Los resultados determinaron que el Juego como estrategia didáctica influye moderadamente en el desarrollo cognitivo de los pre escolares dela escuela. Consideramos los principios éticos que reglamenta la Universidad católica los Ángeles de Chimbote, como son: Principio de Autonomía (El participante decide en forma voluntaria participar en el estudio y debe conocer la finalidad de estudio)

Principio de consentimiento informado y expreso (se debe contar con la autorización de la Institución educativa y de los representantes de los estudiantes)

Principio de Justicia (los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo durante todo el proceso de la investigación).

## IV RESULTADOS

Cada uno de los resultados obtenidos en la presente investigación son válidos a partir de la influencia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo de los preescolares aplicando la técnica e instrumento los cuales permitieron medir la correlación entre las variables y dimensiones de estudio.

### 4.1 Resultados de la prueba de normalidad de Shipiro Wilk

**Tabla 1 Resultados de normalidad de las variables El Juego- desarrollo cognitivo**

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístic			Estadístic		
	o	gl	Sig.	o	gl	Sig.
JUEGO	,173	30	,023	,933	30	,060
COGNITIVO	,157	30	,058	,934	30	,065

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Interpretación:** En la tabla 1, según la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, demuestra que la variable el Juego presento un 0,933% de normalidad con una significancia bilateral de 0,60 y la variable desarrollo cognitivo 0.934 de normalidad con significancia bilateral de 0,65.

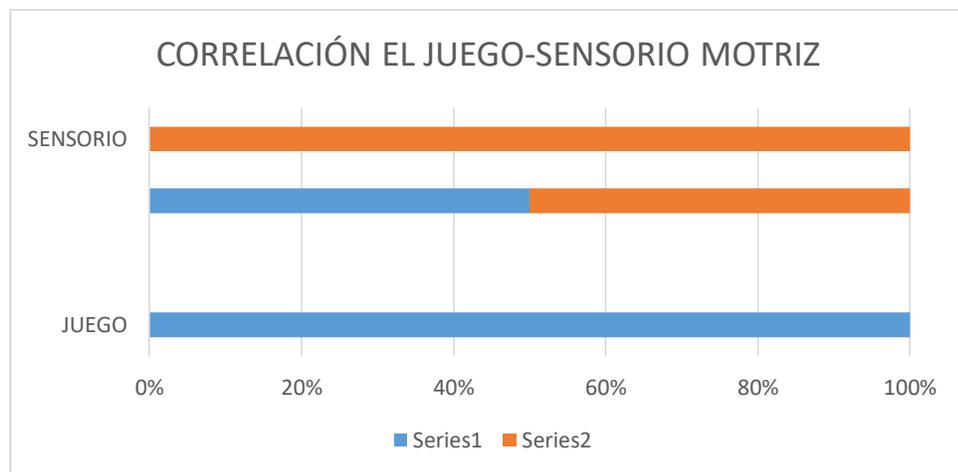
**Tabla 2 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Sensorio motriz según Rho Spearman**

**Correlaciones**

			JUEGO	SENSORIO
Rho de Spearman	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	-,157
		Sig. (bilateral)	.	,409
		N	30	30
	SENSORIO	Coeficiente de correlación	-,157	1,000
		Sig. (bilateral)	,409	.
		N	30	30

Fuente: Base de datos

**Grafico 1: Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Sensorio motriz según Rho Spearman**



## INTERPRETACIÓN:

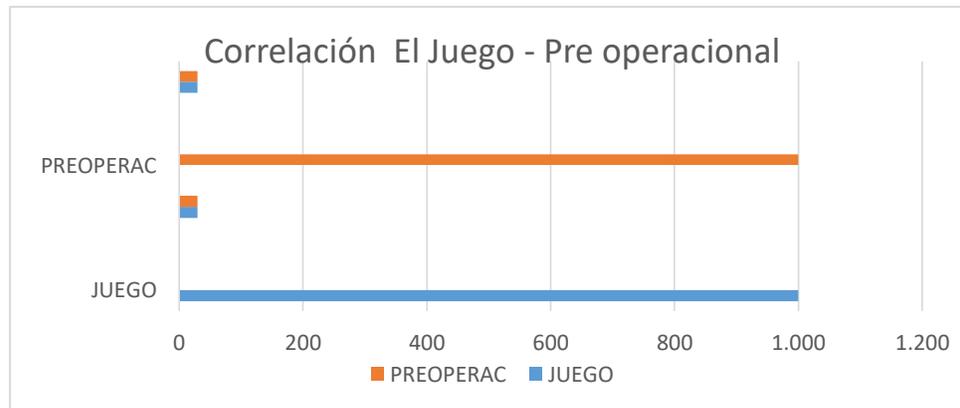
En la tabla 2 y gráfico 1 de correlación entre la variable juego y la dimensión sensorio motriz, podemos visualizar que presenta un coeficiente de correlación de -157% con una significancia de 0,409 a nivel de 0.05, lo que indica que tiene una correlación negativa moderada, según la prueba de Rho Spearman.

**Tabla 3 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Pre operacional según Rho Spearman**

			JUEGO	PREOPERAC
Rho de Spearman	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	-,249
		Sig. (bilateral)	.	,185
		N	30	30
	PREOPERAC	Coeficiente de correlación	-,249	1,000
		Sig. (bilateral)	,185	.
		N	30	30

Fuente: Base de datos

**Gráfico 2 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Pre operacional según Rho Spearman**



Fuente: Tabla 3

**INTERPRETACIÓN:**

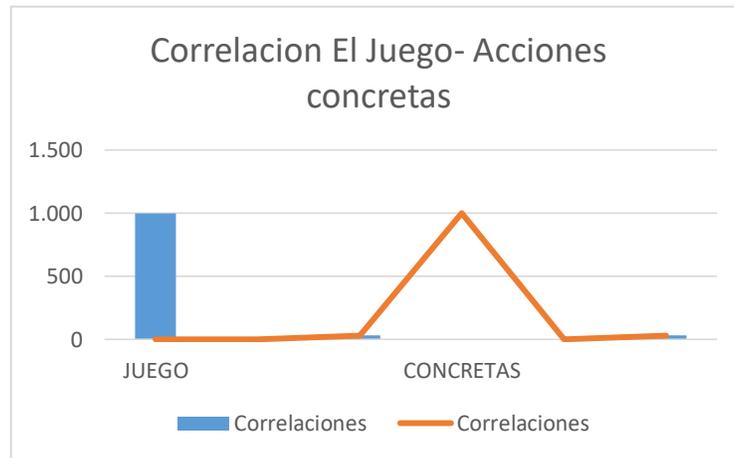
En la Tabla 3 y gráfico 2 de correlación de la variable El Juego y la dimensión Pre operacional, nos muestran que la variable el Juego presenta una correlación negativa moderada de -249% con una significancia bilateral de 0,185 a nivel de 0.05, según la prueba de Rho Spearman.

**Tabla 4 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Acciones concretas según Rho Spearman**

			JUEGO	CONCRET AS
Rho de Spearman	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	-,296
		Sig. (bilateral)	.	,112
		N	30	30
	CONCRET AS	Coeficiente de correlación	-,296	1,000
		Sig. (bilateral)	,112	.
		N	30	30

Fuente: Base de datos

**Gráfico 3 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Acciones concretas según Rho Spearman**



**INTERPRETACIÓN:**

En la Tabla 4 y gráfico 3 de correlación de la variable El Juego y la dimensión Acciones concretas, podemos demostrar que la variable el Juego presenta una correlación de -296% con muna significancia bilateral de 0,112 a nivel de 0.05, según la prueba de Rho Spearman.

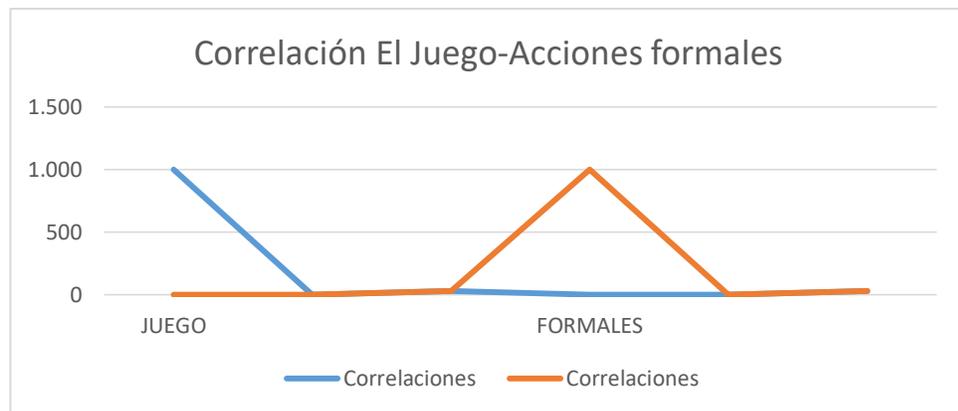
**Tabla 5 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Acciones Formales según Rho Spearman**

**Correlaciones**

			JUEGO	FORMALE S
Rho de Spearman	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	-,257
		Sig. (bilateral)	.	,170
		N	30	30
	FORMALE S	Coeficiente de correlación	-,257	1,000
		Sig. (bilateral)	,170	.
		N	30	30

**Fuente: Base de datos**

**Gráfico 4 Resultados de correlación de la variable el Juego con la Dimensión Acciones Formales según Rho Spearman**



## INTERPRETACION:

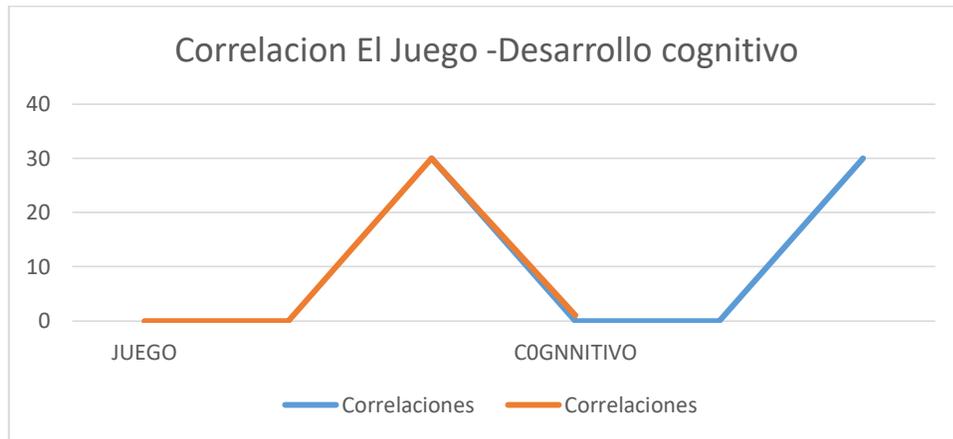
Podemos visualizar en la Tabla 5 y grafico 4 de correlación de la Variable el Juego y la dimensión Acciones formales que la variable el juego presenta una correlación negativa moderada de -257% con una significancia bilateral de 0,170 a nivel de 0.05, según la prueba de Rho Spearman.

**Tabla 6 Resultados de correlación de la variable el Juego con la variable Desarrollo cognitivo, según la prueba de correlación de Pearson**

		Correlaciones	
		JUEGO	COGNNITIVO
JUEGO	Correlación de Pearson	1	-,304
	Sig. (bilateral)		,102
	N	30	30
COGNNITIVO	Correlación de Pearson	-,304	1
	Sig. (bilateral)	,102	
	N	30	30

Fuente: Base de datos

**Gráfico 5 Resultados de correlación de la variable el Juego con la variable Desarrollo cognitivo, según la prueba de correlación de Pearson**



**Fuente: Tabla 6**

**INTERPRETACION:**

En la Tabla 6 y grafico 5, visualizamos los resultados de correlación de variables donde la variable el juego presenta una correlación negativa moderada de -304% sobre la variable desarrollo cognitivo, con una significancia bilateral de 0.102 a nivel de 0.05 según la prueba de Pearson

## 4.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Al término de la investigación se realizó el análisis de datos estadísticos de la influencia de la variable juego sobre la dimensión sensorio motriz de los preescolares de la escuela de Educación básica Aurora Estrada de Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018, podemos determinar que presenta un coeficiente de correlación de -157% con una significancia de 0,409 a nivel de 0.05, lo que indica que tiene una correlación negativa moderada, así mismo en la correlación de la variable El Juego y la dimensión Pre operacional, nos determinó que la variable el Juego presenta una correlación negativa moderada de -249% con una significancia bilateral de 0,185 a nivel de 0.05 en la correlación de la variable El Juego y la dimensión Acciones concretas, podemos demostrar que la variable el Juego presenta una correlación de -296% con una significancia bilateral de 0,112 a nivel de 0.05 y en la de correlación de la Variable el Juego y la dimensión Acciones formales que la variable el juego presenta una correlación negativa moderada de -257% con una significancia bilateral de 0,170 a nivel de 0.05. Finalmente en los resultados de correlación de variables donde la variable el juego presenta una correlación negativa moderada de -304% sobre la variable desarrollo cognitivo, con una significancia bilateral de 0.102 a nivel de 0.05 según la prueba de Pearson.

N° ESTUD	IMPARES					PARES					TOTAL	
	1	3	5	7	9	2	4	10	14	16		
1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	17	0.455069
2	3	3	2	3	3	1	1	1	1	2	20	0.5204834
3	1	1	1	2	2	1	1	3	1	2	15	0.7223151
4	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	20	0.4435328
5	1	1	2	3	2	1	2	2	2	3	19	0.4894936
6	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	23	0.4563511
7	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	19	0.3956283
8	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	21	0.4170288
9	2	2	3	3	2	1	1	3	3	3	23	0.2090833
10	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	20	0.2985112
TOTAL	19	19	16	25	23	14	17	19	21	24		

IMPARES	TOTAL	PARES	TOTAL
1	19	2	14
3	19	4	17
5	16	10	19
7	25	14	21
9	23	16	24

0.58712022

PRUEBA DE RHO SPEARMAN $(2*r)/(1+r)$
$2* 0.58712022/(1+0.58712022)=$
0.73985601

## **V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 CONCLUSIONES**

Según el objetivo general podemos demostrar los resultados obtenidos en el presente trabajo donde indicaron que la variable juego presenta un coeficiente de correlación de -304% sobre la variable Desarrollo cognitivo, lo que indica una correlación moderada en los preescolares de la escuela educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018 tal como lo indica la correlación de Spearman. Es decir existe una influencia baja ya que presenta una significancia bilateral de 0,102 a nivel de 0.05 de acuerdo a la tabla de correlación de Pearson.

De acuerdo al objetivo específico 1, los resultados que se obtuvieron en la investigación determinaron la correlación de la variable el Juego de -157% sobre la dimensión sensorio motriz lo que determina una influencia moderada del juego en lo sensorio motriz de los preescolares de la escuela educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018 tal como se visualiza en la tabla de correlación de Spearman, con significancia bilateral de 0.409 a nivel de 0.05.

Los resultados obtenidos en la investigación según el objetivo específico 2 fueron que la variable el Juego determino una correlación de -249% sobre la dimensión Pre

operacional lo que determina una correlación negativa moderada de los preescolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo- Ecuador, 2018. Con significancia bilateral de 0.185 a nivel de 0.05 según la escala de la prueba de Rho Spearman.

Según el objetivo específico 3 de la investigación, podemos demostrar los resultados obtenidos donde se visualiza que la variable el Juego tiene una influencia moderada de -296% sobre la dimensión Acciones concretas de los preescolares de la escuela de Educación Básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo- Ecuador, 2018. Con significancia bilateral de 0,112 a nivel de 0.05 según la tabla de correlación de la prueba de Rho Spearman.

De acuerdo al objetivo específico 4, los resultados que se obtuvieron en la investigación determinaron la correlación de la variable el Juego de -257% sobre la variable Desarrollo cognitivo lo que determina una influencia moderada del juego en lo sensorio motriz de los preescolares de la escuela educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo-Ecuador, 2018 tal como se visualiza en la tabla de correlación de Spearman, con significancia bilateral de 0.170 a nivel de 0.05.

## **5.2 RECOMENDACIONES:**

Se le recomienda al Rector de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez de Babahoyo-Ecuador, insertar la tesis en los instrumentos de gestión de la escuela para ser aplicada en todos los preescolares.

Se le recomienda a los docentes tomar la iniciativa de aplicar la estrategia didácticas del juego en el quehacer diario de su jornada laboral para obtener mejores resultados de desarrollo cognitivo de los preescolares.

Se recomienda tomar como punto de partida esta investigación para poder desarrollar un plan estratégico a mejorar el desarrollo cognitivo de los estudiantes de la escuela de Educación básica Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez de Babahoyo-Ecuador

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Amador (2016). Estrategia Didáctica para la Enseñanza Aprendizaje de las Fracciones Implementando Herramientas Virtuales (tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.

Arboleda (2017). Estimulación en el desarrollo cognitivo en niños de 5 a 6 años de edad en el C.E.I fiscal ‘Marcelo Marino Suárez Montes de Oca. . Guayaquil- Ecuador.

Barros, Rodríguez y Barros (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. Revista Universidad y Sociedad, 7(3), 137-144.

Bruner (1966). El saber y el sentir: Ensayos sobre el conocimiento, México. Pax-México.

Bruner. (1977). Early social interaction and language development. En Studies in mother – child interaction. En A. Press. . . Londres

Bunge (1972) citado por Sánchez (2002), el método general para la investigación es el método científico, debido a que durante la investigación se consideran un conjunto de procedimientos o planes que sigue el investigador, los cuales le van a permitir al investigador lograr las metas establecidas.

Caiza (2013) Juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro educativo episcopal ‘catedral del señor’. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial. . Quito – Ecuador.

CARO (1978) Los días geniales o lúdicos, Madrid: Espasa – Calpe (facsimil de la edición de 1698), p. 142

CARDERERA (1875) Pedagogía práctica. Curso completo de lecciones y ejercicios para las escuelas, Madrid: Gregorio Hernando

Chacón (2007). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Obtenido de El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Chacón, Farfán, Filloy, & Sarnica. (2017). sc bdfhbvhadj. México. G, A. (Diciembre de 2014). E investigaciones sobre los efectos del uso de juegos sobre la enseñanza de matemáticas.

Dewey, J. (1945). Kolb, D. (1984). Experimental Learning: Experience as a source of Learning and Development, New Jersey. Prentice-Hall. Losada.

Farfán, Filloy, & Sarnica. (2017). sc bdfhbvhadj. México. G, A. (Diciembre de 2014). E investigaciones sobre los efectos del uso de juegos sobre la enseñanza de matemáticas.

Figuroa (1984). Factores del rendimiento académico en la universidad de Navarra, España. Ediciones Universidad de Navarra

García (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática (tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Gonzáles (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.

Hernández, Fernández, y Baptista (2010). Fundamentos de metodología de la investigación, Madrid. McGraw-Hill.

Kolb (1984). Experimental Learning: Experience as a source of Learning and Development, New Jersey. Prentice-Hall.

MONTESINO (1992) Manual para los maestros de escuela de párvulos. Introducción crítica de Julio Ruiz Berrio. Madrid: Ciencias de la Educación Preescolar y Especial (CEPE). Tomado de la edición de 1850, por la Imp. del Colegio de Sordo-Mudos y Ciegos

Muñiz (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. Obtenido de El uso de los juegos 34 como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas

OCDE. (2006) Marco de la Evaluación, Conocimientos y habilidades en Ciencias, Matemáticas y Lectura,. . . España.: : Santillana, PISA.

Oyarzo (2004). II Encuentro Nacional de Proyectos sobre tecnologías de información y comunicación para mejorar la docencia en las universidades chilenas, Santiago de Chile. Universidad Austral de Chile

Chacón (2008) El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje,. Revista Nueva Aula Abierta n°16 año 5, . Caracas, Venezuela. .

Piaget. (1966) Teoría de Piaget. PLUS, C. (2017))

Piaget, J. ((1975).). Seis estudios de Psicología. . . . Barcelona, España: Seix Barral Editorial.

Piaget, J. (1975). Psicología y epistemología, Barcelona. Editorial.

Ponce y Gamarra (2015). Estilos de Aprendizaje y Rendimiento Académico en Estudiantes de la Universidad María Auxiliadora; Ágora Revista 136 Científica, 2(1), 105-111.

Quispe (2008). “Estrategias Dinámicas en Base a Juegos Recreativos para Mejorar la Comunicación Oral: III Ciclo del Nivel Primario. I.E “Javier Heraud”. . . Tambo - Huancayo.

Rogers, R. (1979). Freedom to learn, Columbus, Ohio. Charles E. Merrill Pub. Co.

RUBIO (1901) “Hay que enseñar á jugar” en La Escuela Moderna n° 118, pp. 85-86

SANTOS (1879) Juegos de los niños en las escuelas y colegios, Madrid: Ed. Saturnino Calleja, p. IX

Slideshare (Julio de 2012). <https://www.slideshare.net/.../el-juego-como-estrategia-didctica-en-el-proceso-de-eseanza>.

Soliz Doris (2015) Estrategia Nacional Intersectorial de Desarrollo Infantil Integral, Mcds, Mies/Infa, Msp, Mineduc. . Quito.

Tigrero (2013). Estrategias didácticas para el desarrollo del talento en el área de matemáticas de los(as) estudiantes del centro de Educación Básica Almirante Alfredo Poveda Burbano del cantón Salinas Provincia de Santa

Elena durante el período lectivo 2011–2012 (tesis de pregrado). Universidad Estatal de Santa Elena, Ecuador

Torres (2002) El juego una estrategia importante.

URIBE (2009) Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión. Juego: sentidos y significados en la educación física. En: B. Chaverra (Coord.) Medellín, Colombia: Funámbulos Editores.

Vygotsky, y Piaget (1977). Pensamiento y lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas, Buenos Aires. La Pléyade

Vygotsky (1979) Señala que el constructivismo social es "Un enfoque que trata sobre la forma en que el ser humano aprende a la luz de la situación social y la comunidad de quien aprende"

2000, L. (2012). Uso del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso de multiplicación en los estudiantes. Didáctica de la matemática

## ANEXOS

### 1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE GANTT

CRONOGRAMA DE GANTT	10 de junio al 16 de junio	17 de junio al 23 de junio	24 de junio al 30 de junio	01 de julio al 7 de julio	8 de julio al 14 de julio	15 de julio al 21 de julio	22 de julio al 28 de julio
Planteamiento de la Investigación							
Objetivos y Justificación de la Investigación							
Revisión de antecedentes							
Bases Teóricas							
Hipótesis de la investigación							
Metodología de la Investigación							
Referencias Bibliográficas							
Informe final del proyecto de investigación							

## 2 CUESTIONARIO

### **INSTRUCCIONES:**

El objetivo es determinar como el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo cognitivo de preescolares de la escuela de educación básica aurora estrada y Ayala de Ramírez Pérez, Babahoyo ecuador ,2018. Lee detenidamente y responde marcando con un aspa (X)la alternativa que mejor te representa.

**NUNCA = 1      A VECES = 2      SIEMPRE = 3**

N°	ITEMS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
	<b>VARIABLE : EL JUEGO</b>			
	<b>DIMENSION : INNOVADOR</b>			
1	Te comunicas fluidamente entre compañeros?			
2	Resuelves tus problemas mediante el juego?			
3	Participas en el desarrollo de actividades motoras en aula?			
4	Realizas juegos verbales con tus compañeros?			
5	Practicas el juego de categorización?			
	<b>DIMENSION: FLEXIBLE</b>			
6	Te integras a las actividades lúdicas de la escuela?			
7	Te gusta realizar las tareas en equipo?			
8	Comunicas tus aprendizajes al docente?			
9	Aceptas al juego como estrategia de aprendizaje?			
10	Tu profesor tiene actitud autoritaria?			
11	Te sientes dinámico con la aplicación del juego?			
12	Tu profesor te brinda oportunidad cuando incumples con tus tareas de clase?			
	<b>DIMENSION:ORIENTADOR</b>			
13	Consideras importante la clase sin el juego?			

14	Consideras que aprendes más a través del juego?			
15	Tu profesor aplica técnicas y estrategias en clase?			
16	Sientes aburrimiento sin la estrategia del juego en clase?			
	<b>VARIABLE : DESARROLLO COGNITIVO</b>			
	<b>DIMENSION: SENSORIO MOTRIZ</b>			
17	Compartes material didáctico con tus compañeros de clase?			
18	Te adaptas con facilidad al medio ambiente?			
19	Consideras que mejoras tus habilidades personales con la ayuda del docente?			
	<b>DIMENSION : PREOPERACIONAL</b>			
20	Consideras que el material didáctico te ayuda a mejorar los conocimientos?			
21	Te gusta realizar actividades de recreación en clase?			
22	Te muestras satisfecho con las actividades realizadas en clase?			
	<b>DIMENSION : ACCIONES CONCRETAS</b>			
23	Construyes tus conocimientos y los expresas de manera puntual?			
24	Deduces la información relevante de los temas en la clase?			
25	Considera que las estrategias didácticas empleadas en clase influye para expresar ideas concretas?			
	<b>DIMENSION : OPERACIONES FORMALES</b>			
26	El docente te motiva para alcanzar logros de aprendizaje?			
27	Emites juicio de valor a los temas presentados en clase?			
28	Desarrollas la capacidad de análisis en un texto?			

### **3. DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

Yo, Andrea Gabriela Nájera Ruiz con Cédula de Ciudadanía N° 120670858-6 a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Uladech Católica Filial Tumbes , Facultad de Educación, Escuela de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Asimismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información por lo cual me someto a los dispuesto en las normas académicas de la Universidad ULADECH Católica.

Tumbes, diciembre de 2018

**ANDREA GABRIELA NÁJERA RUIZ**

**C.I 120670858 -6**

#### 4 BASE DE DATOS

EL JUEGO																				
Dim	INNOVADOR						FLEXIBLE								ORIENTADOR					
N°	13	14	15	16	17	SUB TOT	18	19	20	21	22	23	24	SUB TOT	25	26	27	28	SUB TOT	TOTAL 1
1	3	2	3	2	3	13	2	3	1	3	2	3	3	17	1	2	1	2	6	25
2	2	1	3	2	2	10	2	2	3	2	2	3	3	17	1	1	3	1	6	25
3	2	1	1	2	2	8	3	3	1	2	2	1	1	13	2	1	1	1	5	20
4	1	2	2	2	1	8	3	1	3	2	2	2	3	16	1	2	3	1	7	25
5	3	2	2	3	2	12	2	2	1	2	2	1	1	11	3	2	3	2	10	24
6	3	3	3	3	1	13	3	3	2	1	1	2	3	15	2	2	3	2	9	27
7	2	2	3	3	3	13	2	2	2	1	3	1	1	12	2	3	2	1	8	23
8	3	3	3	1	3	13	3	3	3	2	1	1	3	16	2	2	3	3	10	27
9	3	3	2	3	2	13	3	2	2	1	3	1	1	13	1	3	3	3	10	26
10	3	2	3	3	2	13	2	3	2	1	2	1	3	14	3	2	3	1	9	26
11	1	2	2	2	2	9	2	3	2	1	2	2	2	14	2	2	2	2	8	24
12	3	2	3	2	1	11	3	1	2	3	2	3	2	16	2	2	2	1	7	25
13	1	2	2	1	2	8	2	3	2	1	1	3	1	13	3	3	3	2	11	25
14	2	2	2	3	3	12	3	2	2	2	2	2	1	14	2	1	2	2	7	24
15	2	1	3	1	3	10	3	2	1	2	1	3	2	14	3	2	3	2	10	25
16	3	3	3	3	2	14	3	3	2	1	2	3	2	16	2	2	2	1	7	26
17	3	2	2	3	2	12	3	1	2	2	2	2	2	14	1	3	2	2	8	25
18	2	2	2	3	2	11	2	3	1	1	2	3	1	13	2	2	1	1	6	22
19	3	3	2	2	2	12	2	1	2	1	1	2	1	10	2	1	2	2	7	19
20	3	3	3	2	3	14	1	3	3	2	1	2	1	13	1	1	2	2	6	21
21	1	2	2	2	2	9	2	3	1	2	3	1	1	13	1	2	1	1	5	20
22	3	1	3	2	2	11	2	3	1	2	3	1	1	13	1	3	1	3	8	23
23	1	2	3	1	1	8	1	1	1	3	3	2	1	12	3	2	1	2	8	21
24	2	2	2	2	1	9	2	3	3	3	1	2	1	15	2	1	1	3	7	24
25	2	2	2	2	2	10	1	2	1	3	1	2	2	12	1	2	3	2	8	22
26	2	2	3	2	3	12	2	3	2	1	3	1	2	14	1	1	2	2	6	22
27	1	3	2	2	3	11	2	2	1	2	1	3	1	12	1	2	1	2	6	20
28	2	3	3	2	1	11	2	2	1	1	3	3	4	16	2	2	2	2	8	26
29	2	3	3	3	2	13	2	3	1	3	1	1	3	14	2	2	1	1	6	23
30	1	3	3	3	3	12	2	1	1	2	2	1	1	10	1	3	3	2	9	22

DESARROLLO COGNITIVO																
DETAPA SENSORIOMOTRIZ				ETAPA PREOPERACIONAL				ETAPA ACCIONES CONCRETAS				ETAPA DE ACCIONES FORMALES				
1	2	3	SUB TOT	4	5	6	SUB TOT	7	8	9	SUB TOT	10	11	12	SUB TOT	TOTAL 2
2	1	2	5	1	1	2	4	1	1	1	3	1	1	1	3	15
1	1	2	4	1	2	1	4	1	2	1	4	1	1	2	4	16
1	1	1	3	1	1	1	3	2	1	2	5	2	1	2	5	16
2	1	2	5	1	1	2	4	2	1	1	4	1	1	2	4	17
1	1	1	3	2	1	2	5	1	1	2	4	2	1	2	5	17
1	2	1	4	2	1	1	4	1	2	1	4	1	1	2	4	16
1	1	2	4	2	1	2	5	2	1	1	4	2	1	1	4	17
2	1	1	4	1	2	1	4	1	1	2	4	2	1	2	5	17
2	1	2	5	1	1	2	4	1	2	1	4	1	1	1	3	16
1	2	2	5	2	1	2	5	2	1	2	5	2	1	1	4	19
2	1	2	5	2	1	2	5	2	1	2	5	1	1	2	4	19
1	2	1	4	1	2	1	4	1	2	1	4	1	2	2	5	17
2	1	2	5	2	2	1	5	2	1	2	5	2	1	1	4	19
2	1	1	4	2	1	2	5	1	2	1	4	2	1	2	5	18
2	1	2	5	1	1	2	4	1	1	2	4	2	1	2	5	18
1	2	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16
1	1	2	4	1	2	1	4	2	2	1	5	1	1	1	3	16
2	2	2	6	2	2	1	5	1	2	2	5	2	1	2	5	21
2	1	2	5	2	2	1	5	1	1	2	4	1	1	2	4	18
2	2	2	6	2	1	1	4	2	1	2	5	2	1	2	5	20
1	3	1	5	1	2	2	5	1	2	1	4	2	1	2	5	19
2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	1	2	3	6	22
1	2	1	4	1	2	2	5	2	2	2	6	1	2	2	5	20
2	2	2	6	1	2	2	5	1	2	2	5	1	2	2	5	21
2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	1	4	2	1	2	5	20
2	1	2	5	2	1	2	5	2	1	2	5	2	1	2	5	20
1	2	1	4	2	2	2	6	2	2	2	6	1	1	1	3	19
2	1	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	1	5	22
2	2	2	6	2	1	1	4	1	2	1	4	1	1	2	4	18
1	2	1	4	1	1	1	3	2	2	1	5	1	1	2	4	16



