

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Escuela de Posgrado

Programa Académico de Maestría en Educación

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL  
DESARROLLO COGNITIVO Y DEL LENGUAJE EN  
ESTUDIANTES DE INICIAL

Tesis presentada por:

CAROLINA STHEFANIE QUEZADA MIRANDA

Código ORCID: 0009-0003-5310-3986

Para obtener el Grado Académico de:

MAESTRA EN EDUCACIÓN

con mención en Diseño y Gestión Curricular e Innovación del Aprendizaje

Línea de Investigación: Didáctica en Instituciones Educativas

Asesora:

Mariella Victoria Mendoza Carrasco

Cód. ORCID 0000-0003-0919-0296

Lima – Perú

2025

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

CAROLINA STHEFANIE QUEZADA MIRANDA

Mariella Victoria Mendoza Carrasco

---

Asesor: Nombre(s) y Apellidos

Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón

---

Presidente de Jurado: Nombre(s) y Apellidos

Liliana Rodríguez Mendoza

---

Miembro de Jurado 1: Nombre(s) y Apellidos

Roxana Gissella Otoy Torrejón

---

Miembro de Jurado 2: Nombre(s) y Apellidos

---

Dra. Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón  
Directora de la Escuela de Posgrado

## Declaratoria de Originalidad del Asesor

<b>Escuela de Posgrado:</b>	Escuela de Posgrado		
<b>Programa Académico:</b>	Maestría en Educación		
<b>Dependencia al que pertenece el docente asesor:</b>	Departamento académico de Educación		
<b>Docente asesor que verifica la originalidad:</b>	Dra. Mariella Victoria Mendoza Carrasco		
<b>ORCID:</b>	0000-0003-0919-0296		
<b>Título del documento:</b>	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO Y DEL LENGUAJE EN ESTUDIANTES DE INICIAL		
<b>Autora del documento:</b>	CAROLINA STHEFANIE QUEZADA MIRANDA		
<b>Mecanismo utilizado para detección de originalidad:</b>	Software Turnitin		
<b>Nº de trabajo en Turnitin: (10 dígitos)</b>	2828034854		
<b>Porcentaje de <u>similitud</u> detectado:</b>	14%		
<b>Fuentes originales de lassimilitudes detectadas:</b>	Fuentes de internet	12%	
	Publicaciones	8%	
	Trabajos de estudiantes	5%	
<p>TURNITIN - CAROLINA QUEZADA - 25-11-25</p> <hr/> <p style="color: red; font-size: small;">INFORME DE ORIGINALIDAD</p> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em; color: red;">14%</p> <p style="font-size: small;">INDICE DE SIMILITUD</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em;">12%</p> <p style="font-size: small;">FUENTES DE INTERNET</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em;">8%</p> <p style="font-size: small;">PUBLICACIONES</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em;">5%</p> <p style="font-size: small;">TRABAJOS DEL ESTUDIANTE</p> </div> </div>			
<p>El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.</p>			
<b>Fecha de aplicación en Turnitin: (dd-mm-aaaa)</b>	26-nov-2025 12:09a. m		

## RESUMEN

La investigación tiene como objetivo analizar la relación entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de una institución educativa pública de la UGEL Callao, en el distrito de Bellavista. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo y corresponde a un nivel descriptivo correlacional. Asimismo, el diseño es correlacional, no experimental y de tipo transaccional. Se trabajó con dos variables: la variable independiente, “el juego como estrategia didáctica”, y la variable dependiente, “el desarrollo cognitivo y del lenguaje”. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de observación, a partir de la cual se diseñaron y validaron dos instrumentos con un alto nivel de confiabilidad en la medición de ambas variables. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes de cuatro años, distribuidos en seis aulas: tres del turno mañana y tres del turno tarde, en una institución educativa pública del distrito de Bellavista, Callao. Los resultados evidenciaron una relación significativa entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en los estudiantes de cuatro años, lo que refuerza la relevancia de integrar metodologías lúdicas en la educación inicial para favorecer el desarrollo infantil. Como conclusión general, la investigación evidencia una correlación significativa entre la implementación del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y lingüístico en estudiantes de cuatro años.

**Palabras clave:** juego, juego como estrategia didáctica, desarrollo cognitivo, el lenguaje, educación inicial, aprendizaje lúdico

## ABSTRACT

This research study analyzes the relationship between play as a didactic strategy and the cognitive and language development of four-year-old students in a public educational institution under UGEL Callao. The study follows a quantitative approach and corresponds to a descriptive-correlational level. Regarding the design, it is correlational, non-experimental, and transactional. Two variables were examined: the independent variable, “play as a didactic strategy,” and the dependent variable, “cognitive and language development.” For data collection, the observation technique was employed, leading to the design and validation of two instruments with a high level of reliability in measuring both variables. The sample consisted of 100 four-year-old students, distributed across six classrooms-Three in the morning shift and three in the afternoon shift-within a public educational institution in the district of Bellavista, Callao. The results demonstrated a significant relationship between play as a didactic strategy and the cognitive and language development of four-year-old students, reinforcing the importance of integrating play-based methodologies in early childhood education to promote children's development. As a general conclusion, the research demonstrates a significant correlation between the implementation of play as a didactic strategy and the cognitive and linguistic development of four-year-old students.

**Keywords:** play, play as a didactic strategy, cognitive development, language development, early childhood education, play-based learning

## **RECONOCIMIENTOS**

A la Institución Educativa Privada en la que desempeñé mi labor profesional, por haber despertado en mí el interés por el juego como estrategia didáctica e inspirado el desarrollo de esta investigación. A la comunidad educativa de la I.E. de la UGEL Callao: directora, docentes, familias y estudiantes, por su generosa disposición para contribuir con este estudio. A las docentes de mi alma máter, UNIFÉ, por tantas valiosas enseñanzas y por haber dejado una huella imborrable en mi formación. Y a la Dra. Mariella Victoria Mendoza Carrasco, asesora de la presente investigación por el apoyo y acompañamiento a lo largo del proceso de desarrollo de esta tesis de maestría.

## **DEDICATORIA**

A Dios, por ser mi guía y mi fortaleza, por derramar bendiciones increíbles en cada momento de mi vida. A mi madre, por su amor, sacrificios y apoyo, por enseñarme desde pequeña que la perseverancia, el esfuerzo y la humildad siempre dan frutos. A mi padre, por alentarme constantemente a ser mi mejor versión. A mi hermana y a mi sobrino Matías, quienes me acompañan en cada logro y están siempre a mi lado, en las buenas y en las malas. A Gonzalo, mi futuro esposo, quien con amor y paciencia estuvo dispuesto a recogerme cada día de mis clases de maestría y a acompañarme a lo largo de todo el desarrollo de mi tesis. Qué Dios y sus bendiciones nos permitan seguir construyendo nuestra vida juntos. A mis compañeras de la maestría, Nancy, Flora y Katherine, por la complicidad y el apoyo incondicional. Su compañía hizo este proceso más enriquecedor y llevadero. Y a Rico, mi pequeño hijo de cuatro patas, quién me acompañó en todo el desarrollo y redacción de la presente investigación.

## ÍNDICE

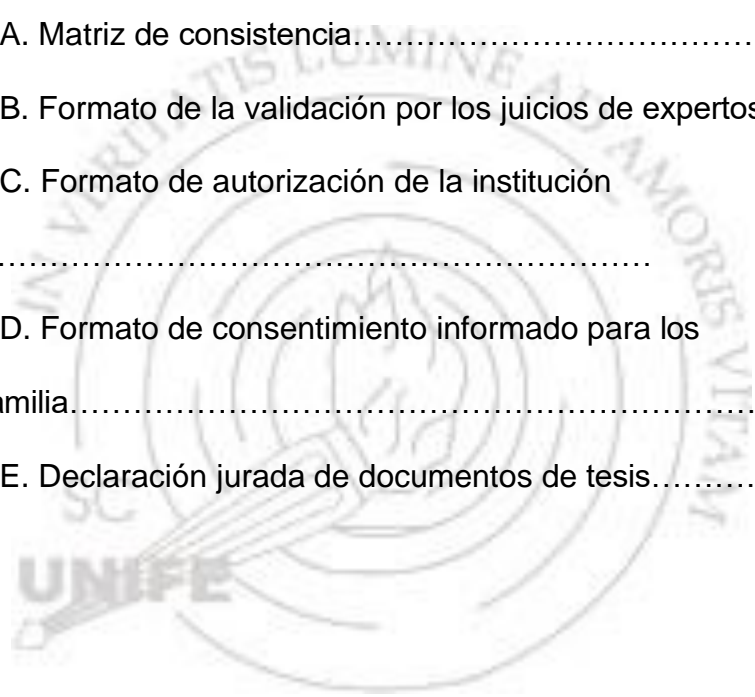
	Página
CARÁTULA .....	1
Página de firmas .....	2
Declaratoria de originalidad del asesor.....	3
RESUMEN / ABSTRACT .....	4
RECONOCIMIENTOS .....	5
DEDICATORIA .....	5
ÍNDICE .....	6
LISTA DE TABLAS .....	10
INTRODUCCIÓN .....	13
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	17
1.1 Planteamiento del problema.....	17
1.2 Justificación de la investigación.....	21
1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación.....	23
1.3.1 Delimitación de la investigación .....	23
1.3.2 Limitaciones de la investigación .....	23
1.4 Objetivos de la investigación.....	23
1.4.1 Objetivo general.....	23
1.4.2 Objetivos específicos.....	24
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	25
2.1 Antecedentes de la investigación.....	25
2.2 Bases teóricas.....	29
2.2.1 Definición del juego.....	29
2.2.1.1 <i>Teorías que abordan el juego</i> .....	31

	Página
2.2.1.2 Dimensiones del juego .....	34
2.2.1.3 Tipos de juego.....	34
2.2.1.3.1 Juego cognitivo.....	36
2.2.1.4 Importancia del juego.....	37
2.2.1.5 El juego como estrategia didáctica en la etapa preescolar.....	38
2.2.1.6 Aplicación del juego como estrategia didáctica en preescolares dentro del contexto educativo.....	39
2.2.2. Definición del desarrollo cognitivo.....	42
2.2.2.1 Importancia del desarrollo cognitivo.....	43
2.2.2.2 Teorías del desarrollo cognitivo.....	43
2.2.2.3 Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget.....	47
2.2.2.3.1 Etapa sensoriomotriz.....	47
2.2.2.3.2 Etapa preoperatoria.....	47
2.2.2.3.3 Etapa de operaciones concretas.....	48
2.2.2.3.4 Etapa de operaciones formales.....	48
2.2.2.4 Dimensiones del desarrollo cognitivo.....	48
2.2.3 El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo.....	49
2.2.3.1 El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo en la etapa preoperacional.....	49
2.2.3.2 Importancia del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo en preescolares.....	51
2.2.4 El juego como estrategia didáctica y el desarrollo del lenguaje....	53
2.3 Definición de términos.....	54
2.3.1 El juego cognitivo.....	54

	Página
2.3.2 El juego como estrategia didáctica.....	55
2.3.3 Dimensiones del juego como estrategia didáctica.....	55
2.3.4 El juego como estrategia didáctica en preescolares.....	55
2.3.5 Desarrollo Cognitivo.....	55
2.3.6 Desarrollo del lenguaje.....	55
2.4 Hipótesis.....	55
2.4.1 Hipótesis general(es).....	56
2.4.2 Hipótesis específicas.....	55
CAPÍTULO III: MÉTODO.....	56
3.1 Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	57
3.2 Participantes.....	58
3.2.1 Población.....	58
3.2.2 Muestra.....	58
3.2.2.1 <i>Inclusión y exclusión de la muestra</i> .....	59
3.3 Variables de investigación.....	59
3.3.1 Variable dependiente.....	59
3.3.1.1 <i>Definición conceptual</i> .....	59
3.3.1.2 <i>Definición operacional</i> .....	60
3.3.2 Variable independiente: El desarrollo cognitivo y del lenguaje...	60
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	62
3.4.1 Fichas técnicas de los instrumentos.....	64
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	66
CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....	67

	Página
4.1 Resultados por niveles de logro de la variable: El juego como estrategia didáctica	67
4.1.1 Resultados por niveles del logro del indicador: La atención.....	68
4.1.2 Resultados por niveles del logro del indicador: El pensamiento lógico.....	69
4.1.2 Resultados por niveles del logro del indicador: El lenguaje.....	69
4.2 Resultados por niveles de logro de la variable: El desarrollo cognitivo y del lenguaje.....	70
4.2.1 Resultados por niveles de logro de la dimensión 1: El lenguaje.....	71
4.2.2 Resultados por niveles de logro de la dimensión 2: La atención.....	72
4.2.3 Resultados por niveles de logro de la dimensión 3: El pensamiento lógico.....	72
4.3 Resultados de acuerdo a los objetivos y contrastación de hipótesis.....	74
4.3.1 Resultados de acuerdo con el objetivo general y contrastación de hipótesis general.....	75
4.3.2 Resultados de los objetivos e hipótesis específicos.....	76
4.3.2.1 <i>Resultados de acuerdo con el objetivo específico 1 e Hipótesis específica 1</i> .....	76
4.3.2.2 <i>Resultados de acuerdo al objetivo específico 2 e Hipótesis específica 2</i> .....	78
4.3.2.3 <i>Resultados de acuerdo con el objetivo específico 3 e Hipótesis específica 3</i> .....	80
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	83
5.1 Análisis del objetivo general.....	83
5.1.1 Análisis del objetivo específico 1.....	85

	Página
5.1.2 Análisis del objetivo específico 2.....	86
5.1.3 Análisis del objetivo específico 3.....	87
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	89
6.1 Conclusiones .....	89
6.2 Recomendaciones .....	90
REFERENCIAS.....	93
APÉNDICES.....	98
APÉNDICE A. Matriz de consistencia.....	98
APÉNDICE B. Formato de la validación por los juicios de expertos...	101
APÉNDICE C. Formato de autorización de la institución	
.....	102
APÉNDICE D. Formato de consentimiento informado para los	
padres de familia.....	103
APÉNDICE E. Declaración jurada de documentos de tesis.....	104



## LISTA DE TABLAS

Tabla	Página
1. Cantidad de participantes de la investigación .....	57
2. Criterios de inclusión y exclusión de la investigación los cuales son matriculados en el año académico 2024, edad y consentimiento informado.....	58
3. Operacionalización de la variable: El juego como estrategia didáctica .....	60
4. Operacionalización de la variable: Desarrollo cognitivo y del lenguaje. ....	61
5. Escala de valoración para la lista de cotejo Evaluación del juego como estrategia didáctica. Dimensión El juego como estrategia didáctica .....	62
6. Escalas de valoración para la lista de cotejo Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje. Dimensión: el lenguaje .....	62
7. Escalas de valoración para la lista de cotejo Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje. Dimensión: la atención .....	63
8. Escalas de valoración para la lista de cotejo Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje. Dimensión: pensamiento lógico	63
9. Criterios de puntaje de los ítems por evaluar en la escala dicotómica. ....	63
10. Ficha técnica de la lista de cotejo de “Evaluación del juego como estrategia didáctica en estudiantes de 4 años” .....	64
11. Ficha técnica de la lista de cotejo de “Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años”. ....	65
12. Resultados por niveles de logro de la variable: El juego como estrategia didáctica.....	67
13. Resultados por niveles del logro del indicador: La atención.....	68
14. Resultados por niveles de logro del indicador: El pensamiento lógico .....	69
15. <i>Resultados por niveles de logro del indicador: El lenguaje.....</i>	69

Tabla	Página
16. Resultados por niveles de logro de la variable: El desarrollo cognitivo y del lenguaje .....	70
17. Resultados por niveles de logro de la dimensión 1: El lenguaje	71
18. Resultados por niveles de logro de la dimensión 2: La atención	72
19. Resultados por niveles de logro de la dimensión 3: El pensamiento lógico .....	72
20. Resultados de la tabla cruzada del juego como estrategia didáctica según el desarrollo cognitivo y del lenguaje de los estudiantes y niñas de cuatro años.....	74
21. Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación entre las variables: el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje.....	74
22. Resultados de la tabla cruzada de la variable juego como estrategia didáctica según la dimensión: El lenguaje en los estudiantes de cuatro años de edad de una I.E.....	76
23. Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación de la variable el juego como estrategia didáctica y la dimensión el lenguaje.....	77
24. Resultados de la tabla cruzada de la variable juego como estrategia didáctica según la dimensión: La atención en los estudiantes de cuatro años de edad de una I.E.....	79
25. Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación de la variable el juego como estrategia didáctica y la dimensión la atención .....	80
26. Resultados de la tabla cruzada de la variable juego como estrategia didáctica según la dimensión: el pensamiento lógico en los estudiantes de cuatro años de edad de una I.E.....	81
27. Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación de la variable el juego como estrategia didáctica y la dimensión el pensamiento lógico.....	82

## INTRODUCCIÓN

El juego ha sido considerado durante mucho tiempo como una vía esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que representa una forma natural mediante la cual exploran su mundo, adquieren nuevos conocimientos y dan sentido a lo que los rodea. La necesidad por conocer si el juego, cuando se emplea con intención pedagógica, puede potenciar el desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de cuatro años, nace al observar la facilidad con la que aprenden a través de experiencias lúdicas. Al ser la educación inicial el primer escalón en el sistema educativo formal, su función es decisiva en la formación de habilidades fundamentales, y el juego aparece como un recurso clave en ese proceso. No obstante, persisten ciertas interrogantes sobre su impacto concreto en el desarrollo de niños y niñas durante esta etapa.

Diversas entidades internacionales han resaltado la relevancia del juego durante los primeros años de aprendizaje. Por su parte, la UNESCO, por ejemplo, reconoce que el juego favorece el desarrollo intelectual, físico, emocional y social de los niños. A su vez, UNICEF destaca que las actividades lúdicas constituyen una base sólida para el aprendizaje temprano y su desarrollo global, ya que los niños aprenden mejor cuando participan en situaciones significativas y motivadoras. Por otro lado, desde la psicología del desarrollo, referentes como Jean Piaget y Lev Vygotsky han resaltado el papel del juego como impulsor de la creatividad, la capacidad simbólica y las interacciones sociales, elementos clave para la construcción del conocimiento.

En América Latina, se ha evidenciado que el uso intencionado del juego como una estrategia pedagógica favorece significativamente el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas en la infancia. En el caso peruano, el

Ministerio de Educación reconoce este enfoque dentro del currículo de educación inicial, incentivando prácticas que integren el juego como parte de la enseñanza y el aprendizaje. A pesar de estas políticas, aún es necesario contar con investigaciones que documenten con mayor precisión cómo el juego, aplicado como estrategia pedagógica, influye en el desarrollo del lenguaje y la cognición de los estudiantes del nivel inicial. Por ello, este estudio tiene como objetivo aportar la evidencia que aclare esta relación y brinde pautas útiles para docentes, investigadores y quienes diseñan políticas educativas.

Además, el valor de este estudio reside en que aporta nuevos enfoques sobre cómo el juego influye en el desarrollo infantil, lo cual resulta clave para enriquecer las estrategias pedagógicas de los estudiantes del nivel inicial. Asimismo, al comprender de qué manera las experiencias lúdicas promueven la adquisición del lenguaje, la organización del pensamiento y el desarrollo del razonamiento lógico se pueden diseñar intervenciones más efectivas y ajustadas a las necesidades reales de los estudiantes. Por consiguiente, al enfocarse en niñas y niños de cuatro años, este estudio busca identificar cómo las dinámicas de juego pueden estimular la atención, el uso del lenguaje y el pensamiento lógico desde tempranas edades.

Es necesario mencionar que los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo del lenguaje y la cognición, ya que estas habilidades constituyen la base de futuros aprendizajes. En ese sentido, el propósito central de la investigación es explorar la relación entre el juego con fines pedagógicos y el progreso de estas dos áreas claves del desarrollo infantil. De forma más

detallada, se analizará en qué medida el juego puede contribuir a mejorar las capacidades cognitivas y lingüísticas en los estudiantes de cuatro años de edad. El trabajo de investigación está estructurado en seis capítulos. El primero de ellos, describe el problema de investigación, los fundamentos teóricos y metodológicos, así como las limitaciones que podrían influir en el proceso. El segundo capítulo desarrolla el marco teórico, con la revisión de estudios previos y conceptos relevantes sobre el juego como estrategia didáctica, junto con aportes de diversos autores sobre el desarrollo del lenguaje y la cognición. El tercer capítulo se explica el enfoque metodológico adoptado, detallando el diseño del estudio, la forma de recopilar los datos y los instrumentos utilizados con la muestra. El cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos a partir del análisis estadístico, de acuerdo con los objetivos planteados. El quinto capítulo se dedica a discutir e interpretar estos hallazgos. Por último, el sexto capítulo ofrece las conclusiones de la investigación, así como recomendaciones orientadas a fortalecer el uso del juego como estrategia educativa en el desarrollo cognitivo y del lenguaje.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

El presente capítulo se expone el problema de investigación, destacando la relevancia del estudio, además de definir sus delimitaciones y limitaciones. Asimismo, se establecen los objetivos que guían el desarrollo de la investigación.

### **1.1 Planteamiento del problema**

El juego es considerado una de las actividades primordiales para los estudiantes pues les permite explorar, experimentar y desarrollar sus capacidades y habilidades desde los primeros años, tal y como menciona UNICEF (2018) “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños desarrollan competencias esenciales” (p. 7).

Es preciso mencionar que el juego ha estado presente en las escuelas, a lo largo del tiempo, como parte del momento de recreación sin atribuirle algún objetivo significativo. Sin embargo, en la actualidad el juego es parte de la dinámica escolar y de diversas estrategias didácticas en las Instituciones educativas tanto privadas como públicas ya que mediante él se puede desarrollar diversos procesos psíquicos tales como afectivos, volitivos y cognitivos, los cuales están asociados con las sensaciones, el lenguaje, la memoria, la atención, el pensamiento, etc. (Vera et al., 2019).

Por su parte, Vera, et al. (2019) evidenciaron que el juego permitió que los estudiantes tomen sus propias decisiones y logren una independencia cognoscitiva, también indican lo importante que es el juego en las experiencias educativas para llamar la atención del estudiante y fomentar la participación activa. Así como también, Prudencio (2018) demuestra en su estudio la relación entre el juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo en

estudiantes de cuatro años de edad en la I. E. Amarillis Shelby de la provincia de Pasco, Perú.

Con respecto al desarrollo cognitivo, este se sustenta en la Teoría Cognitiva de Piaget, quién define al aprendizaje bajo el concepto de acciones mediante la experiencia. Al respecto La Universidad Internacional de la Rioja (2021) publicó sobre qué es el desarrollo cognoscitivo y su impacto en el campo de la educación, en el cual indica que el desarrollo cognitivo es la complejización de las estructuras cognitivas, de las cuales el niño les va encontrando significados y permite que este construya su propio conocimiento.

Las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget, según UNIR (2021) son: La sensoriomotriz, preoperatoria, de operaciones concretas y operaciones formales. La primera etapa está presente en niños de 0 a 2 años, en este periodo los niños exploran su entorno y se vincula con aquello que les causa mayor atención. Con respecto a la segunda etapa, de 2 a 7 años, los niños comienzan a complejizar y construir sus aprendizajes, fomentan su imaginación y desarrollan el lenguaje y habla de manera progresiva. En la siguiente etapa, los niños de 8 a 12 años organizan la construcción de sus aprendizajes y proponen inferencias lógicas. Y, en la cuarta etapa, los niños de 12 a 16 años reflexionan sobre sus conocimientos, razonan y valoran diversas hipótesis con respecto a las situaciones en las que se encuentran inmersos.

El desarrollo cognitivo tiene seis dimensiones: la atención, la memoria, la capacidad de resolución de problemas, el lenguaje y el pensamiento (Blanco, 2021). Según el autor, las dimensiones deben de ser trabajadas dentro del contexto educativo con el fin de que los estudiantes logren desarrollarse de manera integral y adquieran las destrezas acordes a su edad.

Asimismo, el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje, mantienen una asociación tal y como lo menciona UNICEF (2018), quien plantea que los niños hasta los cinco años desarrollan diversas áreas de su cerebro. Para ello, se necesita de la estimulación cognitiva por medio del juego en su aprendizaje temprano. Sánchez, et al. (2020) menciona que “el juego en su dimensión pedagógica enriquece las posibilidades para el desarrollo integral de los preescolares, siempre y cuando la participación del adulto sea intencionada, procurando sostener en el discurso las acciones que suceden en esta actividad lúdica” (p. 2).

Por un lado, UNICEF (2021), ha instaurado un modelo de intervención llamado cuidadores de la infancia, con la finalidad de que se tome en cuenta el juego como uno de los principales actores en la primera infancia ya que promueve el aprendizaje y el desarrollo de manera integral de los estudiantes.

A su vez, el Ministerio de Educación del Perú (2019), indica que el juego es parte de las dinámicas escolares y es fundamental para el desarrollo integral del niño, sobre todo para la atención, el pensamiento y el lenguaje, etc.

Según Calambas, existe una relación entre el juego y el desarrollo cognitivo desde la etapa preescolar ya que este influye en el proceso de adquisición de conocimientos y capacidades cognitivas (Calambas et al., 2019).

Al respecto, Zeng, et al. (2018) evidenció que el 80% de estudiantes de 2 a 5 años obtienen diversos beneficios en las habilidades motrices y en el desarrollo cognitivo mediante el juego. Así también, Calambas et al. (2019) demostraron en su estudio que existe relación entre el desarrollo cognitivo y el juego, observando que los estudiantes participan de manera autónoma y

reflexiva, toma en cuenta las experiencias previas, promueven el pensamiento y la comprensión.

Por otro lado, el juego es un factor del desarrollo cognitivo, teniendo en cuenta que este es utilizado en su proceso de enseñanza. Ello lo menciona Sánchez, et al. (2020) los cuales concluyen en su estudio que el 77.27% de estudiantes se han desarrollado cognitivamente utilizando el juego en el proceso de enseñanza. Así también, Iguiní (2020) determinó en su investigación que “el aprendizaje a través del juego didáctico contribuye de manera elocuente en el desarrollo del pensamiento y la expresión así como en la optimización de la concentración, la imaginación y la reflexión” (p. 18).

Por su parte, el MINEDU (2019) menciona la importancia de la presencia y del acompañamiento de la comunidad educativa al alumno en el juego durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. En este, el docente asume cuatro roles básicos: realizar la preparación del espacio en el cual se desarrollará el juego, observar de manera activa, acompañar al estudiante en el juego y generar reflexión antes, durante y después de su intervención durante el juego.

Con respecto a la línea de investigación, la tesis responde a la de “didácticas en instituciones educativas”, en el tema específico de “estrategias y metodologías para educación presencial y distancia”.

En la institución educativa en la cual se desarrollará la presente investigación, el juego es considerado como una estrategia didáctica tanto para el diseño de las sesiones, los momentos de la dinámica escolar y las actividades diarias en estudiantes de cuatro años de edad. En la práctica docente, se observa cómo luego del momento de juego como estrategia didáctica, se evidencia un mejor desempeño en las hojas de aplicación, donde los estudiantes

exponen lo aprendido y se puede ver reflejado tanto en sus interacciones y en sus habilidades cognitivas: el pensamiento, el lenguaje, la capacidad de la resolución de problemas, la memoria y la atención, las cuales son características propias del desarrollo cognitivo.

Es por ello por lo que se plantea el siguiente problema de investigación ¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de cuatro años de edad que asisten a una institución educativa pública de la UGEL CALLAO en el distrito de Bellavista, Callao?

## **1.2 Justificación de la investigación**

### **1.2.1 Justificación teórica**

La investigación está basada en el juego en el proceso de enseñanza en estudiantes de cuatro años de edad. Autores como Piaget y Vigotsky fundamentan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo del niño. Por un lado, Piaget afirma que la inteligencia del niño incluye la capacidad de comprender su mundo a través del juego. Esto se debe a que adaptan elementos funcionales de su realidad a medida que crecen.

Por otro lado, Vygotsky (1979) resalta la importancia del juego en el nivel preescolar ya que es el medio por el cual el niño se desarrolla de manera social, física, cognitiva y emocionalmente ya que este tiene contacto con el medio, comparte intereses con sus pares y desarrolla la creatividad e imaginación.

Así como también, la investigación trata el desarrollo cognitivo y del lenguaje, específicamente en estudiantes de 4 años que se encuentran en la etapa preoperacional. Piaget define que en dicha etapa los niños comienzan a conocer su entorno y desarrollan la capacidad de comunicarse y de comprender

imágenes, símbolos y palabras durante esta etapa. Torres (2020) retoma la idea de Piaget comentando que “Durante este período empiezan a entender lo que les rodea y desarrollan la capacidad de comunicarse con palabras, contar objetos y dibujar pensamientos e ideas” (p.1)

Asimismo, Calambas, et al. (2019) mencionan que el desarrollo cognitivo y del lenguaje y el juego se relacionan debido a que en este último los estudiantes, en su etapa preoperacional, desarrollan su capacidad de pensamiento, la reflexión, la comprensión y la toma de decisiones, los cuales son piezas clave del desarrollo cognitivo.

### **1.2.2 Justificación práctica docente**

A partir de los resultados, del estudio los docentes de nivel inicial podrán realizar propuestas de mejora en el diseño de sus sesiones para visibilizar el juego no solo como un momento lúdico sino como una oportunidad de gran importancia para el desarrollo cognitivo de sus estudiantes.

Asimismo, los directivos de las instituciones educativas podrán gestionar capacitaciones para los docentes sobre los momentos de juego como estrategia didáctica con el fin de aprovechar al máximo los espacios de juego y crear estrategias lúdicas previo al desarrollo de las actividades.

### **1.2.3 Justificación metodológica**

Con respecto al aporte metodológico de la investigación, se cuentan con instrumentos validados y confiables elaborados por el investigador, las cuales son dos guías de observación: La primera guía evaluará a los estudiantes cuando se encuentren en el momento donde se aplican las estrategias didácticas utilizando el juego. La segunda guía evaluará el desarrollo cognitivo en la etapa preoperatoria a estudiantes 4 años de edad. Ambos instrumentos tienen escalas

dicotómicas y podrán ser utilizados y aplicados por otros investigadores en diversos contextos escolares.

### **1.3 Delimitación y limitación de la investigación**

#### **1.3.1 Delimitación de la investigación**

La presente investigación permitirá establecer la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una Institución Educativa Pública de la UGEL Callao, los cuales pertenecen a familias del nivel socioeconómico bajo-medio.

Para la recogida de datos se utilizó la técnica de la observación y dos guías de observación validadas. El primer instrumento valoró el juego como estrategia didáctica y el segundo evaluó el desarrollo cognitivo y del lenguaje, ambos se aplicaron a inicios del tercer bimestre del año escolar 2024.

#### **1.3.2 Limitaciones de la investigación**

En cuanto a las limitaciones de la investigación, fue necesario extender la aplicación de los instrumentos debido a la inasistencia de los estudiantes. Esta situación se vio agravada por el estado de emergencia en el que se encontraba el país en ese momento, particularmente a causa de los paros realizados por los transportistas. Asimismo, es importante señalar que los hallazgos de esta investigación no deben ser generalizados, dado que responden a un contexto y una muestra específicos.

### **1.4 Objetivos de la investigación**

#### **1.4.1 Objetivo general**

Establecer la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

**OE 1.** Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

**OE 2.** Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la atención, en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

**OE 3.** Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.



## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

El presente capítulo tiene como finalidad sustentar conceptualmente la investigación, proporcionando un análisis de las teorías y estudios previos que respaldan el juego como estrategia didáctica y su relación con el desarrollo cognitivo y del lenguaje. A lo largo de este apartado, se abordarán los antecedentes nacionales e internacionales, las bases teóricas de la investigación, la definición de términos y las hipótesis de la investigación.

### **2.1 Antecedentes de la investigación**

#### **2.1.1 Antecedentes Nacionales**

Yarasca (2022) desarrolló una investigación cuantitativa en Lima Metropolitana en la que pretende determinar cuál es la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de preescolar a través de un programa. Para dicha investigación se utilizó como muestra a veinte estudiantes de cinco años de edad. Como técnica de recolección de datos, se utilizó la observación y como instrumento se utilizó la guía de observación, el cual tenía diez ítems medidos en escala ordinal en la cual 0 significa inicio, 1 en proceso y 2 en logro. Con ello pretendía recoger la información sobre la comunicación oral mediante oraciones en una guía tanto antes como después de incluir el juego en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Como resultados generales, teniendo en cuenta la aplicación de la distribución T de Student, el autor obtiene que el juego permite que se desarrolle la comunicación oral de 0, 710 en estudiantes de cinco años de edad.

Por otro lado, Chavez (2021) investigó en Hualmay acerca de la relación que tienen los juegos tranquilos y el desarrollo de la cognición de los estudiantes en preescolar. Dicha investigación es cuantitativa de tipo correlacional y se utilizó

como muestra a 23 estudiantes de cuatro y cinco años de edad, pertenecientes al II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas- Hualmay. Con la finalidad de recoger los datos, se utilizó como técnica la observación y como instrumento, las guías de observación. En los resultados generales, se pudo afirmar la relación entre las variables: juegos tranquilos y desarrollo cognitivo, según el coeficiente de correlación Spearman, el cual sostiene que sí existe dicha relación con un valor de intensidad moderada de  $r = 0,374$ .

Asimismo, Oyola (2021), desarrolló una investigación en Huacho, en la cual permite identificar la relación que existe entre los juegos cognitivos y la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa inicial 669 Flor de María Drago Persivale. En la investigación se utilizó como muestra a 33 estudiantes de tres años de edad y para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y como instrumentos, las guías de observación. Con respecto al proceso de la información, se empleó un programa informático el cual se llama Statistical Package for Social Sciences versión 20.0 en español con la finalidad de determinar los resultados de las fichas de observación. Como conclusión de la investigación, se obtuvo que sí existe una correlación entre los juegos cognitivos y la potencialización de la concentración, reflexión y creatividad en los estudiantes.

Además de ello, Guerra (2021) desarrolló una investigación cuantitativa de tipo descriptivo correlacional en la cual pretendía demostrar la relación entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 4 años en una Institución Educativa Pública de Pucallpa. Para dicha investigación, se tuvo como población a 150 estudiantes y como muestra a 35 estudiantes de 4 años de edad. Como recolección de datos se utilizó como técnica de encuesta y

como instrumento el cuestionario que consta en 18 ítems en una escala valorativa de Likert. Como resultado, se concluyó que el juego infantil y el desarrollo de habilidades se encuentra en una relación alta y positiva considerable con una correlación  $Rho= 0,768$ .

Por último, Cáceres (2021) realizó una investigación de enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo correlacional en la cual pretende evidenciar la relación del juego libre y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°269 Puyhualla Centro, Adahuaylas Apurímac. La población de la investigación fueron 30 estudiantes de cuatro años de edad y como muestra se tuvo a 14 alumnos. Para la recolección de datos, se utilizó como técnica la observación y como instrumento las fichas de observación elaboradas por el tesista. Como resultado, el investigador, mediante el estadístico de Rho Spearman, señala que existe una correlación inversa positiva débil entre el juego libre y el desarrollo psicomotriz con un coeficiente de correlación  $Rho= 0,380$ .

### **2.1.2 Antecedentes Internacionales**

Como antecedentes internacionales, se presenta a Najera (2020), quién desarrolló una investigación cualitativa en Ecuador en la cual pretende determinar la relación que existe entre el juego y el desarrollo cognitivo en estudiantes de preescolar. Para determinar lo mencionado, la muestra fueron treinta estudiantes de dos a cinco años de edad y para la recolección de datos se utilizaron como técnica la observación y como instrumento las guías de observación. Según Spearman, la autora señala que existe una correlación moderada del 304% entre las variables de investigación: juego y desarrollo cognitivo. Asimismo, Gasim (2020) desarrolló una investigación cuantitativa en

Azerbaijan para comprobar si el rol de los juegos didácticos influía en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de preescolar. Para determinar ello, aplicó una investigación experimental en la cual se destinó a veintidós estudiantes de cuatro a cinco años como grupo de control y a veintidós estudiantes como grupo experimental. Como técnica de recolección de datos se utilizó la observación y como instrumento, las guías de observación. Al grupo de control se le asignó una metodología diferente con la finalidad de desarrollar sus procesos cognitivos y al grupo experimental se le asignó el juego como una estrategia de desarrollar dichos procesos. Como resultados generales, se obtuvo que 91.7% de los estudiantes que estaban en el grupo experimental desarrollaron su actividad cognitiva a mayor medida que los estudiantes del grupo de control.

Por otro lado, Niño (2022) desarrolló en Colombia, una investigación cualitativa para establecer el desarrollo de habilidades cognitivas: pensamiento lógico, memoria y atención tomando en cuenta el uso del juego en estudiantes de cuatro años de edad. Para determinar ello, se aplicó una investigación- acción en la cual se tuvo como muestra un grupo de 28 estudiantes, en la cual utilizó como técnica de recolección de datos la observación y como instrumento, el diario de campo. Por último, como resultado general se comprobó en un 77% que sí existe un desarrollo de habilidades cognitivas por medio del uso del juego en estudiantes de cuatro años de edad.

Además, Chacha (2022) desarrolló una investigación cualitativa en el país de Ecuador en la cual aborda al juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de la Institución Educativa Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues. Para dicha investigación, se tuvo como muestra a un grupo de 10 estudiantes, en la cual

utilizó como técnica la encuesta y como instrumento, el cuestionario. Por último, como resultado general se comprobó en un 100% que el juego como estrategia didáctica sí influye en el pensamiento lógico matemático de los estudiantes.

Por último, Mora (2022) desarrolló una investigación en el país de Ecuador en la cual aborda el aula interactiva basada en áreas lúdicas, como espacio para fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes de cinco y seis años. Para la investigación, que tiene un enfoque mixto, se utilizó un diseño cuasiexperimental y se realizó una evaluación llamada Battelle, la cual tiene 341 ítems de las áreas personal social, adaptativa, motora, comunicación y cognitiva. Por otro lado, la población de la presente investigación fueron 109 estudiantes y al concluir la investigación, se obtuvo un resultado positivo en la aplicación del test de Battelle a los estudiantes de 5 y 6 años, tomando en consideración que el aula interactiva sí fortalece el desarrollo cognitivo de los estudiantes de 5 y 6 años.

## **2.2 Bases teóricas**

Luego se desarrollarán las bases teóricas de la investigación que giran en torno a las variables: el juego y el desarrollo cognitivo considerando diversos autores que comentan sobre dichos temas.

### **2.2.1 Definición del juego**

El juego se define como una actividad recreativa y explorativa en la cual se desarrollan y se ejercen la práctica de diversas habilidades y destrezas. Tal como señala UNICEF (2018), es la forma en la que el niño tiene de explorar y relacionarse con el mundo que le rodea, descubriendo así las posibilidades que este último le ofrece. El juego es una manifestación recreativa en la que el niño se relaciona con el medio y pone en práctica capacidades que promueven su desarrollo integral.

Asimismo, considerando UNICEF (2018) se considera que estas experiencias lúdicas permiten al niño desenvolverse en su interacción social, su participación activa, en el desarrollo de su inteligencia emocional y en retomar experiencias y ponerlas en práctica.

Con respecto a la interacción social, en una gran parte de dichas experiencias, son estos espacios de juego en los que el niño colabora, identifica y mantiene cercanía con sus pares, así como también se comunica oral o gestualmente con ellos. Esto último permite que pueda entablar relaciones más profundas y sólidas con sus compañeros.

Por otro lado, el juego permite que exista una participación activa del niño, ya que en este toma decisiones y combina la actividad física, mental y verbal. Tal y como señala Piaget (1991, p. 115) citado por Villamizar (2021) “El juego es escenario propio del desarrollo, en tanto le posibilita al niño el acceso a la función simbólica”. El juego permite que el niño mantenga un acto comunicativo constante mediante representaciones, en este caso el juego es una figura de la comunicación del niño.

Además de ello, el juego permite que los estudiantes puedan expresar sus emociones y desarrollar su inteligencia emocional, Mora (2022) señala que el juego involucra también el manejo de las emociones dado que, durante este, el niño experimenta y expresa sensaciones permitiendo que este trabaje su inteligencia emocional. En el juego se ven inmersos distintos aspectos de la inteligencia emocional. En primer lugar, la empatía debido a que el niño mediante el juego comprende y recibe las emociones del otro. En segundo lugar, la motivación ya que es un conjunto de impulsos que generan acciones y permiten lograr diversos objetivos. En tercer lugar, la autorregulación dado que permite

controlar las emociones y tener en cuenta las consecuencias de actuar de forma impulsiva. En cuarto lugar, la autoconciencia debido a que expresa lo que siente y también puede descifrar los estados de ánimo de los demás. Por último, las habilidades sociales ya que aborda el manejo de sus relaciones interpersonales.

Así como también, el juego permite retomar las experiencias previas del niño y ponerlas en práctica. Como señala UNICEF (2018) el juego permite que los estudiantes expresen emociones, habilidades exploratorias y el aprendizaje práctico, entre otros aspectos que el niño puede adquirir o desarrollar en su vida, promoviendo su desarrollo integral. Por lo tanto, se puede afirmar que aplica lo ya aprendido y lo expresa en el momento lúdico incluyendo las habilidades aprendidas dependiendo de la edad que tiene y le permite fortalecer el aprendizaje de nuevos saberes.

#### **2.2.1.1 Teorías que abordan el juego**

Los principales autores que abordan el juego mediante sus teorías son los psicólogos y epistemólogo Jean Piaget y Lev Vygotski. Según Sánchez, et al. (2020) ambos autores desarrollaron la teoría de reestructuración cognoscitiva y la teoría sociocultural, respectivamente. En estas teorías contemplan al juego como promotor del desarrollo del niño y abordan cómo estos momentos lúdicos son relevantes y fomentan el desarrollo de capacidades en estudiantes, dichas teorías se desarrollarán en los siguientes párrafos.

Por un lado, según Clementin (2022) Piaget, el cual desarrolla la teoría de reestructuración cognoscitiva, señala que los juegos dependen de la etapa madurativa y del desarrollo de la inteligencia de los estudiantes. Así como también, menciona que existen tres etapas del juego que se repiten de manera frecuente: asimilación, acomodación y equilibración.

Con respecto a la asimilación, Piaget hace énfasis en que el infante reconoce sus experiencias previas y recoge aprendizajes de su entorno externo para poner en práctica sus nuevos conocimientos y aplicarlos en el juego. Además de ello, en la acomodación, dicho psicólogo y epistemólogo menciona que los estudiantes van diferenciando y modificando la estructura de su pensamiento para generar y adquirir nuevas experiencias y ponerlas en práctica en su espacio lúdico. Por último, la equilibración es la búsqueda del equilibrio entre la acomodación y la asimilación para retomar nuevamente con el ciclo de las etapas del juego.

Cabe mencionar que Piaget es uno de los principales precursores del desarrollo cognitivo, al cual lo dividió en cuatro etapas: sensoriomotriz, preoperatoria, de operaciones concretas y operaciones formales. Según Sánchez, et al. (2020) y Abacus (2021) coinciden en que Piaget establece la relación entre dichas etapas anteriormente mencionadas con la teoría que este propone sobre el juego, ya que señala que en la etapa sensoriomotriz, el niño necesita de juegos funcionales o de construcción, los cuales les permita desarrollar sus principales sentidos y abarquen sus necesidades fisiológicas como: juegos de estimulación de sentidos, texturas, teniendo en cuenta la manipulación y la coordinación. Por otro lado, con respecto a la etapa preoperatoria, Piaget hace referencia al juego simbólico y a la imitación de los actos que observan en su entorno. Así como también, señala la importancia de juegos de construcción y desconstrucción, elementos no estructurados que permitan incentivar sus capacidades creativas y juegos de mesa. El autor menciona que los estudiantes de la etapa en cuestión comienzan a interesarse por juegos con reglas e indicaciones puntuales y se caracterizan por dirigirse a

juegos de competitividad y crear nuevos juegos o juguetes. Por último, Piaget nos menciona la etapa de las operaciones formales las cuales según el autor, el niño es capaz de utilizar su razonamiento lógico, establecer relaciones de causa y efecto, y es por ello que comienza a interesarse en juegos que desarrollen sus habilidades críticas y argumentativas.

Asimismo, Clementin (2022) señala que el psicólogo y epistemólogo ruso Lev Vygotski, el cual aporta la teoría sociocultural, brinda al juego “un papel central nunca antes dado como promotor del desarrollo mental. Para él, las capacidades del niño podían ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas” (párr. 2). El juego se considera el principal recurso para desarrollar el aprendizaje del niño. Además, el autor afirma que Vygotsky considera el juego una herramienta que el niño maneja a la perfección, que realiza sin resistencia, pues no es una actividad que le genere incomodidad, sino que le genera diversión y placer, ya que disfruta mientras desarrolla diversas habilidades y capacidades. Sánchez, et al. (2020) y Clementin (2022) coinciden en que Vygotski afirma que el juego tiene dos etapas: la primera hasta los tres años y la segunda etapa llamada dramático social. En la primera, el niño juega con los objetos manteniendo el precedente de los significados que se les ha brindado, mientras construye sus significados para tomarlos en cuenta al realizar un acto lúdico. Con respecto a la segunda, el niño tiene un juego simbólico con los juguetes y objetos, les da significado e imagina roles, que los pone en práctica en el juego. Asimismo, cabe mencionar que según dichos autores, Vygotski afirma que el juego tiene una relación directa con el desarrollo cognitivo pues permite que el niño se desenvuelva en el lenguaje, la memoria y la atención, el desarrollo de la creatividad, entre otros.

### **2.2.1.2 Dimensiones del juego**

Caballero (2021) sostiene que el juego tiene seis dimensiones: la dimensión afectiva, social, cultural, creativa, cognitiva y sensoriomotora, las cuales se describirán a continuación.

- La dimensión afectiva, debido a que en el juego se ven inmersas las emociones, las cuales se ven estimuladas por este.
- La dimensión social, debido a que en el juego el niño convive e interactúa con su entorno, así como también se relaciona con los demás y comparte intereses y gustos.
- La dimensión cultural, debido a que los estudiantes se adaptan a su entorno y se mimetizan con su contexto cultural.
- La dimensión creativa, la cual permite que el niño pueda desarrollar su imaginación y su capacidad de realizar el juego simbólico.
- La dimensión cognitiva, la cual estimula el pensamiento lógico, el lenguaje y la atención. Esta se puede presentar como una estrategia pedagógica.
- La dimensión sensoriomotora, ya que en el juego el niño utiliza sus sentidos al contactar con los materiales y con sus compañeros, establece su relación con el esquema corporal y se desplaza en el ambiente.

### **2.2.1.3 Tipos de juego**

Caballero (2021) señala que existen diversos tipos de juegos, entre ellos se encuentran los juegos psicomotores, sociales, emocionales y cognitivos.

Con respecto a los juegos psicomotores, estos se relacionan a cuando se requiere de una acción motora en la cual interactúan, exploran su entorno y se comunican con otras personas. Por otro lado, los juegos cognitivos, estos se caracterizan por tener un aprendizaje intrínseco y fomentar la memoria, la

atención y la imaginación. En relación con los juegos sociales, estos son los que permiten que el niño pueda interactuar con el otro y pasar de un juego individual a uno colectivo o entre pares, lo cual fomenta la socialización y cooperación. Por último, los juegos emocionales en los cuales el niño dramatiza utilizando sus emociones y deseos, trabajando dicha parte emocional y utilizando la imaginación.

A su vez, también se encuentran dentro de estos tipos actividades lúdicas, los juegos sensoriales, motores, simbólicos, de manipulación, verbales y educativos. Con respecto a los juegos sensoriales, estos son los juegos que tienen relación con todo momento lúdico que ejercite los sentidos de la vista, el tacto, auditivo, el gusto y el olfato. A su vez, con relación a los juegos motores, estos abordan actividades en las que se realice un esfuerzo físico y en las que desarrollan su coordinación óculo manual y óculo podal. Los juegos simbólicos hacen referencia a cuando ejercen roles en el juego y pueden utilizar o no diversos objetos y materiales estructurados o no estructurados, lo cual permite el desarrollo de su creatividad e imaginación. En referencia a los juegos de manipulación, estos son los que el niño construye con diversos materiales, encaja objetos, ensarta, entre otras actividades relacionadas con su coordinación óculo manual. Con respecto a los juegos verbales, estos refieren al uso de su lenguaje y la expresión de este, dichos juegos son: adivinanzas, trabalenguas, rimas, entre otros. Por último, los juegos educativos, son aquellos que están relacionados a trabajar alguna área curricular dentro del marco y contexto educativo.

#### **2.2.1.3.1 Juego cognitivo**

El juego cognitivo es una práctica recreativa enfocada en el estímulo y el fortalecimiento de las habilidades mentales y cognitivas en niños y adultos (Montessori, 1949). Dicha experiencia, generada bajo un propósito educativo permite promover el desarrollo de capacidades como la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la atención. Asimismo, se caracteriza por desafíos específicos en los que se requiere el uso activo de procesos cognitivos, permitiendo así la creatividad, la exploración y la experimentación dentro de un espacio lúdico.

Además de ello, Caballero (2021) señala que mediante los juegos de mesa, rompecabezas y actividades interactivas, las actividades lúdicas cognitivas proporcionan oportunidades de ejercitar y mejorar las destrezas cognitivas de manera participativa y divertida para el estudiante, siendo así una herramienta valiosa tanto para el ámbito educativo como en contextos terapéuticos para mejorar el funcionamiento cognitivo y el aprendizaje.

Asimismo, el juego cognitivo se basa en la premisa de que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo pueden impulsarse de manera eficaz mediante actividades lúdicas. Según el autor Muro (2018), estas experiencias están diseñadas para desafiar y estimular las áreas específicas del pensamiento, lo cual fortalece las habilidades cognitivas: desde la resolución de problemas hasta el desarrollo de estrategias, el juego cognitivo prepara un espacio en el cual los estudiantes pueden ejercitar su capacidad para pensar de manera flexible y encontrar soluciones creativas, mejorando así su enfoque en tareas complejas.

Por otro lado, Prudencio (2018) menciona que el enfoque lúdico no solo se limita al ámbito infantil, sino que puede ser trabajado en todas las edades. En adultos, por ejemplo, el juego cognitivo se emplea en programas de

entrenamiento cerebral o en terapias de rehabilitación cognitiva luego de lesiones o trastornos. Con juegos diseñados para desafiar aspectos del pensamiento, se busca mejorar la agilidad mental, la memoria, la atención y la capacidad para procesar información de forma eficiente.

#### **2.2.1.4 Importancia del juego**

El juego se considera una actividad en la que el niño fomenta su desarrollo considerando la exploración, imaginación, creatividad, y el conocimiento de su entorno y medio que lo rodea. Tal y como señala Vera, et al. (2019) las actividades lúdicas tienen un valor biológico, psicológico y educativo, ya que permiten que el espacio en el que se desarrolla sea un recurso necesario para el desarrollo integral del niño. Con respecto al valor biológico, el juego permite trabajar la musculatura y favorece el desarrollo del sistema óseo. Además, a través del juego se pueden trabajar diversas áreas como procesos físicos y el desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa. Con respecto al valor psicológico, el juego permite que se desarrollen los procesos afectivos como los sentimientos y las emociones; como también, los procesos volitivos como la perseverancia, la iniciativa y la autonomía. Por otro lado, el juego favorece el aprendizaje en valores, el respeto, la empatía y la tolerancia, lo cual permitirá que el infante desarrolle sus habilidades sociales. Así como también, las actividades lúdicas permiten los procesos psíquicos y cognitivos como las sensaciones, el pensamiento, el lenguaje, la memoria y la atención.

Con respecto a su valor educativo, el educando comienza a desarrollar estrategias y habilidades educativas. Tal y como señala Muro (2018) “Los juegos promueven en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el

pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar con espíritu crítico” (p. 18).

A su vez, Gallardo (2018) menciona que el juego mantiene su importancia debido a que el niño puede desenvolverse y adquirir diversas habilidades como técnicas, motrices y tácticas, así como también desarrollar capacidades físicas y cognitivas. En el juego, el niño comienza a explorar, observar la interacción de los otros, descubrir y comprender su entorno y comenzar a tomar conciencia tanto de ellos mismos como de sus pares. Por un lado, mediante las experiencias lúdicas los estudiantes favorecen sus relaciones con otras personas y desarrollan sus experiencias colectivas. Teniendo en cuenta ello, comienzan a adquirir habilidades sociales que se consideran positivas como aprender a compartir, a jugar colectivamente, expresar y recepcionar las emociones y sentimientos expresados de manera correcta, entre otros. Por otro lado, comienzan a reconocer su cuerpo y sus oportunidades y posibilidades en la experiencia lúdica, comprenden las indicaciones y reglas que tienen algunos juegos y reaccionan ante las diversas posibilidades que este le brinda como por ejemplo: ganar o perder, dependiendo de si existe alguna competitividad en el juego, compartir, empatizar con otros, expresar dichas emociones, deseos, sentimientos que se generan en dichos momentos, desenvolverse en la convivencia con los otros y aprender de diversos valores como también las normas que existen.

#### ***2.2.1.5 El juego como estrategia didáctica en la etapa preescolar***

El juego cognitivo en estudiantes del nivel inicial es fundamental para estimular su desarrollo intelectual y emocional, tal y como lo señala Elkind (2007). Por ello, con actividades lúdicas diseñadas para desafiar y fortalecer

habilidades cognitivas, los estudiantes exploran y aprenden activamente y participativa. Es preciso mencionar que estas actividades involucran juegos de asociación y asignación, rompecabezas, actividades de clasificación, juegos de memoria, entre otros, que fomentan la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la atención.

Los juegos anteriormente señalados promueven el desarrollo cognitivo y estimulan otras áreas de crecimiento integral en los estudiantes, como el desarrollo socioemocional y motor, tal y como lo señala UNICEF (2018). El juego cognitivo en preescolares se adapta a sus habilidades y capacidades permitiendo así un aprendizaje tanto práctico como significativo. Asimismo, propicia un entorno en el que los estudiantes pueden experimentar, explorar y desarrollar estrategias para enfrentar los desafíos que posiblemente enfrenten, lo que les ayuda a construir una base sólida para su aprendizaje futuro.

Por otro lado, es necesario reconocer que, a través de actividades lúdicas, los estudiantes adquieren conocimientos, aprenden a colaborar y a resolver conflictos, a expresar sus ideas y a desarrollar actividades de pensamiento crítico, dichas habilidades son esenciales para su desarrollo integral y para la preparación hacia las siguientes etapas educativas.

#### 2.2.1.6 Aplicación del juego como estrategia didáctica en preescolares dentro del contexto educativo

La aplicación del juego como estrategia en el salón de clases favorece a los estudiantes a que puedan adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes de manera cercana y lúdica. Es por ello que Muro (2018) afirma que el juego “facilita los aprendizajes de los niños de una manera divertida despertando el placer por aprender y satisface su necesidad por jugar” (p. 81).

A su vez, MINEDU (2019) señala que los momentos lúdicos aplicados en el aula se vinculan con el desarrollo del lenguaje, la resolución de problemas, la escucha activa y la construcción de un buen clima estudiantil, y que son fundamentales para el desarrollo educativo y el logro de sus conocimientos básicos. Con respecto al desarrollo del lenguaje, UNICEF (2018) establece que el juego permite el intercambio y la expresión de las ideas, pensamientos, gestos, emociones y deseos, por lo que mediante él se trabajaría dichas habilidades comunicativas.

Con respecto a la resolución de problemas, Muro (2018) señala que “favorecer en los niños la resolución de situaciones problemáticas en actividades cotidianas, actividades lúdicas y con la manipulación de material concreto permite desarrollar favorablemente su razonamiento lógico” (p. 81). Por tanto, la resolución de problemas permitiría que el infante logre desenvolverse tanto en el ámbito educativo como en su vida cotidiana, pues solucionaría situaciones que requieren de pensamiento lógico y de conocimientos resolutivos.

Con respecto a la escucha activa y el posterior desarrollo del buen clima estudiantil, mediante el juego el niño se encuentra en constante interacción con otros. Tal y como menciona Gallardo (2018) el cual señala que la escucha activa forma parte de la tolerancia que debe de existir en todo juego dentro del contexto educativo. Por lo tanto, dichas acciones permiten reconocer las expresiones de sus compañeros y recepcionarlas para poder llevar a cabo sus propias intenciones y para actuar con respeto y empatía.

El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de preescolares en espacios educativos es relevante porque implica la comprensión del aprendizaje mediante un proceso divertido que mantiene la motivación extrínseca e

intrínseca del niño. Tal y como menciona UNICEF (2018) “las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces” (p. 7). Por lo tanto, se puede mencionar que el juego es una estrategia didáctica que acompaña a los infantes a comprender y construir aprendizajes dentro del contexto educativo.

A su vez, Prudencio (2018) señala que “El juego es fomenta oportunidades para la adquisición de conocimientos, a través de él se resuelve problemas, enriqueciendo el desarrollo oral, corporal, capacidades críticas, logrando así su desarrollo social, intelectual, creativitita, permitiendo conocer sus resultados” (p. 25). Por lo tanto, el juego permite que el infante logre comprender sus aprendizajes mediante momentos lúdicos, los cuales favorecen diversos aspectos del entorno académico.

Asimismo, UNICEF (2018) menciona que el juego como estrategia en la enseñanza permite que los estudiantes sean competentes socialmente, solucionar problemas cognitivos y adquirir conocimiento. Para ser competentes socialmente, el juego en la enseñanza interviene en los trabajos colectivos, en aprender a respetar turnos para usar material durante la dinámica escolar y compartir material u objeto que utilizan sus pares. Con relación a la solución a problemas cognitivos, el juego como estrategia didáctica favorece la capacidad de pensamiento crítico y reflexivo, permitiendo que pueda repensar sus hipótesis, plantear soluciones y cuestionarse de manera lógica. Por otro lado, con respecto a la adquisición de conocimientos, el juego permite que estos momentos de enseñanza de nuevos aprendizajes sea espontánea, lúdica e interactiva.

### **2.2.2 Definición del desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo explica cómo los estudiantes forman su comprensión del mundo. Según UNIR (2020), esta teoría cognitiva surge de extensas investigaciones realizadas por diversos psicólogos y epistemólogos, entre ellos Gestalt, Tolman y Vygotsky, destacando como precursor al psicólogo suizo Jean Piaget. Piaget describe el desarrollo cognitivo como un modelo de aprendizaje basado en la acción de las experiencias, es decir, en la manera en que el niño organiza y reorganiza sus conocimientos y habilidades a partir de la interacción con su entorno. A través de este proceso, Piaget sostiene que las estructuras cognitivas se vuelven más complejas hasta que el niño logra dar sentido y significado a la realidad, construyendo así su propio conocimiento.

Asimismo, Vergara (2023) coincide en que la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget “explica cómo los niños construyen un modelo mental del mundo” (párr. 1). Por lo tanto, se puede mencionar que dicho autor consideraba que la cognición era el fruto de la interacción y el desarrollo de las condiciones netamente biológicas, refiriéndose a la maduración del sujeto y del medio. Asimismo, Piaget menciona que la teoría del desarrollo cognitivo no solamente aborda el pensamiento, sino que también se refiere a la genética pues busca encontrar el origen del todo, según la epistemología genética. Por otro lado, también aborda las categorías de las estructuras mentales propias de la inteligencia.

El desarrollo cognitivo puede considerarse que el ser humano adquiere conocimientos desde una etapa de madurez temprana, desde la infancia, mediante el aprendizaje y las experiencias que este tiene. Así como también, responde cómo es que mediante estas se relacionan los sujetos de manera

continúa y forman parte de sus entornos, todo ello asociado a las capacidades del sujeto para adaptarse a diversas situaciones y realidades e integrarse con sus pares. Asimismo, el desarrollo cognitivo aborda y fomenta diversas habilidades como el lenguaje, la resolución de problemas, la planificación, la percepción y la memoria.

### ***2.2.2.1 Importancia del desarrollo cognitivo***

La relevancia del desarrollo cognitivo radica en que permite a los estudiantes construir sus propios aprendizajes a partir de sus cuestionamientos sobre la realidad que los rodea. Según Torrealba (2021), esta importancia se vincula con la necesidad de interactuar con otros, encontrar un sentido de pertenencia en su entorno y fortalecer sus habilidades para integrarse, adaptarse y aprender dentro del ámbito social en el que se desenvuelven. Asimismo, el desarrollo de las capacidades cognitivas permite la toma de decisiones, facilitando así que las personas puedan elegir las opciones que consideran adecuadas para cumplir sus necesidades y establecer conexiones con los demás. Es por ello que el desarrollo de la cognición se considera un proceso fundamental y único en el crecimiento humano, ya que desde la infancia se relaciona con el interés de los estudiantes por explorar y descubrir nuevas experiencias que favorecen su desarrollo pleno.

Por otro lado, Piaget (1947) afirma la importancia del desarrollo cognitivo, el cual se enfoca en relacionarse con el entorno de manera significativa, lo que fomentaría el desarrollo de los estudiantes y la adquisición de los nuevos aprendizajes, habilidades y competencias. Todo ello debido a que se considera a la interacción interpersonal como un componente principal para dicho proceso que aborda las cogniciones del educando.

### **2.2.2.2 Teorías del desarrollo cognitivo**

Diversos psicólogos y conocedores sobre teorías del desarrollo, han mencionado el desarrollo cognitivo en sus investigaciones. Sin embargo, existen dos autores que profundizan sobre la cognición y permiten la comprensión de este, así como también relacionan etapas, conceptos y aspectos que se consideran relevantes para abordar el desarrollo cognitivo. En el caso de la presente investigación, se ha tomado en cuenta a dos autores que son precursores de dicha teoría del desarrollo: Jean Piaget y Lev Vygotski.

Por un lado, Piaget (1947) nos señala cómo es que el niño logra identificar y discernir el mundo desde las diversas etapas de su desarrollo, este se considera como uno de los primeros en investigar la teoría cognoscitiva. Piaget promueve la forma de concebir dichas etapas del niño mediante su propia clasificación y cómo es que estos intentan interpretar su entorno de manera propia y lógica, concibiendo sus propios patrones de pensamiento. Nos señala también que dichas representaciones mentales de los educandos se van complejizando mientras estos alcanzan el tope de su etapa madurativa e interactúan con el entorno. Además, menciona que los estudiantes buscan el conocimiento mediante la interacción con los otros, con el ambiente y considerando su lógica propia y recursos necesarios, que evolucionan durante su vida.

Con la investigación de Jean Piaget, se plantea cómo se adquiere el conocimiento mediante el desarrollo del ser humano y pretende resaltar la importancia del aprendizaje en el niño, ya que en siglos anteriores se pensaba que los niños no tenían las mismas capacidades ni competencias que los adultos para construir sus conocimientos. Tal y como menciona Vergara (2023) "Piaget

demonstró que los niños conciben el mundo de manera sorprendentemente diferente en comparación con los adultos” (párr. 7). Por lo tanto, pretende dar importancia a la infancia y lo que se relaciona a su desarrollo cognitivo.

A su vez, Piaget señala que existen tres componentes que fundamentan la teoría cognitiva que sostiene, los cuales son: las etapas del desarrollo cognitivo, los esquemas y los procesos de adaptación.

Con respecto a las etapas del desarrollo cognitivo, estas son cuatro y se dividen en la edad del infante: sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. En segundo lugar, con relación a los esquemas, Piaget se refiere a estos como los segmentos del conocimiento que tiene el ser humano. Por último, en tercer lugar, se tiene a los procesos en los cuales se adapta la adquisición de conocimientos por el infante, estos son: el equilibrio, la asimilación y, por último, la acomodación.

Por otro lado, con respecto a la teoría cognitiva, Vygotsky (1979) nos menciona que la teoría del desarrollo cognitivo del infante parte de un origen histórico dado que, debido a las nuevas sociedades soviéticas, se destacó el desarrollo de la sociedad mediante la educación. Lev Vygotski afirma la importancia de comprender al niño mediante sus esquemas sociales y comprendiendo la cultura en la cual nace y convive. Asimismo, señala que el desarrollo cognitivo se logra gracias a las actividades netamente sociales, por lo tanto hace énfasis en la responsabilidad de los adultos del entorno para compartir su conocimiento con los demás y así fomentar el desarrollo intelectual. Además, menciona que mediante dichas actividades sociales, el niño logra desenvolverse en el lenguaje, la lógica, el arte y las interacciones con los materiales. Por lo tanto, tal y como señala Niño (2022) Vigotsky retoma y

relaciona que los factores netamente sociales sí están comprometidos y mantienen relación con el desarrollo cognitivo, el cual permite la construcción de sus conocimientos.

Siguiendo dicha línea, Vergara (2023) señala que Vygotski toma en cuenta cinco aspectos fundamentales: las funciones cognitivas, habilidades psicológicas, pensamiento, el lenguaje y el desarrollo y, por último, la zona de desarrollo próximo. Con respecto a la primera, estas son funciones con las que se nace y están determinadas de forma genética, es decir el comportamiento derivado de dichas funciones es limitado ya que se condiciona en lo que se puede hacer. Según Vygotski, son estas las que se desarrollan mediante la interacción social.

Con relación a las habilidades psicológicas, el autor sostiene que toda función psicológica se sostiene mediante la interpsicológica, la cual es entendida como la interacción entre personas, y la intrapsicológica, la cual se da en el interior del niño. Además, con respecto al pensamiento, como Jean Piaget y Vygotski; sostiene que el desarrollo cognitivo se desencadena mediante cambios en el proceso del pensamiento, donde sostiene que los estudiantes utilizan herramientas para darles significado a su mundo. Con relación al lenguaje y desarrollo, el autor señala que ello es un recurso con más influencia en el desarrollo cognitivo pues tiene diversas etapas: la etapa del habla social, en la cual el niño usa su lenguaje para comunicarse. La etapa del habla egocéntrica, que se considera para autorregular sus conductas y la del habla interna, en la que el infante genera alguna reflexión sobre la resolución de problemas. Por último, el desarrollo próximo, el cual se relaciona a las diversas funciones que aún se encuentran por desarrollar y en estas se encuentran las actividades que

puede realizar el niño solo y lo que puede hacer si le brindan algún tipo de orientación o ayuda (Vergara, 2023).

Piaget nos menciona que ambos autores señalan y conceptualizan la teoría del desarrollo cognitivo y nos brindan dos enfoques: individual y colectivo, ya que este proceso de desarrollo se caracteriza por enfocarse en las etapas madurativas del infante; Vygotski señala que la cognición se desarrolla mediante interacciones sociales y situaciones exploratorias colectivas.

### ***2.2.2.3 Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget***

Según Piaget, existen cuatro etapas de desarrollo cognitivo, las cuales explican cómo es que funciona este, las edades en cuestión y en que comprende. A continuación, se detallará cada una de ellas.

#### ***2.2.2.3.1 Etapa sensoriomotriz***

Esta fase abarca desde el nacimiento hasta los 2 años y se distingue por la adquisición de conductas y conocimientos a través de experiencias sensoriales y manipulativas. Además, en este periodo se desarrolla el lenguaje funcional, lo que implica que los infantes comienzan a interpretar la información que reciben a través de sus sentidos y, con base en ello, expresan oraciones simples (Vergara, 2023).

#### ***2.2.2.3.2 Etapa preoperatoria***

La etapa preoperatoria comprende desde los 2 a los 7 años de edad, en esta se puede ver desarrolladas las representaciones mentales y la capacidad del pensamiento más eficiente. Asimismo, en esta etapa el niño puede pensar tanto en lo que sucedió en el pasado, en el presente y se plantea lo que posiblemente suceda en el futuro. También, logra comprender diversos símbolos, los cuales permitirían desarrollar la base de la comunicación.

Esta etapa es de 2 a 7 años, en donde se desarrollan principalmente las representaciones mentales y la velocidad de pensar es más rápida y eficiente. Cabe mencionar que, durante esta etapa, el niño piensa que su pensamiento y sus ideas son únicas es por ello que se considera un pensamiento egocéntrico (UNIR, 2021).

#### ***2.2.2.3.3 Etapa de operaciones concretas***

La etapa de operaciones concretas comprende desde los 7 a los 11 años de edad, en esta se complejiza el pensamiento del niño y comienza a parecerse a los de una persona adulta. Así como también, comienza a relacionarse con los objetos próximos en su entorno, reflexionar de manera lógica a partir de ello y recepciona las diversas posiciones de sus pares, es decir, deja de lado su pensamiento egocéntrico. Además de ello, el niño comienza a clasificar de diversas maneras jerárquicas, estableciendo y reconociendo tanto la similitud como la diferencia de estas (Vergara, 2023).

#### ***2.2.2.3.4 Etapa de operaciones formales***

Esta etapa de operaciones formales comienza a los 12 años de edad y culmina en la adolescencia, en esta el niño tiene capacidad lógica para diferenciar y discernir sus acciones y comprender que estas pueden tener consecuencias. Así como también, establece apreciaciones sobre sus opiniones personales. A su vez, el niño comprende y realiza acciones pertenecientes a su contexto de manera compleja, diferenciándose de cómo lo realizaba anteriormente (Torrealba, 2021).

#### ***2.2.2.4 Dimensiones del desarrollo cognitivo***

Las dimensiones del desarrollo cognitivo son las siguientes: la memoria, la resolución de problemas, la percepción, el lenguaje, la planificación y la

atención. Estas se consideran funciones únicas del ser humano que lo caracterizan desde la infancia y dependen de su desarrollo para llevar a cabo y lograr todas sus funciones (Blanco, 2021).

Con respecto a estas, Santander Becas (2020) menciona que la memoria es la capacidad de almacenamiento de información, la cual puede ser tanto a largo plazo como a corto plazo. Asimismo, señala que esta nos ayuda a desarrollar actividades cotidianas puesto que para ejecutar alguna se necesita de la información y experiencias previas. Asimismo, en relación con la resolución de problemas, esta se define como la capacidad de proponer diversas soluciones frente a una situación problemática. A su vez, la percepción se connota como la recepción de información y el proceso de esta por el organismo, el cual le brinda algún sentido. Por otro lado, el lenguaje es la capacidad de expresar y comunicarse mediante gestos, palabras, entre otros. Además de ello, la planificación cumple la función de anticiparse a los hechos y acontecimientos que están por suceder, así como también priorizar los pasos que se realizan ante ello. Por último, la atención, la cual se define como la concentración selectiva hacia algo en específico.

### **2.2.3 El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo**

#### ***2.2.3.1 El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo en la etapa preoperacional***

No cabe duda de que el juego como estrategia didáctica fomenta que el infante que pertenece a la etapa preoperacional desarrolle su cognición por medio de las actividades y el entorno lúdico en el contexto educativo. Tal y como señala Blanco (2021) “El aprendizaje puede estimularse en los niños desde

edades tempranas incorporando en el día a día actividades educativas basadas en el juego” (párr. 8).

A su vez, UNIR (2020) menciona que, en la etapa preoperacional, los infantes adquieren capacidades interpretativas y representativas de manera simbólica, permitiendo así que puedan desarrollar su pensamiento y comunicación. Por medio del juego, el infante comienza a desarrollar su cognición y a exteriorizar las capacidades relacionadas a representar la realidad por medio de distintos significados. Puede que el niño exprese sus interpretaciones y represente lo que lo rodea mediante: el juego simbólico, el juego de roles, imágenes mentales, ilustraciones y lenguaje. En primer lugar, respecto al juego simbólico, este se define como el momento en el que los niños usan diferentes objetos y le colocan significado determinado. En segundo lugar, con relación al juego de roles, se refiere a cuándo los infantes desarrollan su creatividad e imaginación asumiendo roles que pueden observarse en su cotidianidad. En tercer lugar, con respecto a las imágenes mentales, estas señalan que son las representaciones que tienen los estudiantes de lo externo. En cuarto lugar, las ilustraciones son las representaciones de los estudiantes de cómo están observando su realidad en relación a su imagen mental. Por último, el lenguaje, el cual se considera una representación de las funciones simbólicas.

Además de ello, UNICEF (2021) nos menciona que mediante el juego y la expresión del lenguaje, el cual tiene una estrecha relación con el desarrollo cognitivo, los estudiantes comienzan a adquirir competencias y habilidades únicas y especiales. Es por ello, que se debe fomentar el juego en los espacios de aprendizaje, manteniendo las interacciones en las cuales se resalta el carácter lúdico y exploratorio.

En esa línea, Prudencio (2018) menciona que el juego permite desarrollar las capacidades cognitivas en la etapa preoperacional, en niños de 2 a 6 años. Asimismo, el autor busca la relación de tres aspectos esenciales que caracterizan dicho juego, tomando en cuenta las etapas de cognición del infante: el juego como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Además de ello, es necesario mencionar que mediante el juego como estrategia didáctica los estudiantes trabajan de manera multidisciplinar sus sentidos, la capacidad de movilidad, el dominio de sus movimientos, entre otros. Debido a ello, el autor señala que en las situaciones lúdicas los estudiantes desarrollan sus capacidades cognitivas.

Además de ello, Najera (2020) menciona que los juegos mantienen relación con la educación y son utilizados en las estrategias para la enseñanza debido a que motiva y divierte al alumno, así como también permite la generación de habilidades intelectuales y conocimientos en nuevos aprendizajes. Asimismo, nos señala algunas características del juego en relación al desarrollo cognitivo: la primera de ellas es que mediante el juego como estrategia para la enseñanza, toda la información que se adquiera será aprendida con rapidez y fluidez a comparación de otras técnicas y estrategias de aprendizaje que no tengan un carácter lúdico. La segunda, es que los estudiantes con bajo rendimiento suelen obtener resultados bajo las estrategias lúdicas porque les genera un mayor interés. En tercer lugar, el uso de dichas estrategias permitiría que se pueda trabajar distintos temas dependiendo del nivel educativo y que ello permitiría el fortalecimiento de lo que envuelve el desarrollo cognitivo.

### ***2.2.3.2 Importancia del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo en preescolares***

El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo tiene una trascendencia para la etapa preescolar. Como señala Prudencio (2018), el juego es un espacio en el que los estudiantes participan considerando la intención del aprendizaje y la muestra de estímulos para lograr dicho aprendizaje mediante el entorno lúdico. Por otra parte, el juego es una actividad natural, interna y estimuladora del progreso interno, que favorece el desarrollo integral del niño. En la actividad lúdica el infante transforma su entorno y se apropia de él, lo que favorece su desarrollo social y su capacidad de comprender los significados de las expresiones en las que se ve partícipe, y socializa e interactúa con su medio.

Además de ello, nos señala que el juego permite la adquisición de conocimientos pues mediante él se resuelven situaciones problemáticas para el ser, permite su desarrollo del lenguaje y físico, favorece su pensamiento crítico y favorece su desarrollo social, creativo e intelectual.

A su vez, Najera (2020) señala que existen seis características que favorecen y resaltan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo, estos son: la motivación, el desarrollo de estrategias y la capacidad de resolución de problemas, el incremento de habilidades del infante, la construcción de sus conocimientos, la rapidez con la cual se adquieren sus aprendizajes y la participación activa que genera dicho espacio lúdico.

La autora señala que el juego permite estimular al infante y que tenga una reacción positiva ante la enseñanza de nuevos aprendizajes, lo que conlleva a dedicarle más tiempo a la actividad cognitiva y lúdica, favoreciendo la socialización, la concentración y la toma de decisiones. En relación a las estrategias y la capacidad de resolución de problemas, cuando el docente propone actividades lúdicas, los estudiantes comienzan a desarrollar diversas

estrategias para vincularse con dicha actividad, lo cual favorece la formulación de hipótesis, la capacidad de deducción, el ensayo- error, entre otros. Con relación al incremento de habilidades del infante, se considera que el juego aporta diversas habilidades socializadoras, comunicativas, argumentativas y lógicas, lo cual favorece su desarrollo integral. Por otro lado, con respecto a la construcción de sus conocimientos, el juego posibilita escenarios para adquirirlos y puede utilizarse en todas las áreas curriculares. En relación a la rapidez con la que se adquieren sus aprendizajes, dado que los estudiantes experimentan el juego, es más rápida comprender nuevos conocimientos porque utilizan constantemente su lógica y su capacidad resolutoria. Por último, la participación activa que genera dicho espacio lúdico, debido a que es un momento en el que el preescolar entra en contacto con diversos materiales o ejecuta un rol en específico, lo cual favorece la independencia, la autonomía y, a parte del desarrollo cognitivo, incrementa su desarrollo motor, comunicativo y social.

#### **2.2.4 El juego como estrategia didáctica y el desarrollo del lenguaje**

El juego es una estrategia didáctica esencial para el desarrollo del lenguaje en la infancia, ya que ofrece un entorno significativo y motivador en el que los estudiantes pueden experimentar, comunicar y construir conocimientos de manera espontánea. Desde la perspectiva conductista, Skinner (1957) propuso en *Verbal Behavior* que el lenguaje se adquiere a través del condicionamiento operante, en el cual los estímulos y refuerzos del entorno juegan un papel clave. Bajo dicho enfoque, se entiende que las actividades lúdicas permiten oportunidades para reforzar respuestas verbales, facilitando la adquisición del habla y la comunicación. Por otro lado, Vygotsky (1979) destaca, desde un enfoque sociocultural, que el lenguaje se desarrolla a través de la

interacción social y que el juego simbólico es un vehículo fundamental para la internalización de estructuras lingüísticas complejas permitiendo así la adquisición del lenguaje, la expresión verbal y la comprensión de significados.

A su vez, Clark y Lidz (2022) enfatizan que el juego libre y acompañado fomenta el desarrollo de la creatividad verbal y la flexibilidad cognitiva, al tiempo que fomenta la construcción de narrativas y el enriquecimiento del bagaje léxico. Los autores mencionados enfatizan que el juego con adultos guías que utilizan preguntas abiertas y conversaciones sostenidas mejoran la sintaxis y el pensamiento discursivo.

Es preciso señalar que el juego fortalece el desarrollo pragmático del lenguaje, favoreciendo a los estudiantes en sus habilidades comunicativas en diversos contextos sociales. La actividad lúdica, al ser una estrategia didáctica flexible, se acomoda a distintos niveles de desarrollo y estilos de aprendizaje. A partir de actividades como el juego de roles, los cuentos interactivos, canciones y juegos de mesa, los educandos exploran y amplían sus habilidades lingüísticas de manera natural (Clark y Lidz, 2022). En dicha aproximación se favorece el desarrollo oral y la alfabetización emergente, lo cual permitiría dar inicio a las habilidades para la lectoescritura en los estudiantes.

## **2.3 Definición de términos**

### **2.3.1 El juego cognitivo**

El juego cognitivo es una actividad lúdica diseñada para estimular y fortalecer las habilidades mentales, como la resolución de problemas, la memoria, el razonamiento y la atención, a través de desafíos y actividades específicas.

### **2.3.2 El juego como estrategia didáctica**

Se refiere al uso de las experiencias lúdicas en la enseñanza de nuevos saberes dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

### **2.3.3 Dimensiones del juego como estrategia didáctica**

Las dimensiones del juego son: afectiva, social, cultural, creativa, cognitiva y sensoriomotriz.

### **2.3.4 El juego como estrategia didáctica en estudiantes del nivel inicial**

Es fomentar la motivación tanto intrínseca como extrínseca de los estudiantes del nivel inicial, permitiendo que puedan construir sus conocimientos a partir de la exploración en un entorno lúdico.

### **2.3.5 Desarrollo Cognitivo**

El desarrollo cognitivo es el campo que estudia el conjunto de las capacidades cognitivas como: la atención, el pensamiento lógico y la planificación y el lenguaje.

### **2.3.6 Desarrollo del lenguaje**

El desarrollo del lenguaje en estudiantes es el proceso gradual mediante el cual adquieren, comprenden y utilizan el lenguaje para comunicarse, involucrando habilidades como la pronunciación, el vocabulario, la estructuración de frases y el uso social del lenguaje.

## **2.4 Hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

**HG** Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024.

### **2.4.2 Hipotesis Especificas**

HE 1. Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

HE 2. Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del de la atención, en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

HE 3. Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.



## CAPÍTULO III: MÉTODO

En el presente capítulo se desarrollará el nivel, tipo y diseño de la investigación. Así como también se presentará los participantes, la población y muestra, las variables de la investigación, las técnicas de recolección de datos y las técnicas de procesamiento y análisis de datos que se utilizarán al ejecutarla.

### 3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

Con respecto al nivel básico, Sánchez, et al. (2018) afirman que la investigación básica, también conocida como investigación pura o fundamental, es un enfoque utilizado en el ámbito científico para expandir nuestra comprensión y conocimiento de un fenómeno o campo específico. Su objetivo principal es contribuir al cuerpo de conocimientos intelectuales. La investigación fundamental se dedica a la generalización de teorías dentro de una disciplina, y busca generar datos que apoyen o contradigan la hipótesis inicial del estudio.

Asimismo, la presente investigación es de tipo descriptivo- correlacional. Por un lado, es descriptivo porque, como señalan Hernández, et al. (2014), los estudios descriptivos buscan identificar las propiedades, características y perfiles de individuos, grupos, comunidades, procesos, objetos u otros fenómenos analizados. En otras palabras, su finalidad principal es recolectar información o realizar mediciones de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables que se investigan. Por otro lado, es de tipo correlacional ya que según Hernández, et al. (2014) el propósito del estudio correlacional es comprender la relación o grado de asociación entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto o muestra específicos. A veces se investiga la relación entre dos variables, pero con frecuencia se exploran conexiones entre tres, cuatro o más variables.

Asimismo, el diseño es cuantitativo debido a que según Sánchez, et al. (2018) en este se utiliza la recopilación y el análisis de datos para responder preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas, y se basan en mediciones, cálculos numéricos y, a menudo, datos estadísticos para identificar patrones de comportamiento en una población.

## **3.2 Participantes**

### **3.2.1 Población**

La población está comprendida por 110 estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública de aspecto económico-social medio-bajo en el distrito de Bellavista, Callao.

### **3.2.2 Muestra**

Como muestra, se tuvo a 100 estudiantes de 4 años de edad, los cuales pertenecen a cuatro salones de 4 años: dos salones del turno mañana y dos salones del turno tarde. Cabe resaltar que la muestra utilizada en la investigación es de tipo no probabilístico, intencionado y por conveniencia, ya que su selección no se realizó de manera aleatoria, sino con base en criterios específicos establecidos previamente. Esto se debe a que la muestra fue elegida considerando la accesibilidad y disponibilidad de los participantes en el contexto de estudio, lo que permitió recolectar los datos necesarios para la investigación.

#### **Tabla 1**

*Cantidad de participantes de la investigación*

<b>Sexo</b>	<b>Edad</b>	<b>Muestra</b>
Femenino	4 años	47 estudiantes
Masculino	4 años	53 estudiantes

#### **3.2.2.1 Inclusión y exclusión de la muestra**

**Tabla 2**

*Criterios de inclusión y exclusión de la investigación los cuales son matriculados en el año académico 2024, edad y consentimiento informado.*

<b>Criterios de inclusión</b>	<b>Criterios de exclusión</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Estudiantes matriculados en el año académico 2024.</li><li>• Estudiantes de ambos sexos: femenino y masculino.</li><li>• Estudiantes los cuales los padres hayan firmado el consentimiento informado para participar en la presente investigación.</li><li>• Estudiantes que tienen cuatro años cumplidos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estudiantes que no asisten regularmente a la Institución Educativa Pública.</li><li>• Estudiantes con discapacidades mentales.</li></ul>

### **3.3 Variables de investigación**

#### **3.3.1 Variable dependiente**

##### **3.3.1.1 Definición conceptual**

###### **a. El juego como estrategia didáctica**

Según Caballero (2021) El juego como estrategia didáctica es una actividad placentera e intrínseca, la cual influye en el desarrollo infantil de forma natural a lo largo de las distintas etapas evolutivas del ser humano y que le permite desarrollarse de manera cognitiva.

##### **3.3.1.2 Definición operacional**

###### **b. El juego**

El juego como estrategia didáctica fomenta que los alumnos puedan desarrollar y construir sus conocimientos mediante la actividad lúdica.

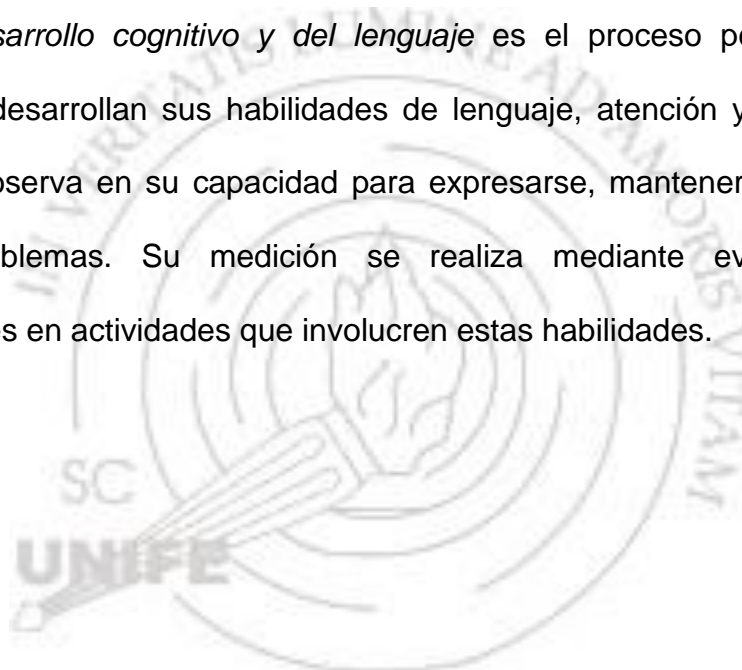
### **3.3.2 Variable independiente: El desarrollo cognitivo y del lenguaje**

#### **a. Definición conceptual:**

El desarrollo cognitivo y del lenguaje aborda y explica cómo los estudiantes construyen su esquema mental del mundo y lo expresan de manera verbal (UNIR, 2020).

#### **b. Definición operacional:**

El *desarrollo cognitivo y del lenguaje* es el proceso por el cual los estudiantes desarrollan sus habilidades de lenguaje, atención y pensamiento lógico. Se observa en su capacidad para expresarse, mantener la atención y resolver problemas. Su medición se realiza mediante evaluaciones y observaciones en actividades que involucren estas habilidades.



**Tabla 3***Operacionalización de la variable: El juego como estrategia didáctica*

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
El juego como estrategia didáctica	Según Caballero (2021) El juego como estrategia didáctica es una actividad placentera e intrínseca, la cual influye en el desarrollo infantil de forma natural a lo largo de las distintas etapas evolutivas del ser humano y que le permite desarrollar el lenguaje y la cognición.	El juego como estrategia didáctica pretende evaluar cómo es que el juego fomenta que los alumnos puedan desarrollar y construir sus conocimientos teniendo en cuenta su pensamiento lógico, la atención y el lenguaje.	El juego como estrategia didáctica	La atención El pensamiento lógico El lenguaje

**Tabla 4**

*Operacionalización de la variable: Desarrollo cognitivo y del lenguaje.*

<b>Variab</b>	<b>Definición</b>	<b>Definición</b>	<b>Dimensio</b>	<b>Indicadores</b>
	<b>conceptual</b>	<b>operacional</b>	<b>s</b>	
	El desarrollo cognitivo aborda y explica cómo los estudiantes construyen su esquema mental del mundo (UNIR, 2020).	El desarrollo cognitivo es cuando el niño desarrolla sus capacidades de lenguaje, atención y pensamiento lógico.	El lenguaje	Indicador: expresión del lenguaje gestual Indicador: expresión del lenguaje oral
El desarrollo cognitivo y del lenguaje			La atención	Sesiones de clases Momentos de juego Actividades permanentes
			Pensamiento lógico	Resolución de problemas Experiencias previas

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la presente investigación, se ha utilizado la técnica de la observación participante. Arias (2020) señala que mediante dicha técnica, el investigador logra recopilar diversos datos sobre conductas, objetos, sucesos, entre otros elementos con el propósito de analizarlos. Por ello, se pueden recoger los datos en el proceso de aprendizaje.

Además de ello, se ha utilizado la observación participante activa, ello debido a que el investigador se ha integrado con el grupo previo a la aplicación de los instrumentos y es parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los instrumentos que se aplicarán son las fichas de observación, se registrarán por escrito para recopilar la información necesaria. Dicho instrumento de recojo de datos, tal y como menciona Arias (2020), posibilita al investigador poder reconocer los indicadores medibles y el nivel en el que se encuentra el individuo. Cabe mencionar que la lista de cotejo es una herramienta que vincula actividades a tareas específicas de manera sistemática para evaluar su presencia o ausencia y garantizar el cumplimiento del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, dado que la escala de valoración será dicotómica (SI CUMPLE/NO CUMPLE) se realizará un puntaje por cada ítem para dividirlo en los niveles, los cuales tendrán los siguientes intervalos.

**Tabla 5**

*Escala de valoración para la lista de cotejo Evaluación del juego como estrategia didáctica. Dimensión El juego como estrategia didáctica*

<b>Nivel</b>	<b>Intervalo</b>
Alto	15- 18
Moderado	9- 14
Bajo	1-8

**Tabla 6**

*Escalas de valoración para la lista de cotejo Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje. Dimensión: el lenguaje*

<b>Nivel</b>	<b>Intervalo</b>
Alto	<4-5
Moderado	<3
Bajo	<1-2

**Tabla 7**

*Escalas de valoración para la lista de cotejo Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje. Dimensión: la atención*

<b>Nivel</b>	<b>Intervalo</b>
Alto	<4-5
Moderado	<3
Bajo	<1-2

**Tabla 8**

*Escalas de valoración para la lista de cotejo Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje. Dimensión: pensamiento lógico*

<b>Nivel</b>	<b>Intervalo</b>
Alto	<7-8
Moderado	<5-6
Bajo	<0-4

Asimismo, se especifica los puntajes de los ítems por evaluar en la siguiente tabla.

**Tabla 9**

*Criterios de puntaje de los ítems por evaluar en la escala dicotómica.*

<b>SI CUMPLE</b>	<b>NO CUMPLE</b>
1	0

Todo ello con la finalidad de obtener un puntaje de acuerdo a cada ítem señalado y precisar, al final de cada lista de cotejo, en qué nivel se encuentra el evaluado.

### 3.4.1 Fichas técnicas de los instrumentos

A continuación, se presentan las fichas técnicas de los dos instrumentos que serán utilizados en el proyecto de investigación.

#### Tabla 10

*Ficha técnica de la lista de cotejo de “Evaluación del juego como estrategia didáctica en estudiantes de 4 años de edad.*

<b>INFORMACIÓN GENERAL</b>	
Título de instrumento	Evaluación del juego como estrategia didáctica en estudiantes de 4 años
Autor	Carolina Sthefanie Quezada Miranda
País	Lima
Año	2024
Tiempo de Aplicación	En las sesiones de clases (45 min) y en el juego libre (45 min).
Administración	Individual y grupal
Materiales	Lista de cotejo Lapiceros

**Tabla 11**

*Ficha técnica de la lista de cotejo de “Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad”.*

<b>INFORMACIÓN GENERAL</b>	
Título de instrumento	Evaluación del desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad.
Autor	Carolina Sthefanie Quezada Miranda
País	Lima
Año	2024
Tiempo de Aplicación	En las sesiones de clases (45 min) y en el juego libre (45 min).
Administración	Individual y grupal
Materiales	Lista de cotejo Lapiceros

### **3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Para procesar y analizar los datos recogidos en esta investigación, se utilizó la estadística descriptiva, ya que se buscó determinar el número de veces que cada valor se repitió o se presentó dentro del conjunto de datos. Cabe mencionar que la estadística descriptiva fue fundamental, ya que proporcionó la distribución de frecuencias y medidas como la tendencia central, permitiendo describir y resumir la relación entre los datos. En este campo se encuentra la media, que representó el promedio de un conjunto numérico y se obtuvo al sumar todos los valores y luego dividir esa suma entre la cantidad total de valores (Sánchez et al., 2018).

Asimismo, se tomó en cuenta la estadística inferencial, la cual como mencionaron Hernández, et al. (2014), se centró en evaluar diversas hipótesis sobre las poblaciones a las cuales se dirigían los estudios y a estimar

parámetros. Durante dicho espacio, la correlación se destacó al analizar las conexiones entre los conceptos, variables o categorías sobre un contexto específico. Por otro lado, la comparación fue fundamental para identificar tanto las semejanzas como las diferencias entre objetos y sujetos durante la observación.

Es preciso señalar que antes de aplicar el instrumento a la muestra real, se llevó a cabo un estudio piloto con un grupo de 20 estudiantes de la misma institución educativa pública. Asimismo, el piloto permitió evaluar la claridad de los ítems colocados en el instrumento, el tiempo que se necesitaba para aplicarlos y su confiabilidad, asegurando así que los datos que se recopilen sean precisos y relevantes para la presente investigación y que, a partir de los resultados obtenidos, se realicen ajustes necesarios para optimizar la aplicación en la muestra real.

Por otro lado, se empleó la prueba de chi-cuadrado para analizar la asociación entre las variables categóricas y determinar si existía una relación significativa entre ellas. Dicho análisis favoreció que se pueda evaluar la independencia entre los datos y sustentar estadísticamente los datos encontrados en el estudio.

Por último, cabe mencionar que los procedimientos se realizaron luego de la aplicación de los dos instrumentos de recopilación de información, utilizando el software estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En el presente capítulo se desarrollará la interpretación de los resultados obtenidos mediante el análisis del chi-cuadrado, aplicados para evaluar la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de cuatro años de edad en una muestra de cien estudiantes. De esta forma, las pruebas estadísticas buscan determinar si existe una asociación significativa entre el uso del juego en el proceso educativo y el impacto que tiene en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y cognitivas de los estudiantes. Asimismo, los resultados obtenidos brindan una visión clara de cómo esta estrategia didáctica influye en el desarrollo de los estudiantes, promoviendo el entendimiento de su efectividad en contextos educativos. Además de ello, se precisa que, al tratarse de una única dimensión, la variable “el juego como estrategia didáctica” corresponde tanto a la variable como a la dimensión.

### 4.1 Resultados por niveles de logro de la variable “El juego como estrategia didáctica”

**Tabla 12**

*Resultados por niveles del logro de la variable: El juego como estrategia didáctica*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	2	2.0
Moderado	53	53.0
Alto	45	45.0
Total	100	100.0

La tabla 12 muestra los niveles del logro de la variable “El juego como estrategia didáctica” en una muestra de cien estudiantes, distribuidos en tres

categorías: "Bajo, moderado y alto". Los datos revelan que el 45% de los estudiantes alcanzan un nivel "Alto" en el uso del juego como estrategia didáctica, mientras que el 53% se encuentra en el nivel "Moderado" y solo el 2% en el nivel "Bajo." Esto indica que la mayoría de los estudiantes se sitúa en niveles moderados o altos, reflejando una tendencia positiva en el uso del juego como herramienta de aprendizaje, aunque también señala que todavía hay margen para alcanzar un mayor desempeño.

#### 4.1.1 Resultados por niveles del logro del indicador: La atención

**Tabla 13**

*Resultados por niveles de logro del indicador: La atención*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	14	14.0
Moderado	27	27.0
Alto	59	59.0
Total	100	100.0

La tabla 13 presenta los resultados de logro del indicador "La atención" en una muestra de 100 estudiantes, distribuidos en tres niveles: "Bajo," "Moderado" y "Alto." Los datos muestran que el 59% de los estudiantes alcanzan un nivel "Alto" de atención, lo cual representa la mayoría de la muestra, seguido por un 27% en el nivel "Moderado" y un 14% en el nivel "Bajo." Esto indica una tendencia predominante hacia niveles altos de atención entre los estudiantes evaluados, sugiriendo que la mayoría de ellos muestran un desempeño adecuado en este indicador. La menor proporción de estudiantes en los niveles "Moderado" y "Bajo" refuerza la idea de un logro positivo en cuanto a la atención dentro de esta muestra.

#### 4.1.2 Resultados por niveles del logro del indicador: El pensamiento

lógico

**Tabla 14**

*Resultados por niveles de logro del indicador: El pensamiento lógico*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	20	20.0
Moderado	26	26.0
Alto	54	54.0
Total	100	100.0

La tabla 14 muestra los niveles de logro del indicador "Pensamiento lógico" en una muestra de 100 estudiantes, distribuidos en tres categorías: "Bajo," "Moderado" y "Alto." Según los datos, el 54% de los estudiantes alcanzan un nivel "Alto" en pensamiento lógico, representando la mayor proporción de la muestra. Un 26% se sitúa en el nivel "Moderado," mientras que el 20% restante está en el nivel "Bajo." Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes demuestra un nivel elevado en pensamiento lógico, mientras que una menor proporción se encuentra en niveles intermedios o bajos, lo que refleja un desempeño positivo en este indicador en gran parte de la muestra evaluada.

#### 4.1.3 Resultados por niveles del logro del indicador: El lenguaje

**Tabla 15**

*Resultados por niveles de logro del indicador: El lenguaje*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	6	6.0
Moderado	26	26.0
Alto	68	68.0
Total	100	100.0

La tabla 15 presenta los niveles de logro del indicador "El lenguaje" en una muestra de 100 estudiantes, divididos en tres categorías: "Bajo," "Moderado" y "Alto." Los datos muestran que el 68% de los estudiantes alcanza un nivel "Alto" en lenguaje, lo cual representa la mayoría de la muestra. Un 26% se sitúa en el nivel "Moderado," mientras que solo un 6% se encuentra en el nivel "Bajo." Esto indica que la mayoría de los estudiantes tiene un desempeño elevado en habilidades de lenguaje, mientras que una menor proporción se encuentra en niveles intermedios o bajos, reflejando un logro positivo en este indicador para la mayor parte de la muestra evaluada.

#### **4.2 Resultados por niveles de logro de la variable: El desarrollo cognitivo y del lenguaje**

**Tabla 16**

*Resultados por niveles de logro de la variable: El desarrollo cognitivo y del lenguaje*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	1	1.0
Moderado	26	26.0
Alto	73	73.0
Total	100	100.0

La Tabla 16 muestra los resultados por niveles de logro de la variable "El desarrollo cognitivo y del lenguaje" en una muestra de 100 estudiantes, distribuidos en tres niveles: "Bajo," "Moderado" y "Alto." Los datos indican que el 73% de los estudiantes se sitúa en el nivel "Alto," lo cual representa la gran mayoría de la muestra. Un 26% se encuentra en el nivel "Moderado" y solo un 1% en el nivel "Bajo." Esta distribución sugiere que la mayoría de los estudiantes

exhibe un desarrollo elevado en aspectos cognitivos y de lenguaje, mientras que una minoría está en niveles intermedios o bajos, reflejando un logro positivo en esta variable dentro de la muestra estudiada.

#### 4.2.1 Resultados por niveles de logro de la dimensión 1: El lenguaje

**Tabla 17**

*Resultados por niveles de logro de la dimensión 1: El lenguaje*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	1	1.0
Moderado	19	19.0
alto	80	80.0
Total	100	100.0

En la tabla 17, los resultados de la dimensión 1: El lenguaje muestran un desempeño mayormente positivo, con el 80% de los estudiantes alcanzando el nivel alto de logro, lo que refleja un buen dominio y comprensión en esta área. Además, el 19% se encuentra en el nivel moderado, lo que indica que una parte significativa de los estudiantes ha logrado un nivel aceptable de competencia. Sin embargo, el 1% de los estudiantes se ubica en el nivel bajo, lo que representa una pequeña proporción que podría requerir más apoyo o intervención para mejorar su rendimiento. En general, los resultados sugieren un desempeño favorable en la mayoría de los estudiantes, aunque es importante continuar monitoreando el progreso de aquellos en niveles bajos para asegurar su desarrollo adecuado.

#### 4.2.2 Resultados por niveles de logro de la dimensión 2: La atención

**Tabla 18**

*Resultados por niveles de logro de la dimensión 2: La atención*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Medio	30	30.0
Alto	70	70.0
Total	100	100.0

Los resultados de la dimensión 2: La atención muestran que el 70% de los estudiantes se encuentran en el nivel alto de logro, lo que indica que la mayoría posee una buena capacidad para mantener la atención en las actividades evaluadas. Por otro lado, el 30% de los estudiantes se ubica en el nivel medio, lo que sugiere que, aunque la mayoría de los estudiantes muestra un desempeño adecuado, un grupo significativo podría necesitar estrategias adicionales para mejorar su capacidad de concentración. En general, los resultados son positivos, con una gran proporción de estudiantes alcanzando un alto nivel de logro en cuanto a la atención.

#### **4.2.3 Resultados por niveles de logro de la dimensión 3: El pensamiento lógico**

**Tabla 19**

*Resultados por niveles de logro de la dimensión 3: El pensamiento lógico*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Moderado	34	34.0
Alto	66	66.0
Total	100	100.0

Los resultados de la dimensión 3: El pensamiento lógico muestran que el 66% de los estudiantes alcanzan un nivel alto de logro, lo que indica un buen desempeño en el desarrollo de habilidades de razonamiento y resolución de

problemas lógicos. Mientras tanto, el 34% se encuentra en el nivel moderado, lo que sugiere que una porción considerable de estudiantes podría beneficiarse de más actividades o enfoques para fortalecer sus habilidades en esta área. En general, los resultados reflejan una tendencia positiva, con una mayoría de estudiantes mostrando un buen nivel de logro en el pensamiento lógico.

#### **4.3 Resultados de acuerdo a los objetivos y contrastación de hipótesis**

Para contrastar la hipótesis planteada, se emplearon técnicas no paramétricas adecuadas para variables de nivel ordinal, destacando la prueba de Chi cuadrado. Esta metodología permite analizar la relación entre las variables estudiadas y determinar si las diferencias observadas son estadísticamente significativas, contribuyendo así a validar o refutar la hipótesis propuesta.

##### **4.3.1 Resultados de acuerdo con el objetivo general y contrastación de hipótesis general**

O.1 Establecer relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista

H.1 Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista.

**Tabla 20**

*Resultados de la tabla cruzada del juego como estrategia didáctica según el desarrollo cognitivo y del lenguaje de los estudiantes y niñas de cuatro años.*

		Moderado	Alto	Total
Moderado	Recuento	22	33	55
	esperado	14.8	40.2	55.0
Alto	Recuento	5	40	45
	esperado	12.2	32.8	45.0
Total	Recuento	27	73	100
	esperado	27.0	73.0	100.0

La Tabla 20 muestra la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de cuatro años. De los 100 participantes, 22 (14,8%) con un nivel moderado en el uso del juego también presentan un desarrollo cognitivo y del lenguaje moderado, mientras que 33 (40,2%) alcanzan un nivel alto. Por otro lado, entre quienes tienen un nivel alto en el uso del juego, 5 (12,2%) presentan un desarrollo moderado y 40 (32,8%) logran un nivel alto. Los recuentos esperados sugieren que los valores observados tienden a superar las expectativas en algunas categorías, especialmente en el grupo de nivel moderado del juego con desarrollo moderado. Estos resultados reflejan una posible asociación positiva entre ambas variables.

**Tabla 21**

*Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación entre las variables: el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje*

<b>Estadístico</b>	<b><math>\chi^2</math></b>	<b>gl</b>	<b>N</b>	<b>P</b>
Chi-cuadrado de Pearson	10.54	1	100	.001
Corrección de continuidad	9.10	1	100	.003

En la tabla 21 se observa el análisis de las variables "El juego como estrategia didáctica" y "Desarrollo cognitivo y del lenguaje", se utilizaron pruebas de chi-cuadrado para evaluar la existencia de una asociación significativa entre ambas. Los resultados obtenidos indican que hay una relación estadísticamente significativa entre las variables, con una probabilidad extremadamente baja de que la asociación ocurra por azar.

El valor del chi-cuadrado de Pearson es de 10.537 con un grado de libertad y una significación asintótica bilateral de  $p=0.001$ , lo que afirma que existe una relación significativa en el uso del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje. La corrección de la continuidad, que ajusta la prueba para muestras mínimas, también respalda dicho hallazgo, con un valor de 9.097 y una significación de  $p=0.003$ . Por ello, los hallazgos confirman la eficacia del juego como una estrategia pedagógica significativa, tomando en cuenta su integración en las prácticas educativas para permitir el desarrollo integral en los estudiantes de cuatro años.

Por lo tanto, se verificó el cumplimiento de la hipótesis general, la cual se establece que el uso de juego como estrategia didáctica tiene una influencia significativa para el desarrollo tanto cognitivo como del lenguaje en estudiantes

de cuatro años de edad. Asimismo, los resultados estadísticos obtenidos refuerzan la importancia de integrar metodologías y experiencias lúdicas en el ámbito educativo, destacando su impacto positivo en el aprendizaje.

#### 4.3.2 Resultados de los objetivos e hipótesis específicos

##### 4.3.2.1 Resultados de acuerdo con el objetivo específico 1 e Hipótesis específica 1

O.E 1 Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

H.E 1 Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

**Tabla 22**

*Resultados de la tabla cruzada de la variable juego como estrategia didáctica según la dimensión: El lenguaje en los estudiantes de cuatro años de edad de una I.E.*

		Moderado	Alto	Total
Moderado	Recuento	14	41	55
	Recuento esperado	10.8	44.2	55.0
Alto	Recuento	6	39	45
	Recuento esperado	9.2	35.8	45.0
Total	Recuento	20	80	100
	Recuento esperado	20.0	80.0	100.0

La Tabla 22 analiza la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y la dimensión El lenguaje, en estudiantes de cuatro años. Los resultados muestran que, de los 55 estudiantes con un nivel moderado en el uso del juego, 14 presentan un desarrollo moderado en el lenguaje, mientras que 41 alcanzan un desarrollo alto. Por otro lado, de los 45 estudiantes con un uso alto del juego, 6 tienen un desarrollo moderado en el lenguaje, y 39 logran un desarrollo alto. Los recuentos esperados son consistentes con los valores observados, lo que sugiere una tendencia positiva entre el uso del juego como estrategia didáctica y un mejor desarrollo en la dimensión del lenguaje. Estos resultados destacan la efectividad del juego como herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades lingüísticas en la primera infancia.

**Tabla 23**

*Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación de la variable el juego como estrategia didáctica y la dimensión el lenguaje.*

<b>Estadístico</b>	<b><math>\chi^2</math></b>	<b>gl</b>	<b>N</b>	<b>P</b>
Chi-cuadrado de Pearson	2.09 <sup>a</sup>	1	100	.149
Corrección de continuidad	1.41 <sup>b</sup>	1	100	.235

La Tabla 23 presenta los resultados de la prueba de Chi-cuadrado para evaluar la asociación entre el uso del juego como estrategia didáctica y la dimensión del lenguaje en estudiantes de cuatro años. El valor del Chi-cuadrado de Pearson es 2.085 con 1 grado de libertad y una significación asintótica

bilateral de  $p = 0.149$ , lo que indica que no se encontró una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables. De manera similar, la corrección de continuidad, ajustada para muestras pequeñas, muestra un valor de 1.410 con una significación de  $p = 0.235$ , confirmando la ausencia de una relación significativa. Estos resultados sugieren que, en este caso, el uso del juego como estrategia didáctica no está significativamente asociado con la dimensión del lenguaje evaluada.

#### **4.3.2.2 Resultados de acuerdo al objetivo específico 2 e Hipótesis específica 2**

O. E. 2: Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del de la atención, en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

H. E. 2: Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la atención, en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

**Tabla 24**

*Resultados de la tabla cruzada de la variable juego como estrategia didáctica según la dimensión: La atención en los estudiantes de cuatro años de edad de una I.E.*

		<b>Medio</b>	<b>Alto</b>	<b>Total</b>
Moderado	Recuento	25	30	55
	Recuento esperado	17.9	37.5	55.0
Alto	Recuento	6	39	45
	Recuento esperado	13.1	31.5	45.0
<b>Total</b>	Recuento	31	69	100
	Recuento esperado	31.0	69.0	100.0

La Tabla 24 analiza la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y la dimensión: La atención, en estudiantes de cuatro años. De los 55 estudiantes con un nivel moderado en el uso del juego, 25 muestran un nivel medio de atención y 30 alcanzan un nivel alto. En contraste, de los 45 estudiantes con un uso alto del juego, 6 presentan un nivel medio de atención y 39 logran un nivel alto. Los recuentos observados difieren ligeramente de los esperados, destacando que el grupo con uso moderado del juego tiene más estudiantes con nivel medio de atención de lo previsto, mientras que el grupo con uso alto del juego tiene más estudiantes con nivel alto de atención de lo esperado. Estos resultados sugieren que un uso más frecuente del juego como estrategia didáctica podría estar relacionado con un mejor desarrollo de la atención en los estudiantes.

**Tabla 25**

*Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación de la variable el juego como estrategia didáctica y la dimensión la atención.*

<b>Estadístico</b>	<b><math>\chi^2</math></b>	<b>gl</b>	<b>N</b>	<b>P</b>
Chi-cuadrado de Pearson	10.988	1	100	.001
Corrección de continuidad	9.563	1	100	.002

La Tabla 25 presenta los resultados de la prueba de Chi-cuadrado para evaluar la asociación entre el uso del juego como estrategia didáctica y la dimensión: La atención en estudiantes de cuatro años. El valor del Chi-cuadrado de Pearson es 10.988 con 1 grado de libertad y una significación asintótica bilateral de  $p = 0.001$ , lo que indica una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables. Además, la corrección de continuidad, que ajusta la prueba para muestras pequeñas, muestra un valor de 9.563 con una significación de  $p = 0.002$ , lo que refuerza este hallazgo. Estos resultados confirman que el uso del juego como estrategia didáctica está positivamente asociado con un mejor desarrollo de la atención en los estudiantes.

#### **4.3.2.3 Resultados de acuerdo con el objetivo específico 3 e Hipótesis específica 3**

O. E. 3: Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

HE 3. Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, 2024.

**Tabla 26**

*Resultados de la tabla cruzada de la variable juego como estrategia didáctica según la dimensión: el pensamiento lógico en los estudiantes de cuatro años de edad de una I.E.*

		Moderado	Alto	Total
Moderado	Recuento	22	33	55
	Recuento esperado	18.7	36.3	55.0
Alto	Recuento	12	33	45
	Recuento esperado	15.3	29.7	45.0
<b>Total</b>	Recuento	34	66	100
	Recuento esperado	34.0	66.0	100.0

La Tabla 26 analiza la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y la dimensión: pensamiento lógico, en estudiantes de cuatro años. De los 55 estudiantes con un nivel moderado en el uso del juego, 22 muestran un desarrollo moderado en pensamiento lógico y 33 alcanzan un desarrollo alto. En el grupo con un uso alto del juego, 12 presentan un desarrollo moderado y 33 logran un desarrollo alto. Los recuentos observados difieren ligeramente de los esperados: en el grupo moderado se observan más estudiantes con desarrollo moderado y menos con desarrollo alto de lo esperado, mientras que en el grupo alto sucede lo contrario. Esto podría sugerir que un uso más frecuente del juego

como estrategia didáctica está relacionado con un mayor desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes.

**Tabla 27**

*Resultados de la prueba de chi-cuadrado para determinar la asociación de la variable el juego como estrategia didáctica y la dimensión el pensamiento lógico.*

<b>Estadístico</b>	<b><math>\chi^2</math></b>	<b>gl</b>	<b>N</b>	<b>P</b>
Chi-cuadrado de Pearson	2.022	1	100	.155
Corrección de continuidad	1.457	1	100	.227

La Tabla 27 presenta los resultados de la prueba de Chi-cuadrado para evaluar la asociación entre el uso del juego como estrategia didáctica y la dimensión del pensamiento lógico en estudiantes de cuatro años. El valor del Chi-cuadrado de Pearson es 2.022 con 1 grado de libertad y una significación asintótica bilateral de  $p = 0.155$ , lo que indica que no existe una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables. De manera similar, la corrección de continuidad muestra un valor de 1.457 con una significación de  $p = 0.227$ , confirmando la ausencia de una relación significativa. Estos resultados sugieren que, en este caso, el uso del juego como estrategia didáctica no está significativamente asociado con el desarrollo del pensamiento lógico de los estudiantes.

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

En el presente capítulo, se analiza la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo en estudiantes de cuatro años de edad que asisten a una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista, ubicado en la Provincia Constitucional del Callao.

### **5.1 Análisis del objetivo general**

El objetivo general de la presente investigación consiste en establecer la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de cuatro años de edad en una institución educativa pública de la UGEL Callao del distrito de Bellavista. Con respecto al objetivo general, se ha demostrado que sí existe una relación significativamente alta la cual establece que el uso del juego como estrategia didáctica tiene una influencia significativa en el desarrollo cognitivo y del lenguaje de estudiantes de cuatro años de edad.

En ese sentido, Gasim (2020) plantea que, especialmente en la etapa preescolar, el juego no solo debe entenderse como una actividad recreativa, sino como una herramienta pedagógica relevante para el desarrollo del lenguaje y de las capacidades cognitivas. Según este autor, la participación en juegos estimula procesos mentales relevantes como la memoria, la atención, la lógica y la capacidad para resolver situaciones problemáticas. Por su parte, Chávez (2021) destaca que el juego ocupa un lugar central en el nivel inicial, al ser un medio valioso para fomentar el desarrollo integral, incluyendo tanto aspectos motores como cognitivos. En el plano del pensamiento, los juegos permiten a los niños descubrir, explorar y aplicar estrategias de solución; en cuanto al lenguaje,

propician la ampliación del vocabulario, el fortalecimiento de la comunicación verbal y la interacción social significativa.

Asimismo, Calambas et al. (2019) coinciden con esta visión al señalar que el juego, empleado como estrategia pedagógica, se relaciona directamente con el desarrollo del pensamiento, la comprensión y la expresión oral. Estos autores destacan que, durante el juego, los estudiantes en etapa preoperacional fortalecen su capacidad reflexiva, su habilidad para tomar decisiones y su destreza para expresarse, lo cual contribuye a una formación más completa.

Además de ello, el enfoque de Piaget (1947) refuerza esta perspectiva al afirmar que el juego desempeña un papel esencial en el crecimiento cognitivo, ya que permite a los estudiantes explorar su entorno y aprender mediante la experimentación. A través del juego, desarrollan competencias como la atención sostenida, la memoria funcional, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Por otro lado, este tipo de actividades les ofrece un espacio seguro donde pueden equivocarse, ensayar nuevas ideas y construir aprendizajes significativos.

Cabe mencionar que el juego también favorece la flexibilidad mental, al momento de motivarlos a adaptarse a contextos cambiantes y a imaginar las posibles soluciones. En este proceso, el lenguaje actúa como una herramienta fundamental, pues facilita el intercambio de ideas, la colaboración entre pares y la consolidación de habilidades comunicativas y cognitivas.

En contraste con ello, Skinner (1957) plantea una visión diferente, ya que enfatiza que el aprendizaje se origina en la interacción con el entorno y los refuerzos que este ofrece. Desde su enfoque conductista, el juego, aunque útil, se sitúa en un segundo plano frente a diversos estímulos y recompensas que

modelan el comportamiento. Para Skinner, los aprendizajes más efectivos son aquellos reforzados de manera directa, lo que difiere de las teorías que otorgan al juego un rol protagónico en el desarrollo integral del estudiante.

### **5.1.2 Análisis del objetivo específico 1**

Con base en los resultados obtenidos en relación con la variable “el juego como estrategia didáctica” y su vínculo con el desarrollo del lenguaje en estudiantes de cuatro años de una institución educativa de la UGEL Callao (2024), se evidenció una correlación baja, lo cual indica que no se halló una relación estadísticamente significativa entre ambas variables. Esta tendencia coincide con lo observado por Reyes (2022), quien analizó la relación entre juegos didácticos y el desarrollo lingüístico en estudiantes del mismo nivel. Aunque se identificaron ciertos avances, la relación fue limitada, lo que sugiere que el juego por sí solo no asegura mejoras sustanciales en las competencias del lenguaje. Esto resalta la necesidad de acompañar las experiencias lúdicas con estrategias pedagógicas estructuradas que enriquezcan el proceso comunicativo.

Por su parte, Piaget (1947) también señala que el desarrollo del lenguaje no ocurre exclusivamente por exposición lúdica. Sostiene que la enseñanza y el acompañamiento son necesarios para adquirir estructuras lingüísticas como vocabulario, sintaxis y comprensión lectora. Desde esta mirada, el juego cumple una función complementaria, pero no suficiente por sí misma.

Sin embargo, otros autores plantean conclusiones diferentes. Por ejemplo, Yarasca (2022) encontró que la aplicación del juego como herramienta principal generó avances importantes en la expresión oral de los estudiantes,

especialmente en el fortalecimiento del vocabulario y la pronunciación, gracias a la inclusión de términos cotidianos en contextos lúdicos.

De forma similar, Montessori (1949) argumenta que el lenguaje florece cuando se ofrece un entorno que estimule la libertad, la exploración y el juego. En este escenario, el estudiante construye su comunicación a partir de vivencias personales, lo que favorece la organización de sus pensamientos y el uso creativo del lenguaje. Así, el juego se transforma en un canal clave para adquirir y perfeccionar competencias comunicativas, en un ambiente que respeta el ritmo y la iniciativa del estudiante.

### **5.1.2 Análisis del objetivo específico 2**

Con respecto a la dimensión: la atención, se identificó una correlación alta entre el juego como estrategia pedagógica y el desarrollo de esta capacidad en estudiantes de cuatro años de edad, lo cual demuestra una relación estadísticamente significativa. Estos hallazgos coinciden con lo expuesto por Oyola (2021), quien sostiene que los juegos cognitivos ayudan a fortalecer la atención sostenida, el seguimiento de instrucciones y la organización mental, aspectos esenciales en el proceso de aprendizaje. A través de dinámicas como acertijos o rompecabezas, los niños entrenan su capacidad para concentrarse en tareas específicas durante periodos prolongados.

De igual forma, Niño (2022) encontró que los juegos estructurados permiten que los estudiantes mantengan la atención, sigan consignas precisas y desarrollen mayor tolerancia a la frustración. Este tipo de actividades lúdicas no solo estimulan la concentración, sino que también promueven habilidades de autorregulación.

Vygotsky (1979), desde su enfoque sociocultural, sostiene que el juego representa una herramienta clave para el aprendizaje activo, ya que al enfrentarse a desafíos lúdicos, los estudiantes no solo se motivan, sino que también aprenden a gestionar su atención de forma más eficaz. Este tipo de juego impulsa a los niños a organizar sus ideas, planificar estrategias y adaptarse a nuevas situaciones, lo cual fortalece su pensamiento estructurado.

En esa línea, Piaget (1947) destaca que el juego simbólico permite a los niños experimentar roles, atender detalles y desarrollar patrones de pensamiento lógico. Al involucrarse en actividades lúdicas con reglas, deben prestar atención constante y seguir secuencias, lo que favorece la concentración y la resolución de problemas.

De tal forma, el juego no solo entretiene, sino que contribuye activamente a desarrollar funciones cognitivas superiores, como la atención, el control inhibitorio y la planificación. Asimismo, incorporar el juego en la enseñanza favorece la motivación intrínseca y estimula una actitud activa frente al aprendizaje.

### **5.1.3 Análisis del objetivo específico 3**

En cuanto al pensamiento lógico, los resultados de la investigación revelaron una correlación baja, lo que indica una débil relación estadística entre el uso del juego y el desarrollo de esta capacidad en estudiantes de cuatro años. Esto sugiere que, si bien el juego puede ser útil, no basta por sí mismo para consolidar habilidades lógico matemáticas, siendo imprescindible la intervención docente para guiar y profundizar estos aprendizajes.

A pesar de ello, otros estudios, como el de Niño (2022), argumentan que los juegos bien diseñados permiten fortalecer el razonamiento lógico en edades

tempranas. Dichas actividades que incluyen clasificación, seriación o resolución de problemas concretos ayudan a que los niños comprendan relaciones matemáticas de manera significativa.

Asimismo, Chacha (2022) afirma que el uso de estrategias lúdicas en el área de lógico matemático contribuye a mejorar tanto la participación del estudiante como la planificación del docente. La autora señala que los juegos promueven una comprensión más concreta de conceptos matemáticos al permitir la manipulación de materiales, lo que facilita la internalización de nociones abstractas.



## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

En el presente capítulo se expresan las conclusiones, las cuales están basadas en los resultados que se han obtenido en la presente investigación. Por otro lado, se presentan también las recomendaciones dirigidas a la comunidad educativa.

### **6.1 Conclusiones**

1. El presente estudio ha determinado que existe una relación significativamente alta entre la aplicación del juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de cuatro años de edad. Dichos resultados evidencian la relevancia de incorporar metodologías de carácter lúdico durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a su impacto positivo en el desarrollo infantil.

2. Los resultados obtenidos señalan que la relación entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo del lenguaje en estudiantes de cuatro años de edad es baja, sin una asociación estadísticamente significativa. Ello sugiere que el juego no es un factor único determinante para la adquisición de las habilidades lingüísticas.

3. En la presente investigación se ha evidenciado una correlación alta entre el juego y el desarrollo de la atención en los estudiantes de cuatro años de edad, lo cual señala que la implementación de actividades lúdicas aporta de manera significativa a la concentración, la autorregulación y la capacidad de seguir instrucciones en esta etapa del desarrollo.

4. Con respecto a la variable del pensamiento lógico, se identificó una correlación baja entre dicha dimensión y la aplicación del juego como una estrategia didáctica, sin que se evidenciara una asociación estadísticamente

significativa. Este resultado indica que, el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de cuatro años puede estar influenciado por distintos factores como: la planificación intencionada de las actividades, el tipo de juegos utilizados y la mediación pedagógica del docente, ello resalta la importancia de diseñar estrategias específicas para potenciar esta habilidad en los estudiantes.

## **6.2 Recomendaciones**

1. Es fundamental que toda la comunidad educativa se comprometa con la creación de un entorno que valore el juego como un recurso esencial para el desarrollo de los estudiantes. Para lograrlo, es conveniente contar con espacios adecuados, provistos de materiales lúdicos que impulsen su desarrollo integral. Del mismo modo, es importante generar oportunidades de diálogo y reflexión conjunta sobre cómo el juego impacta en los procesos de enseñanza, favoreciendo así una colaboración más efectiva entre docentes, familias y equipos directivos con un enfoque sólido y basado en las evidencias.

2. Es aconsejable que los docentes diseñen propuestas pedagógicas que incorporen el juego de manera estructurada, con una intención clara y alineada a propósitos de aprendizaje específicos, en especial aquellos vinculados al desarrollo del lenguaje y del pensamiento lógico. Considerando que los hallazgos de la investigación muestran una conexión limitada entre el juego y estas capacidades, se vuelve indispensable complementar las experiencias lúdicas con metodologías que estimulen la comunicación verbal y la capacidad de resolver problemas. Asimismo, también se recomienda priorizar juegos que propicien el desarrollo cognitivo, utilizando el lenguaje en situaciones reales y fomentando el razonamiento lógico a partir de retos apropiados para su edad.

3. Se recomienda a la dirección de las instituciones educativas, establecer criterios pedagógicos que incluyan el juego como una herramienta de enseñanza dentro del currículo, velando por su adecuada implementación mediante formación y acompañamiento a la plana docente. Asimismo, es prioritario asignar recursos para adquirir materiales didácticos pertinentes y habilitar ambientes que faciliten el desarrollo del lenguaje, la concentración y el pensamiento lógico en niños de cuatro años de edad. De igual manera, sería pertinente fomentar procesos continuos de investigación y evaluación que permitan analizar el papel del juego en la construcción del aprendizaje y optimizar así las prácticas educativas en el aula.

4. En cuanto al rol del Ministerio de Educación (MINEDU), se recomienda reforzar las políticas públicas que promuevan el uso del juego como estrategia pedagógica en la educación inicial, garantizando que dicha práctica esté sustentada en investigaciones recientes que evidencien su impacto en el lenguaje y el desarrollo cognitivo. Además, sería beneficioso elaborar guías metodológicas y programas de capacitación docente con propuestas concretas que fortalezcan el uso del juego con fines formativos. Por otro lado, es necesario asegurar recursos para dotar a las instituciones con materiales lúdicos y tecnológicos que respondan a las características de los niños de esta edad, y generar estudios a nivel nacional que evalúen la efectividad del juego en los aprendizajes, contribuyendo a mejorar la calidad educativa en este nivel.

5. Considerando que el hogar es el primer espacio de aprendizaje para los niños, es importante que las familias se involucren activamente en el desarrollo lingüístico y cognitivo de sus hijos a través de propuestas lúdicas. Por ello, resulta valioso ofrecer oportunidades para conversar, contar cuentos y

manipular materiales que estimulen tanto el lenguaje como el pensamiento. Asimismo, se recomienda promover un equilibrio entre el juego libre y las actividades planificadas, de modo que los niños vivan experiencias variadas y enriquecedoras que favorezcan su desarrollo integral desde edades tempranas.



## REFERENCIAS

- Abacus (13 de mayo de 2021). *Tipos de juego según la etapa de desarrollo infantil*. <https://cooperativa.abacus.coop/es/comunidades/comunidad-de-ocio/conocimiento-compartido-ocio/tipos-de-juego-segun-la-etapa-de-desarrollo-infantil/>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Blanco, M. (18 de noviembre de 2021). *La importancia del desarrollo cognitivo en etapas tempranas*. *Ingenia Kids*. <https://ingeniakids.com/la-importancia-del-desarrollo-cognitivo-en-etapas-tempranas/#:~:text=El%20aprendizaje%20puede%20estimularse%20en,e%20voluci%C3%B3n%20personal%20social%20y%20profesional>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615>
- Cáceres, A. (2021). *Juego libre y desarrollo psicomotriz en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 Puyhualla Centro, Andahuaylas, Apurímac 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio UJCM. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20500.12819/1127>
- Calambas, Y. A., Gutiérrez, S. D., Narváez, A. S., y Tenorio, S. (2019). *Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en estudiantes con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria*. *Poiésis*, (37), 44-64. DOI: 10.21501/16920945.3338 [https://www.researchgate.net/publication/336842346\\_Desarrollo\\_cognitivo\\_psicoafectivo\\_y\\_del\\_juego\\_en\\_ninos\\_y\\_ninas\\_con\\_dificultades\\_de\\_aprendizaje\\_que\\_cursan\\_primero\\_tercero\\_y\\_cuarto\\_de\\_primaria](https://www.researchgate.net/publication/336842346_Desarrollo_cognitivo_psicoafectivo_y_del_juego_en_ninos_y_ninas_con_dificultades_de_aprendizaje_que_cursan_primero_tercero_y_cuarto_de_primaria)
- Chacha, X. A. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues* [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana - UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22670>
- Chavez, C. N. (2021). *Los juegos tranquilos como instrumento para desarrollar las habilidades cognitivas en los niños del II ciclo de EBR del colegio inicial 467 Las Palmas – Hualmay* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20500.14067/6495>

- Clark, E. V., y Lidz, J. (2022). *The development of language: A comprehensive approach*. Cambridge University Press.
- Clementin, F. (23 de febrero de 2022). *Vygotski y la psicología del juego*. Eres mamá. <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>
- Elkind, D. (2007). *El niño y el juego*. Fondo de Cultura Económica.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recursos educativos*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gasim, A. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e524. <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/524/955>
- Guerra, G. (2021). *Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en una institución educativa pública de Pucallpa* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108464>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta edición). McGraw Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Iguiní, Y. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza*. [Repositorio CFE]. <https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1628>
- MINEDU (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- Montessori, M. (1949). *La mente absorbente del niño*. Ediciones Diana.
- Mora, M. (2022). *El aula interactiva como espacio para fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes del primer año de educación general básica* [Tesis de maestría Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana - UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22704/1/UPS-CT009835.pdf>
- Muro, M. (2018). *El juego como estrategia didáctica para la resolución de problemas aritméticos aditivos en el área de matemática, en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 10111 "Nuestra Señora de la Asunción" Ciudad y Región de Lambayeque, 2017* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7779/Muro\\_Monteza\\_Mercedes\\_Marcela.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7779/Muro_Monteza_Mercedes_Marcela.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

- Najera, A. (2020). *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 de Maestría, Universidad Católica Los Ángeles]. Repositorio Institucional Universidad Católica Los Ángeles. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17969/NAJERA\\_RUIZ\\_ANDREA\\_GABRIELA\\_DESARROLLO\\_COGNITIVO\\_ESTRAATEGIA\\_DID%3%81CTICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17969/NAJERA_RUIZ_ANDREA_GABRIELA_DESARROLLO_COGNITIVO_ESTRAATEGIA_DID%3%81CTICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Niño, Y. A. (2022). *Desarrollo de habilidades cognitivas: pensamiento, memoria y atención, utilizando como herramienta de aprendizaje el videojuego "Formas y Colores" en un grupo de niños de cuatro años de edad*. [Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/84be740c-5ade-44ba-9e52-b920f709280f/content>
- Oyola, K. V. (2021). *Los juegos cognitivos y su relación con la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial 669 Flor de María Drago Persivale – Huacho* [Tesis de maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - UNJFSC. [https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6092/Ketty%20Vanessa%20Oyola%20Espinoza.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm\\_source=chatgpt.com](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6092/Ketty%20Vanessa%20Oyola%20Espinoza.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm_source=chatgpt.com)
- Piaget, J. (1947). *El desarrollo de la inteligencia en el niño*. Ediciones Morata.
- Prudencio, L. P. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis-Shelby-Pasco-2018*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio\\_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Reyes, N. P. (2022). *Estrategias del juego y desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo - UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99339>
- Sánchez, J. P., Castillo, S. E. y Hernández, B. M. (2020). El juego como representación del signo en estudiantes preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*. 44, (2). 1-16. <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Sánchez, H., Reyes, C y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma, Vicerrectorado de Investigación. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

- Santander Becas (17 de noviembre de 2020). *Procesos cognitivos: ¿Cómo pueden ayudarte en tu éxito profesional?* <https://www.becas-santander.com/es/blog/procesos-cognitivos.html>
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal behavior*. Appleton-Century-Crofts.
- Torrealba, J. (7 de octubre de 2021). *¿Qué es el desarrollo cognitivo y cuál es su importancia?* Tu Info Salud. <https://www.tuinfosalud.com/articulos/desarrollo-cognitivo/>
- Torres, C. (11 de noviembre de 2020). *La etapa preoperacional según Piaget: características y ejemplos*. Psicología-Online. <https://www.psicologia-online.com/la-etapa-preoperacional-segun-piaget-caracteristicas-y-ejemplos-5315.html>
- UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. *Naciones Unidas Para La Infancia*, 192, 2019-01. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF (2021). *Crecer y aprender a través del juego. Cuatro claves de la implementación del Cuidado para el Desarrollo Infantil en Latinoamérica y el Caribe*. <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-trav%C3%A9s-del-juego>
- UNIR (2021). Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial. *UNIR Revista digital*. <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>
- UNIR (2020). Etapa preoperacional: en qué consiste e importancia en los niños. <https://www.unir.net/educacion/revista/etapa-preoperacional-en-que-consiste-e-importancia-en-los-ninos/>
- Vera, R. A., Carmenate, Y. O., y Toledo, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-192.pdf>
- Vergara, C. (18 de mayo de 2023). *Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo*. Actualidad en Psicología. <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>
- Villamizar, M. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los estudiantes de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-16. <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/html/>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Grijalbo.

Yarasca, L. (2022). *El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en inglés en niños de 5 años* [Tesis de Maestría, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional Universidad de Piura. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/617970c9-569e-4919-b975-5f45f1f87aa3/content>

Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., y Gao, Z. (2018). *Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review*. *Biomed Research International*, 2017. <https://doi.org/10.1155/2017/2760716>.



## APÉNDICES

### APÉNDICE A: Matriz de consistencia

Pregunta de investigación	Objetivo general	Hipótesis general	Variables de investigación	Dimensiones	Indicadores	Metodológica
¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de cuatro años de edad que asisten a una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024?	Establecer la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024	Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista.	<b>El juego como estrategia didáctica</b>	El juego como estrategia didáctica	El pensamiento lógico La atención El lenguaje	Nivel: Básico Diseño: Descriptivo-Correlacional Tipo: Cuantitativo  <b>Muestra:</b> 100 estudiantes de 4 años de edad
			<b>El desarrollo cognitivo y del lenguaje</b>	El lenguaje	Expresión del lenguaje gestual. Expresión del lenguaje oral.	<b>Instrumento:</b> Guía de observación con escala tipo dicotómica (SI/NO) con escala de valoración y niveles: alto, moderado, bajo.
				La atención	Sesiones de clase Actividades permanentes Momentos de juego	
	El pensamiento lógico	Experiencias previas Resolución de problemas.				
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Definición teórica de la variable (según autor base)</b>				

	<p><b>OE.1</b> Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024.</p>	<p><b>H.E 1</b> Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024.</p>	<p>Según Caballero (2021) El juego como estrategia didáctica es una actividad placentera e intrínseca, la cual influye en el desarrollo infantil de forma natural a lo largo de las distintas etapas evolutivas del ser humano y que le permite desarrollar el lenguaje y la cognición.</p>			
	<p><b>O.E 2</b> Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del de la atención, en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de</p>	<p><b>H.E 2</b> Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la atención, en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024.</p>	<p>El desarrollo cognitivo aborda y explica cómo los estudiantes construyen su esquema mental del mundo (UNIR, 2020).</p>			

	Bellavista, 2024.					
	<p><b>O. E 3</b>  Identificar la relación entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024.</p>	<p><b>H.E3</b>  Existe relación significativa entre el juego como estrategia didáctica en el desarrollo en el pensamiento lógico en estudiantes de 4 años de edad en una institución educativa pública de la UGEL CALLAO del distrito de Bellavista, 2024.</p>				



## APÉNDICE B. Formato de la validación de instrumentos: juicio de expertos

### JUICIO DE EXPERTOS

Mg. \_\_\_\_\_

Presente.

De mi consideración:

Me complace dirigirme a usted para saludarla cordialmente y presentarme como estudiante del programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón- UNIFÉ. Asimismo, deseo informarle que actualmente estoy desarrollando mi tesis titulada “El juego como estrategia didáctica y desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de inicial”.

En ese sentido, siendo necesario obtener la validación del contenido de los ítems del instrumento, apreciaría su colaboración como experto en este proceso de validación. Por lo tanto, le solicito que realice la evaluación de acuerdo con los criterios presentados en la siguiente tabla. De esta manera, podrá indicar si los ítems son representativos para los propósitos de la investigación y si cuentan con la claridad necesaria en su redacción. En la columna de observaciones, le agradecería que especifique las mejoras que considere necesarias para el instrumento.

Categoría	Calificación
<b>CLARIDAD</b>	1 Cumple
El ítem es fácilmente comprensible, es decir, su estructura sintáctica y semántica son adecuadas.	0 No cumple
<b>RELEVANCIA</b>	1 Cumple
El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	0 No cumple
<b>PERTINENCIA</b>	1 Cumple
El ítem es apropiado o congruente con aquello que se pretende medir.	0 No cumple

Agradeciendo anticipadamente su generosa colaboración, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi más alta estima personal.

Atentamente,

\_\_\_\_\_  
Carolina Sthefanie Quezada Miranda

## APÉNDICE C. Formato de autorización de la Institución Educativa

### AUTORIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Fecha: \_\_\_\_\_

Yo, \_\_\_\_\_ calidad de representante de la Institución Educativa Pública \_\_\_\_\_ en \_\_\_\_\_, luego de haber sido informada sobre los alcances y objetivos del estudio titulado "El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de inicial", realizado por Carolina Sthefanie Quezada Miranda, egresada de la Maestría en Educación con mención en Diseño y Gestión Curricular e Innovación del Aprendizaje, otorgo mi consentimiento para el desarrollo de la investigación en la mencionada institución.

Descripción de la investigación: La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de 4 años. A través de este estudio, se busca comprender la interacción de estos aspectos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, lo que permitirá diseñar estrategias pedagógicas más efectivas y adecuadas para esta etapa crucial del desarrollo infantil.

Los hallazgos de la investigación contribuirán también a la formación de docentes, brindándoles herramientas y conocimientos basados en evidencia para fomentar un aprendizaje más dinámico y significativo.

Confidencialidad: Toda la información recopilada en este estudio será tratada con estricta confidencialidad y no será utilizada para ningún otro propósito ajeno a la investigación. Asimismo, los datos de la Institución Educativa no aparecerán en ningún documento del estudio.

Si tiene alguna consulta sobre la investigación, puede comunicarse con la investigadora Carolina Sthefanie Quezada Miranda al correo electrónico: carolina.quezadam@unife.pe  
Desde ya, agradezco su participación y colaboración en esta investigación.

\_\_\_\_\_  
Directora de la Institución Educativa Pública

\_\_\_\_\_  
Carolina Sthefanie Quezada Miranda  
Investigadora

## APÉNDICE D. Formato del consentimiento informado para los padres de familia

Mi nombre es Carolina Sthefanie Quezada Miranda, soy egresada de la Maestría en Educación, con mención en Diseño y Gestión Curricular e Innovación del Aprendizaje, y estoy llevando a cabo un proyecto de investigación que consiste en determinar la relación entre el juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje. El objetivo de la investigación es buscar la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo y del lenguaje, esto permitirá conocer cómo es la interacción de ambos aspectos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de edad.

La información obtenida será de beneficio para poder diseñar estrategias pedagógicas más efectivas y adecuadas para esta etapa crucial del desarrollo infantil. Además, contribuirá a la formación de docentes, proporcionándoles herramientas y conocimientos basados en evidencia para fomentar un aprendizaje más dinámico y significativo.

Es preciso mencionar que toda la información del estudio será confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los del mismo. Asimismo, sus datos personales no aparecerán en ningún documento de estudio. Asimismo, la participación de su menor hijo/a es estrictamente voluntaria. Igualmente puede retirarlo del mismo en cualquier momento sin que esto lo perjudique de ninguna forma. Si desea hacer preguntas o consultas puede hacerlas ahora o en cualquier otro momento, escribiendo al correo [carolina.quezadam@unife.pe](mailto:carolina.quezadam@unife.pe)

Desde ya le agradezco su participación.

Yo, \_\_\_\_\_ madre y yo, \_\_\_\_\_ padre del niño/a

\_\_\_\_\_ autorizo la aplicación de los instrumentos de la investigación dirigida por la Lic. Carolina Sthefanie Quezada Miranda, llamada "El juego como estrategia didáctica y desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de cuatro años".

\_\_\_\_\_  
Madre de familia

\_\_\_\_\_  
Padre de familia

## **APÉNDICE E. Declaración jurada de documentos de tesis**

### **DECLARACIÓN JURADA DE DOCUMENTOS DE TESIS**

Yo, (tesista) Carolina Sthefanie Quezada Miranda. En calidad de autora de la tesis titulada “El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de inicial”, para optar el grado de Magístra en Educación con especialidad en Diseño y Gestión Curricular e Innovación del aprendizaje. Declaro y doy fe; que, durante el desarrollo de la investigación de tesis, se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos.

Yo, (Asesora) Dra. Mariella Victoria Mendoza Carrasco. Con Código ORCID N° Cód. ORCID: 0000-0003-0919-0296. En calidad de Asesora de la tesis titulada “El juego como estrategia didáctica y el desarrollo cognitivo y del lenguaje en estudiantes de inicial”. Declaro y doy fe que; durante el desarrollo de la investigación de tesis se ha cumplido con los permisos y procesos requeridos:

a. Haber cumplido con el proceso de validación de instrumentos con ocho (8) especialistas para el juicio de expertos:

- Experto N° 1 Magíster en Educación con especialidad en Psicopedagogía.
- Experto N° 2 Magíster en Educación con especialidad en Fonoaudiología.
- Experto N° 3 Magíster en Educación con especialidad en Dificultades de aprendizajes.
- Experto N° 4 Magíster en Educación con especialidad en Fonoaudiología.
- Experto N° 5 Magíster en Educación con especialidad en Psicología Educativa.
- Experto N°6 Magíster en Educación con especialidad en Gestión Educativa.
- Experto N°7 Magíster en Educación con especialidad en Problemas de aprendizaje.
- Experto N°8 Magíster en Educación con especialidad en Gestión Educativa.

b. Se cumplió con el permiso escrito oficial de la autoridad de la institución donde se aplicó los instrumentos.

c. Se cumplió con los permisos escritos o digitales oficiales del consentimiento informado de las personas a las cuales se aplicaron los instrumentos