UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

EL JUEGO Y EL DESARROLLO APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA BERNARDITA, PIURA, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

AUTORAS
Br. Castillo Vera, Trinidad
https://orcid.org/0009-0008-9553-7420
Br. Vargas Cobeñas, Johana
https://orcid.org/0009-0003-0408-685X

ASESOR:
Mg. Guzmán Córdova, Miguel Antonio
https://orcid.org/0000-0003-4398-8795

LINEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y responsabilidad social.

TRUJILLO – PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Guzmán Córdova, Miguel Antonio con DNI N° 18069783 como asesor del trabajo de investigación titulado "EL JUEGO Y EL DESARROLLO APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA BERNARDITA, PIURA, 2023", desarrollado por las egresadas Br. Johana Vargas Cobeñas con D.N.I 45696164 y Br. Trinidad Castillo Vera, con D.N.I 10305049 del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Mg. Miguel Antonio Guzmán Córdova

Asesor

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

A LA UNIVERSIDAD

Con inmensa gratitud y amor dedico este trabajo de tesis a ustedes, mis pilares inquebrantables. Han, sido mi fuente de inspiración, mi apoyo constante y mi razón para llegar hasta la cima de este desafiante camino académico.

A MI MADRE

Mamá, tu amor y sacrificio han sido la fuerza impulsadora detrás de cada logro en mi vida. Tú has sido mi guía, mi consejera y mayor defensora. Tu ejemplo de valentía y perseverancia ha iluminado mi camino y me han demostrado que no hay límites para lo que se pueda lograr con determinación y amor incondicional. Este logro es tuyo tanto mío.

A MI FAMILIA

Mis amados hijos, ustedes son mi aliciente, cada día sus risas y sus abrazos han sido el recordatorio de que cada esfuerzo vale la pena. A través de las largas noches de estudio y los desafíos académicos, su amor han sido mi ancla, manteniéndome enfocada en mis metas.

Este trabajo de tesis no solo es el reflejo de mi esfuerzo, sino también de la fortaleza y el amor que ustedes me han brindado. Gracias por comprender las ausencias y por celebrar cada pequeño logro a mi lado. Espero que este logro inspire a ustedes la creencia de que cualquier meta es alcanzable con dedicación y perseverancia.

Que este trabajo sea un tributo a la familia que me ha sostenido en los momentos difíciles y compartido mis alegrías. Cada página escrita lleva impresa la huella de su amor y apoyo.

AGRADECIMIENTO

A Dios que me ayudo en todo momento, Si estoy aquí es gracias a él, cada logro, cada superación, cada alegría que he experimentado son testimonio y amor eterno.

Nuestra especial gratitud a nuestra alma mater “Universidad Católica de Trujillo”, por ser la cuna de nuestras aspiraciones y por inspirarnos a ser agentes de cambio. Que esta expresión de gratitud refleje nuestro profundo reconocimiento por la educación excepcional que hemos recibido y nuestro compromiso continuo con los principios y valores que hemos aprendido moldeando nuestro carácter y enfocándonos a la excelencia.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Br. Johana Vargas Cobeñas con D.N.I 45696164 y Br. Trinidad Castillo Vera, con D.N.I 10305049, egresadas del Programa de Estudios de Pregrado de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: "EL JUEGO Y EL DESARROLLO APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA BERNARDITA, PIURA, 2023", el cual consta de un total de 59 páginas, en las que se incluye 10 tablas y 9 figuras, más un total de 36 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Br. Johana Vargas Cobeñas	Br. Trinidad Castillo Vera
D.N.I 45696164	D.N.I 10305049

ÍNDICE

PORTADA
PÁGINAS PRELIMINARES
Declaratoria de originalidad ii
Página de autoridades universitarias iii
Página de conformidad del asesor iv
Dedicatoria v
Agradecimiento vi
Declaratoria de autenticidad vii
Índice viii
RESUMEN xi
ABSTRACT xii
I. INTRODUCCION 13
II. METODOLOGIA 26
2.1 Enfoque y tipo de investigación 26
2.2 Diseño de investigación 26
2.3 Población, muestra y muestreo 27
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 28
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información 30
2.6 Aspectos éticos en investigación 32
III. RESULTADOS 32
IV. DISCUSIÓN 38
V. CONCLUSIONES 40
VI. RECOMENDACIONES 41
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 42
ANEXOS 45
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información 46
Anexo 2: Consentimiento informado 47
Anexo 3: Otros 49

TABLAS

Tabla		Página
Tabla 01:	*Distribución de la población*	28
Tabla 02:	*Muestra de la I. E.* Piura, 2023	28
Tabla 03:	*Validación del instrumento por expertos*	30
Tabla 04:	Tècnicas e instrumentos	30
Tabla 05:	*Aprendizaje Cognitivo en niños de 5 años – pre test*	32
Tabla 06:	*Aprendizaje Cognitivo en niños de 5 años – post test*	33
Tabla 07:	*Comparación del Aprendizaje Cognitivo en niños de 5 años a través del pre y post test*	35
Tabla 08:	Prueba de normalidad	36
Tabla 09:	*Prueba de rangos de Wilcoxon*	37
Tabla 10:	*Estadístico de prueba de Wilcoxon*	37

FIGURAS

Figura	Página
Figura 01: Aprendizaje cognitivo en niños de 5 años – pre test	33
Figura 02: Aprendizaje Cognitivo en niños de 5 años – post test	34
Figura 03: *Comparación del Aprendizaje Cognitivo en niños de 5 años a través del pre y post test*	35

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo mostrar cómo el juego como estrategia puede promover el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños y que no sólo queda reflejado en sus conocimientos adquiridos sino también lo manifiesta en su desarrollo motor, social y emocional la cual brinda una adecuada formación en los niños; se tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego como estrategia para el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños de 5 años en la Institución Educativa Santa Bernardita ubicado en la ciudad de La Unión Piura, para ello se utilizó la investigación experimental enfocando la base de estudios con fundamentos teóricos referente al tema, según los sustentos teóricos de cómo influye el juego en el desarrollo del aprendizaje cognitivo reflejados y comprobados de esta influencia en los resultados obtenidos al estudiar la población, para la cual la muestra fue de 30 niños de 5 años, conforme a la observación de la aplicación de sesiones de aprendizaje, información recogida a través de observaciones. De acuerdo a los resultados se encuentra que existe una mejora del aprendizaje cognitivo usando el juego como herramienta didáctica ya que al comparar el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños de cinco años en la I.E Santa Bernardita en Piura. Antes y después de la aplicación de los juegos, se evidencio la mejora a un 52% en el logro esperado y solo un 8% en el nivel de inicio; además se obtuvo una p (0.001)<0,05,la cual se acepta la hipótesis alterna, es decir que existe diferencia significativa en el desarrollo del aprendizaje cognitivo con el uso del juego en la sesiones en los niños, logrando concluir que el trabajo pedagógico se logra con más énfasis cuando se efectúa el juego como un adherente didáctico la cual otorga el desarrollo pleno de los niños.

Palabras claves: juego, aprendizaje, social, emocional, educación inicial.

ABSTRACT

The present research is focused on showing how play as a strategy can improve the development of cognitive learning in children and that it is not only reflected in their acquired knowledge but also manifests it in their motor, social and emotional development which provides adequate training. In the kids; the general objective is to determine the relationship that exists between the game as a strategy for the development of cognitive learning in 5-year-old children at the Santa Bernadita Educational Institution located in the city of Unión Piura, for this experimental research was used focusing the base of studies with theoretical foundations regarding the topic, according to the theoretical foundations of how play influences the development of cognitive learning, reflected and proven this influence in the results obtained when studying the population, for which the sample was 30 children 5 years old, according to the observation of the application of learning sessions, information collected through observation.

Regarding the results, it was determined that there is an improvement in cognitive learning using the game as a didactic tool since when comparing the development of cognitive learning in 5-year-old children at the Santa Bernardita educational institution in the province of Piura - 2023, before and after the application of the games, there was an improvement of 52% in the expected achievement and only 8% in the starting level; In addition, a p (0.001) <0.05 was obtained, which accepts the alternative hypothesis, that is, that there is a significant difference in the development of cognitive learning with the use of the game in the sessions in children, concluding that the work Pedagogical is achieved with more emphasis when the game is carried out as a didactic adjunct which grants the full development of children.

Keywords: Game, learning, social, emotional, initial education.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial el juego se ha convertido en un recurso valioso para facilitar una enseñanza significativa y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes en sus primeros años de vida, como lo expresa Gallardo et al (2021) “El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje”. Sin embargo, el mal uso del juego como recursos didácticos ocasionará poco desarrollo en la habilidad cognitiva (Carrillo, 2020).

El juego ha sido objeto de gran atención y estudio a lo largo de los tiempos. El significado del juego fue discutido por la mayoría de las teorías clásicas del juego a principios del siglo, que lo consideraron un factor clave en el desarrollo del niño. Es crucial que el niño se entregue al aprendizaje de manera espontánea, ya que fomenta su comunicación y expresión, así como su asimilación de conocimientos. El juego es fundamental para el desarrollo integral del niño, según los pedagogos Borges y Gutiérrez en su manual de juegos socializadores, ya que permite la adquisición de habilidades y conocimientos, además de brindarle la oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

En América Latina, el juego es considerado como una actividad básica y primordial en comparación con otras actividades; por tal motivo es una preocupación que se ha planteado en varios sistemas educativos. Es por esta disposición que investigadores plantean la influencia del juego en la escuela (Cuello-Cojitambo, Erazo-Álvarez, & Narváez-Zurita, 2020).

El juego se considera la actividad básica de los niños, es fundamental para un adecuado desarrollo, por lo que deben disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades de juego. El uso de juegos brindará la oportunidad de cambiar las características y habilidades del pensamiento durante la vida, especialmente durante el período de desarrollo, y a través de estos cambios los conocimientos y habilidades serán percibidos, reflejados, comprendidos y guiados hacia la realidad. (Panta, 2022).

Manifiesta (Rachid & Abdelwahed, El Hassan, 2020) en su artículo Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education, concluyen manifestando que el juego es decisivo para el desarrollo integral del niño, es la mejor forma de descubrir el mundo y explorarlo.

El juego se transforma en una herramienta vital dentro del salón de clases, es utilizada desde los primeros días durante el periodo de adaptación de los niños, como forma de socialización con los niños y durante el año escolar para enseñar diferentes conceptos. Gallardo et al (2021).

Hallam y Price (como citó Cansado, 2023) propone que el juego es una herramienta idónea ya que ofrece muchas bondades en el aula como la concentración y un óptimo rendimiento académico. Logrando tener niños más felices y productivos.

Los problemas para un desarrollo cognitivo como la concentración y retención se pueden comprobar en diversos estudios, en Colombia se sugiera solucionar estas dificultades poniendo a la música como un estimulador en todas las actividades desarrolladas en el aula (Panchi,2017, citado en Pérez, 2022).

Según Periche (2020) se destaca la importancia de considerar el juego como una estrategia integral para mejorar el aprendizaje cognitivo de los estudiantes. La información proporcionada por La organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en el 2020, citado en Huarcaya (2021), el juego desempeña un papel fundamental en todos los aspectos del desarrollo físico y cognitivo de los niños, aprendiendo así habilidades de coordinación de movimientos desde una edad temprana.

A nivel nacional, la falta de identidad socio emocional provoca que en diversas regiones el juego no se imponga como herramienta de enseñanza aprendizaje, tampoco se ve que en la familia existan espacios. La gente aprende a comunicarse con el mundo exterior y sus primeras habilidades sociales aquí. Y si existiese ese espacio se da de manera limitada, restringida por muchas causas, tal como los horarios restringidos, responsabilidades económicas, entre otras.

Es interesante saber que el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2021) el juego incide en el desarrollo de todas las diferentes dimensiones; en la interacción con los otros, el niño aprende la cultura, potencializa capacidades físicas y cognitivas, afianza las

emociones consigo mismo y hacia los demás, aprende a ser crítico, creativo, a tener control de los movimientos

Para Rachid, Abdelwahed, El Hassan., (2020). La falta de cultura social no permite que los juegos se utilicen como aplicaciones educativas. Por lo tanto, si los profesores de primaria tienen suficiente conocimiento de los problemas de aprendizaje, pueden identificar y orientar a los estudiantes tempranamente

Por otro lado, como señala Ruiz, en un estudio realizado en una I.E de la provincia de Piura (2020), manifiesta que La falta de cultura social no permite que los juegos se utilicen como aplicaciones educativas. Si los profesores de primaria son suficientemente conscientes de los problemas de aprendizaje, pueden detectar y orientar a los estudiantes tempranamente.

En ese contexto, se hizo necesario este estudio para establecer ¿De qué manera el juego mejora el aprendizaje cognitivo en niños de cinco años en la I.E Santa Bernardita de la provincia de Piura, 2023?

La realización de este estudio se respaldó razones fundamentales, proporcionar información relevante a los profesores y futuros profesores a fin de contribuir con recomendaciones que ayuden a superar los problemas identificados, de tal manera que se puede emplear el juego como una estrategia efectiva que aporte al desarrollo del aprendizaje cognitivo.

Además, este trabajo contribuirá al campo teórico a través de investigaciones basadas en diversas teorías relacionadas con los juegos y el aprendizaje cognitivo. Como aporte metodológico, porque este estudio creó un instrumento de recolección de datos que permitió establecer relaciones precisas entre las variables de investigación. Tiene un aporte social ya que intenta dar soluciones al uso de juegos y problemas de aprendizaje cognitivo de niños de 5 años. Tiene un aporte práctico, ya que permite utilizar los resultados obtenidos para la toma de decisiones para su implementación en las instituciones educativas. Herramientas para optimizar el contenido del juego y el aprendizaje cognitivo basándose en la planificación sesión por sesión. Además, brinda un aporte metodológico al desarrollar instrumentos de recolección de datos que brindan relaciones precisas y detalladas entre las variables de interés en este estudio.

Siendo necesario plantear como objetivo general: Determinar en qué medida el juego mejora el aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la Institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura, 2023. A partir del objetivo general se plantean los objetivos específicos:

1. Identificar la mejora del aprendizaje cognitivo en los niños de cinco años en la I.E Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023, a través de un pre test.
2. Identificar la mejora del aprendizaje cognitivo en los niños de cinco años en la I.E Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023, a través de un post test.
3. Comparar la mejora del aprendizaje cognitivo en los niños de cinco años en la I.E Santa Bernardita de la Provincia de Piura – 2023, antes y después de la aplicación de los juegos.

Planteando las siguientes hipótesis:

H1: El juego mejora el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura - 2023.

H0: El juego no mejora el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023

Para fundamentar la parte teórica se tomaron en cuenta antecedentes y bases teóricas pertinentes a la investigación. Dentro de los antecedentes más relevantes fueron los siguientes:

Entre los estudios internacionales:

Gordillo (2020)**,** realizó un estudio titulado: Experiencias de aprendizaje sobre el desarrollo cognitivo para niños de 2 a 3 años, ubicado en el Centro de Desarrollo Infantil 8 de Diciembre, de la ciudad de Loja, entre los años 2019 y 2020, su objetivo general fue: analizar la importancia de Experiencias de aprendizaje para niños en el desarrollo cognitivo. El estudio utilizó un diseño no experimental ya que el contexto bajo estudio no fue manipulado ni experimentado. Para realizar esta investigación se utilizaron los siguientes métodos: descriptivo, analítico-sintético, inductivo y deductivo. Las herramientas de recopilación de información incluyen: encuestas, observaciones y la Escala de Desarrollo Infantil de Bailey. Los resultados más importantes nos permiten ver que el 100% de los niños

tienen un índice limitado de desarrollo cognitivo y el 72% de ellos no presentan características motoras apropiadas para su edad, por lo que se puede concluir que el uso de experiencias de aprendizaje como herramienta para promover El aprendizaje de los niños es un medio para el desarrollo cognitivo. La relevancia de este estudio destaca por el tipo de investigación utilizada ya que, por ser una investigación con un diseño no experimental, donde no se manipuló ni experimentó el contexto investigado, sino se analizó los resultados.

Moreira (2021), en la tesis "Presentación de propuesta El juego como estrategia de desarrollo cognitivo para niños de 5 años". La presente investigación analiza el desarrollo cognitivo en los niños de edad preescolar, con el objetivo de realizar una propuesta sobre actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje de los niños de edad preescolar. Se utilizan métodos cualitativos, métodos de análisis holísticos y la aplicación de la observación participativa. La principal conclusión identifica que la aplicación de sesiones basadas en el juego, es una herramienta metodológica necesaria e importante en el proceso de aprendizaje, especialmente en los niños y niñas de 5 años, debido a que, es una etapa donde se aprende a empatizar, razonar, hablar e interrelacionarse con sus pares.

López (2020) su investigación de tesis le permitió titularse en el nivel de educación inicial. "El desarrollo cognitivo, social y corporal en niños del nivel educativo de inicial." El propósito de esta investigación era determinar si el uso de juegos como método mejora los aspectos corporal, cognitivo y social de los niños del nivel inicial. Se trata de una investigación cuantitativa con un diseño preexperimental. El método y la herramienta utilizados para recopilar los datos fueron la observación y la lista de cotejo, respectivamente, haciendo uso de actividades de carácter dinámicas fundamentas en la atención de actividades lúdicas. En conclusión, la aplicación de juegos como estrategia desarrolla el aspecto cognitivo, social y corporal en los niños.

Santos (2021), en su investigación, cuyo objetivo general propone determinar la importancia del juego y cómo se puede utilizar como estrategia de aprendizaje para el desarrollo cognitivo de los niños de 5 años en un colegio español, el juego se utiliza como estrategia de aprendizaje para el desarrollo cognitivo. Se ha empleado una técnica de investigación cualitativa para identificar las causas y los efectos de las variables del problema. Para recopilar información sobre los temas presentados, se utilizaron herramientas como guías de observación para niños para evaluar la efectividad del aprendizaje y el juego durante la enseñanza, y se realizaron entrevistas estructuradas con la maestra para recopilar

información sobre el juego en su horario diario. Se utilizaron listas de verificación para evaluar el aprendizaje de los niños en los niveles mencionados anteriormente. Con base en los resultados obtenidos, se puede decir que el juego tiene un efecto satisfactorio en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de las instituciones antes mencionadas. En cuanto al tipo de estudio, este estudio es útil para el estudio actual, pues ha permitido conocer las características del grupo investigado.

Karolys (2021), cuyo trabajo de investigación pretende identificar como los juegos influye para la maduración cognitiva de los niños de tres a cinco años. Se efectuó un estudio con metodología proyectiva. La muestra ha estado conformada por 30 niños de tres a cinco años. En esta investigación se tuvo en cuenta la aplicación de talleres en las aulas de los niños. Entre las conclusiones plantean que las las actividades de diversión y juegos lúdicos promueven el aprendizaje, fortaleciendo la adaptabilidad, libertad. Esta investigación es valiosa en nuestro estudio en cuanto al método empleado para describir los resultados.

Entre los estudios nacionales:

Carrillo (2022) en la tesis para optar el grado de Maestría en Educación con Mención en psicopedagogía titulado “El aprendizaje después del juego, institución educativa en Lima”. Tuvo como objetivo determinar la autonomía después del juego libre. El tipo de investigación utilizó una metodología de investigación implementada, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. Se recopiló información en 17 niños para este estudio; se les realizó un examen antes y después. En cuanto al aprendizaje, se encontró un 55% de proceso y un 25% en el inicio. Después del examen, se encontró un 90% de logro esperado y un 0%. Se puede concluir que después de realizar las actividades basadas en el juego, facilita el desarrollo del aprendizaje.

García (2020) en la tesis, refiere el uso del juego como herramienta de intervención y evaluación, así como su utilidad en el desarrollo cognitivo. El propósito principal de esta investigación es analizar la relevancia del juego en relación con el desarrollo cognitivo y las funciones ejecutivas en niños y niñas de 0 a 6 años. Gracias a todas las acciones y procesos que requiere, el juego es una herramienta que fomenta habilidades y capacidades cognitivas, según los resultados. Solicitan a todos los profesionales que interactúen con niños y niñas de 0-6 años que realicen intervenciones ajustadas y basadas en actividades lúdicas o juegos

como una herramienta ideal para promover el desarrollo cognitivo, según las implicaciones prácticas del trabajo.

Ladera (2021). Cuya tesis plantea juegos cognitivos como estrategia de aprendizaje para mejorar la expresión oral de estudiantes más jóvenes de cuatro años en las Instituciones Educativas de las Naciones Unidas 2019 del distrito de San Antonio, se utiliza una metodología cuantitativa de nivel aplicativo y de diseño preexperimental. El propósito es explicar cómo el juego cognitivo fomenta la expresión oral mediante el uso de una metodología cuantitativa. Se incluyó una muestra de 30 alumnos y una población de 270 alumnos del nivel inicial. La técnica utilizada en la investigación fue la utilización de la ficha de observación, una herramienta que permitió recopilar información sobre las variables. Los resultados muestran que el 50% de los estudiantes tienen un nivel bajo de concentración después de analizar los resultados al evaluar la expresión oral a través de un pretest.

Juárez (2021) en su tesis "El juego como estrategia para el aprendizaje significativo en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Lima," cuyo objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo. En la institución educativa inicial, los alumnos de cuatro años no están presentes. Debido a que tiene como objetivo resolver problemas cualitativos y de diseño preexperimental, el tipo de investigación es de tipo aplicada. El método fue la observación y el recurso la lista de cotejo. La conclusión es que los alumnos del nivel inicial participan en los juegos como estrategias didácticas para aprender.

Soto (2020) tesis titulado: El juego de roles como estrategia de aprendizaje combinado con un enfoque socio cognitivo mejora el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años con E.I. No. 205 "Sol Radiante" Aguas Verdes, Tumbes 2018". El objetivo general es demostrar el juego de roles como una estrategia de aprendizaje que utiliza un enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo del lenguaje hablado en niños de 3 años. Su metodología es cuantitativa, nivel: correlación, diseño: experimento, técnica: observación, instrumento: lista de verificación. La población de muestra fue de 21 niños y niñas. La conclusión es que la eficacia del juego de roles como estrategia de aprendizaje puede mejorar las habilidades del lenguaje oral de los niños.

Entre los antecedentes locales:

Delgado (2022) en su tesis “el juego libre concerniente al desarrollo de la autonomía en una institución educativa de Piura”. El propósito principal era determinar si el juego fomentaba la independencia en niños de cuatro años. Se utilizó la observación y una guía para recopilar información; la investigación se enmarcó en la metodología explicativa, preexperimental; se llevó a cabo una prueba antes y después. El 75% de los niños estaba en un nivel de proceso en el pretest y el 25% en el inicio; sin embargo, el 65% llegó al nivel de logro cuando se aplicaron las sesiones basadas en el juego, mientras que el 35% quedó en proceso. La investigación concluyó que la aplicación de la variable juego mejora de manera significativa la autonomía de la escolaridad.

Jaramillo (2023), cuya tesis titulada “Juego libre y desarrollo independiente de los estudiantes de 5 años de Piura I.E en el año 2023” tiene como objetivo determinar la relación entre el juego libre y el desarrollo independiente de los estudiantes de 5 años de las instituciones educativas del estado Piura en el año 2023. Correlaciones, no. -estudio experimental transversal. Considerando los criterios de selección de los sujetos participantes, la población estuvo conformada por 80 niños y niñas (ambos sexos) y 60 muestras. Se observó que el nivel de juegos gratuitos para los niños de 5 años es relativamente alto, alcanzando el 76,7%. Además, se puede observar que el nivel de autonomía de los niños de 5 años llega al 76,7%. El estudio concluyó que no existe correlación entre las variables de juego libre y el desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años.

Lachira (2020), en la investigación realizada para mejorar la socialización primaria de los alumnos de 3 años de la institución educativa inicial no 1372 los Claveles, se utilizó un juego simbólico. Determinar cómo el juego simbólico mejora la socialización primaria de los alumnos de tres años de la Institución Educativa Inicial No 1372 "Los Claveles" es el objetivo general. Esta investigación utilizó una metodología cuantitativa, preexperimental de nivel, con un pretest y un postest para un grupo. La muestra en estudio incluyó 24 alumnos de 3 años. La observación se empleó como método y la lista de cotejo como herramienta. Se demostró que el uso del juego simbólico permitió establecer diferencias significativas en los niveles de socialización primaria al comparar los resultados obtenidos; se observó que esto se logró al aplicar el juego simbólico.

Miñan (2021), en la tesis titulada “Juego e integración sensorial en estudiantes de cinco años de educación primaria del distrito de Paima”, cuyo objetivo es determinar la relación estadística entre juego e integración sensorial en estudiantes de cinco años de educación

primaria del distrito de Paima de la provincia. Provincia de Piura. Este fue un estudio cuantitativo, correlacional y aplicado, con un diseño no experimental con una muestra de 100 estudiantes. Para el procesamiento de datos y análisis estadístico se utilizó el software estadístico SPSS v.25.0 para análisis científico o post hoc por niveles.

Ruiz (2020) en su tesis "Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana", cuyo propósito planteó vincular el juego con la socialización para niños de cuatro años en el jardín de Medalla Milagros. Se utilizó un diseño no experimental transaccional descriptivo. La muestra estuvo compuesta por 22 niños de cuatro años y los datos se recolectaron en un momento dado, utilizando métodos de observación y listas de verificación como herramientas. Los resultados fueron los siguientes: el 90,9% de los niños de cuatro años del Jardín de la Medalla Milagrosa utilizaron su cuerpo para jugar y experimentar el deporte, el 81,8% de ellos. La conclusión es que los juegos influyen en el desarrollo de la socialización de los niños y los mantienen motivados, comprometidos, integrados, empáticos y cooperativos.

Para abordar las bases teóricas se ha considerado información relevante de cada una de las variables con el fin de poder fundamental cada elemento primordial en el desarrollo de la investigación.

El término juego puede entenderse desde diferentes perspectivas.

Es un elemento divertido importante para la participación espontánea de los niños en el aprendizaje, ayudándoles a expresar, comunicar y adquirir conocimientos. Los educadores Borges y Gutiérrez en su "Guía de juegos sociales para profesores" afirmaron que los juegos son muy importantes para el desarrollo general de los niños, porque a través del juego se pueden adquirir conocimientos y habilidades y, lo más importante, brindan oportunidades para aprender sobre uno mismo, los demás y el mundo que te rodea. tú. El juego fomenta el desarrollo motor, fomenta la capacidad de expresar emociones y miedos, incentiva la formación de relaciones sociales mediante el ejercicio de un papel y la práctica de reglas morales, y ayuda a confirmar ideas y conceptos sobre el mundo. La personalidad se fortalece al fortalecer el ego. Por el contrario, fomenta la exploración y la experimentación y fomenta el desarrollo cognitivo.

En cuanto a las teorías que respaldan el juego son las siguientes:

Teoría que sustentan el Juego:

Fundamentación Filosófica. - La investigación se basa en la teoría constructivista del conocimiento. El conocimiento mismo aparece como una conexión entre estas dos cosas, siempre están separadas él una del otro y permanecen en ellas. El dualismo sujeto-objeto es una característica del conocimiento. Es también una correlación entre estos dos principios. El objeto es solo el objeto del sujeto y el sujeto es solo el sujeto. En cuanto existen para el otro, lo uno y lo otro existe en sí mismos. No obstante, esta conexión es inquebrantable. Es muy diferente ser objeto a ser sujeto. El propósito del sujeto es comprender el objeto, y el propósito del objeto es comprender y ser comprendido por el sujeto. El constructivismo afirma que nunca es posible conocer la realidad tal como es, porque cuando nos enfrentamos a un objeto de conocimiento, lo único que hacemos es ordenar los datos proporcionados por ese objeto dentro del marco teórico disponible.

Fundamentación Epistemológica.- Una epistemología que rompe la separación cuerpo-mente entre materia y espíritu en el proceso de cognición, retomar el juego es algo más grave. Recuperar la habilidad de jugar y renovarse en el proceso de juego es lo que significa volver a la niñez (Plata, 1999, citado en Soto 2022). Se debe establecer una conexión entre lo abstracto y lo concreto, como afirma el autor del artículo. A través del juego, estas dos realidades se interconectan, permitiendo a los niños lograr una variedad de aprendizajes de desarrollo cognitivo efectivos. y requisitos previos para afrontar las diversas situaciones por las que tienen que pasar.

Fundamentación Psicológica. - Cognición es un término que se refiere a los procesos mentales detrás de cada comportamiento. La cognición es el proceso de adquirir conocimiento mediante la capacidad de pensar, recibir, recordar, comprender, organizar y utilizar la información recopilada. La base es la idea. Investiga la habilidad de la mente humana para alterar y regular cómo los estímulos afectan nuestro comportamiento (Díaz, 2014, citado en Huarcaya, 2021). La cognición es un proceso psicológico que se desarrolla mediante la estimulación para que los sentidos manejen mejor la información que reciben, según el artículo mencionado, provocando así cambios en el pensamiento que afectan directamente al comportamiento humano.

Fundamentación Pedagógica. - Los símbolos manipulados son estructuras semióticas, es decir, patrones de comportamiento comunicativo; sin embargo, el enfoque

constructivista adopta una perspectiva de procesamiento de información, incluidos los símbolos y sus sistemas de significado, así como los métodos de comunicación humana. Esto indica la necesidad de dotar a los niños de herramientas que les permitan crear sus propias rutinas de resolución de situaciones problemáticas, lo que significa que su pensamiento se transforma y el aprendizaje puede continuar (Pozo, 1989, citado en Moreira, 2021).

En cuanto a las teorías que sustentan el Aprendizaje Cognitivo se tiene:

Conductismo y cognitivismo: La capacidad humana de pensar, reconocer, expresar, relacionar, transmitir y actuar forma parte de la actividad puramente humana que es el aprendizaje. El conjunto de consideraciones y definiciones del libro de Jesús Beltrán (2022), que además ofrece una excelente explicación de las perspectivas históricas y actuales de la teoría del aprendizaje, puede ser utilizado para ampliar. Para explicar las dos tendencias principales que sustentan el aprendizaje, Mayer (1992) y Beltrán (2022) encuentran tres metáforas. Aprender cómo obtener respuestas, cómo adquirir conocimientos y cómo construir significado son estas metáforas. Para superar la premetáfora y incorporarla a la posmetáfora, las limitaciones de la primera metáfora generaron nuevas interpretaciones. El aprendizaje es considerado por Piaget como un proceso de descubrimiento; Bruner lo presenta como un proceso de descubrimiento.

Dimensiones Aprendizaje Cognitivo: (Logan,2014 citado en Soto, 2022) manifiesta la La importancia de los procesos individuales como la percepción, asimilación y transformación de mensajes, como la manifiesta Jean Piaget que gracias a esta los niños y niñas tienen a construir estructuras mentales de tal manera que llegan asimilarlas y las adicionan a las que ya tenía surgiendo uno diferente.

El aprendizaje en el dominio afectivo Souza y Veríssimo (2015), citado por Vaca (2022) creen que ya en los primeros años de vida, las estructuras cerebrales, como los troncos cerebrales, se forman como resultado de conexiones sinápticas, que son el resultado de la interacción de la herencia genética y las influencias ambientales durante la vida del niño.

Las emociones y su repercusión en el estudio: Las emociones están estrechamente relacionadas con la mentalidad. Muchas veces estos no dependen de las personas, pero son un aspecto a considerar a la hora de aprender. Por eso, aunque en ocasiones no dependen de nosotros, son necesarios para el aprendizaje y la vida. inteligencia. (Logan, 2014, Soto, 2022) señaló que el lenguaje del arte resulta ser una herramienta eficaz de expresión emocional,

por lo que el arte conforma una estrategia de educación emocional, que tiene como objetivo mejorar la comunicación expresiva y los procesos intersubjetivos del sujeto.

El aprendizaje en el Dominio Social: Mayer (1992) a través de Beltrán (2022) Se basa en las diferentes interpretaciones que los niños tienen del mundo según su edad. Una persona tiene un sistema interno, característica que la hace única respecto a otras personas. Estos tejidos son responsables del funcionamiento del cuerpo y no cambian. Con la ayuda de funciones constantes, el organismo ajusta su estructura cognitiva.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

La investigación utiliza métodos cuantitativos y tiene como objetivo analizar, comprender, sustentar y predecir eventos o fenómenos. Esto se logra mediante la recopilación de datos para la evaluación de hipótesis mediante análisis estadístico y métodos numéricos; se centra en el uso de juegos como herramientas de aprendizaje en los procesos de aprendizaje de niños de 5 años. En esta situación, nuestro propósito es analizar y recopilar datos sobre la conexión entre el juego y el desarrollo del aprendizaje cognitivo (Hernández et al., 2019). También es investigación aplicada porque se utiliza el conocimiento de las variables en estudio para recopilar y analizar información sobre esas variables en relación con el uso de la música y el aprendizaje cognitivo (Tamayo y Tamayo, 2019).

2.2. Diseño de investigación

En la presente investigación se empleará el diseño pre experimental. Hernández, 2019, Se indica que es un pre experimental con el objetivo de obtener la información necesaria para resolver el problema de investigación, orientado al desarrollo de la variable dependiente, y se realiza en tres fases: primera, pre test de la variable dependiente, luego, la implementación de la estrategia del juego, y finalmente pasando la misma variable dependiente. Se reevalúa el seguimiento. Por tanto, se representa gráficamente según el siguiente esquema:

GE: O1_____ X _____ O2

GE: Grupo de estudio

O1: Pre test (Instrumento – lista de cotejo del desarrollo aprendizaje cognitivo)

X: Aplicación de Programa de juegos

O2: Post test (Lista de cotejo del desarrollo aprendizaje cognitivo)

2.3. Población, muestra y muestreo

2.3.1. Población:

Todos los alumnos inscritos en la promoción de 5 años de la institución educativa privada Santa Bernardita Piura en el año 2023 formaron parte de la población de estudio. Hernández y col. (2019).

Tabla 1
Población Escolar

Aula	Masculino	Femenino	Total
5años A	18	12	30
5 años B	16	11	27
Total	12	13	57

Nota. Nómina - Matrícula de una Institución Educativa Piura ,2023.

2.3.2. Muestra:

La muestra de la investigación estuvo compuesta por 25 estudiantes de tercer año de la institución educativa privada Santa Bernadita – La Unión. Piura, 2023. Según Tamayo y Tamayo (2019), una muestra se selecciona para examinar características particulares que pueden reflejar las características generales de la población total y representa una pequeña porción de ella.

Tabla 2
***Muestra de la I. E.* Piura, 2023**

Secciones	Hombres	Mujeres	Total
5 años A	18	12	30
TOTAL	18	12	30

Nómina - Matrícula de la Institución Educativa Particular Santa Bernardita. Piura, 2023.

2.3.3. Muestreo:

Este estudio utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir, la selección de ítems no se basó en la probabilidad, sino en consideraciones relacionadas con la investigación o en la intención del investigador entre 25 estudiantes de 5 años.

Criterios de inclusión:

- Niños que pertenecen al aula de 5 años.
- Niños ingresados en el año 2023.
- Niños cuyos padres de familia firmaron la autorización de participar del estudio.

Criterios de exclusión:

- Niños que no pertenecen al aula de 5 años.
- Niños no ingresados en el año 2023.
- Niños cuyos padres de familia no firmaron la autorización de participar del estudio.

2.4. Técnica e Instrumento de Recolección de Información

Confiabilidad de los Instrumentos

Las variables 1 y 2 fueron evaluadas por tres expertos utilizando una lista de verificación como herramienta confirmando su relevancia, su estructura textual y asegurando la coherencia entre las dimensiones y las variables correspondientes.

La validación de estos instrumentos se realiza mediante evaluación de expertos. Este método se basa en conexiones teóricas entre los componentes de la herramienta y los conceptos de eventos para confirmar si existe al menos un consenso razonable entre investigadores y expertos sobre la importancia de cada componente para un evento. Por lo tanto, no es necesaria una selección previa del grupo de muestra. A continuación, se muestra una lista de expertos que han respaldado estas herramientas:

Tabla 3

Validación del instrumento por expertos

N°	Nombre de los expertos	Concordancia de puntaje
Experto	Mg..Karina Coveñas Cornejo	20
Experto	Mgtr. Silvana Agurto Cobeñas	20
Experto	Dra.Campos de Vetorri	20

Nota: Elaboración propia

Técnicas e Instrumentos utilizados

Se emplearon técnicas de observación directa. Para observar la lógica de las estructuras, procesos, relaciones e interacciones que ocurren en el contexto de la investigación, la observación es una técnica que establece una conexión directa y continua entre el investigador y el fenómeno o evento (Hernández, 2019).

Para estas dos variables, los instrumentos utilizados para recolectar datos fueron dos listas de verificación. En términos de esta herramienta, una lista de verificación, también conocida como checklist o checklist, es una herramienta diseñada para comprobar si se han logrado aspectos específicos de objetivos de aprendizaje predeterminados. Indicadores de desempeño, que pueden ser afirmativos o cuestionables, se incluyen en estas listas para

determinar si una muestra o evidencia posee ciertas características. La lista de verificación, conocida como "dicotómica", ofrece solo dos opciones de respuesta: sí o no.

Tabla 04

Tècnicas e instrumentos

Variable	Técnica	Instrumento
Juego	Observación	Lista de Cotejo
Aprendizaje Cognitivo	Observación	Lista de Cotejo

2.5. Técnica de procesamiento y análisis de la información:

El procedimiento de recolección de datos fue el siguiente. El consentimiento informado y el permiso de la dirección de la institución educativa original fueron los primeros pasos. Técnicas de observación se emplearon para recopilar esta información. y listas de verificación durante las sesiones de capacitación. Acordar una fecha y hora específicas para la evaluación. Luego, los datos recopilados se analizaron utilizando el software estadístico SPSS versión 22. Se aplicó la prueba normalidad con el estadístico de Shapiro Wilk

2.6. Aspectos éticos en investigación:

El principio de libertad: Los autores tienen plena libertad para elegir los temas de investigación, ya que es un derecho reconocido y no existen temas claramente prohibidos o restringidos en los ámbitos económico, social y público.

Principio de honestidad: Este enfoque se basa en la honestidad y veracidad de los autores, ya que la información está disponible públicamente y a disposición de diversos analistas e investigadores.

El principio de autonomía: Asegurar de que cada estudiante tenga la oportunidad de elegir si desea ser voluntario para el estudio después de comprender completamente el contenido del estudio.

Los principios de benevolencia y no malicia: Es responsabilidad de los investigadores optimizar los beneficios potenciales de la investigación y minimizar los riesgos potenciales.

Esto permitirá que los estudiantes se beneficien de la comprensión y aplicación de estrategias de lectura para que puedan desempeñarse mejor en sus estudios universitarios.

Principio de justicia: En todas las etapas de la participación, desde la selección del tema hasta la administración de los riesgos y las recompensas, los participantes deben ser tratados de manera justa y objetiva, sin discriminación.

Principio de protección a las personas:

Exploraremos si los protocolos de consentimiento informado específicos son útiles para cada tipo de participante de la investigación.

Si no se dispone de un protocolo de consentimiento informado, se explican y recomiendan enfoques alternativos.

Principio de integridad científica: Se informó a los participantes sobre cómo se manejaría su identidad, ya sea transparente, confidencial o anónima. También recibieron información sobre los procesos de procesamiento y protección de datos, incluidos períodos de retención, métodos de acceso y posible eliminación de información.

III. RESULTADOS

3.1. Del Objetivo General

Luego de utilizar la herramienta (lista de verificación), Los resultados fueron los siguientes:

Con respecto al objetivo específico 1: Identificar la mejora del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la Institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023, a través de un pre test.

Tabla 5

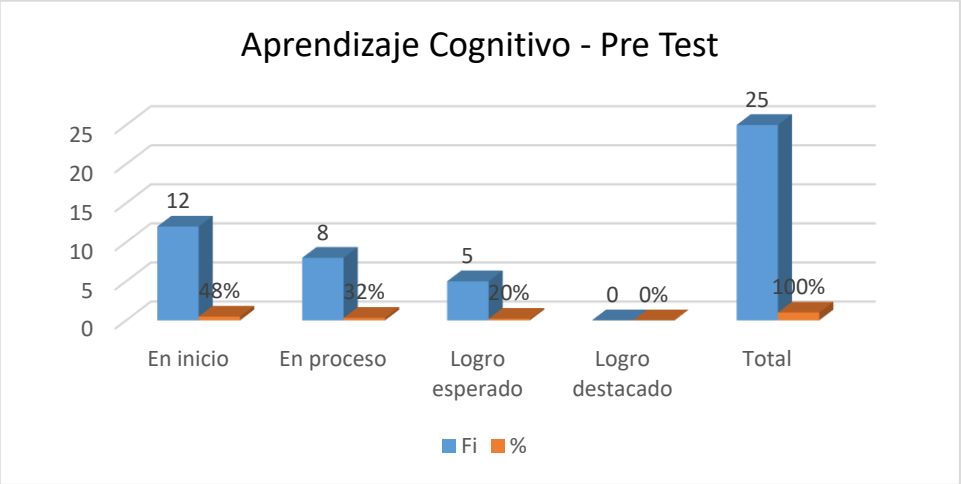
Aprendizaje Cognitivo. Niños de 5 años – Pre test

Nivel de Aprendizaje	Fi	%
En inicio	12	48%
En proceso	8	32%
Logro esperado	5	20%
Logro destacado	0	0%
Total	**25**	**100%**

Fuente: Aplicación de la lista de cotejo en niños de 5 años

Figura 1.

Aprendizaje Cognitivo. Niños de 5 años – Pre test



Fuente: Aplicación de la lista de cotejo en niños de 5 años

De la Tabla 4 y la Figura 1 se puede observar qué en términos de nivel de aprendizaje cognitivo, el 32% de los niños alcanzó el nivel de proceso durante el pre-test, seguido por el 48% de los niños, y el 20% de los niños alcanzó el nivel de proceso. nivel de escuela primaria. grado de resultado esperado. Se informa que los niños de 5 años tienen dificultades para participar en actividades recreativas que están estrechamente relacionadas con dimensiones clave del desarrollo como la atención, la concentración, el aprendizaje y el comportamiento.

3.2. De los objetivos específicos

Con respecto al objetivo específico 2: A través de un examen posterior, determinar el progreso del aprendizaje cognitivo en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura en el año 2023.

Tabla 6

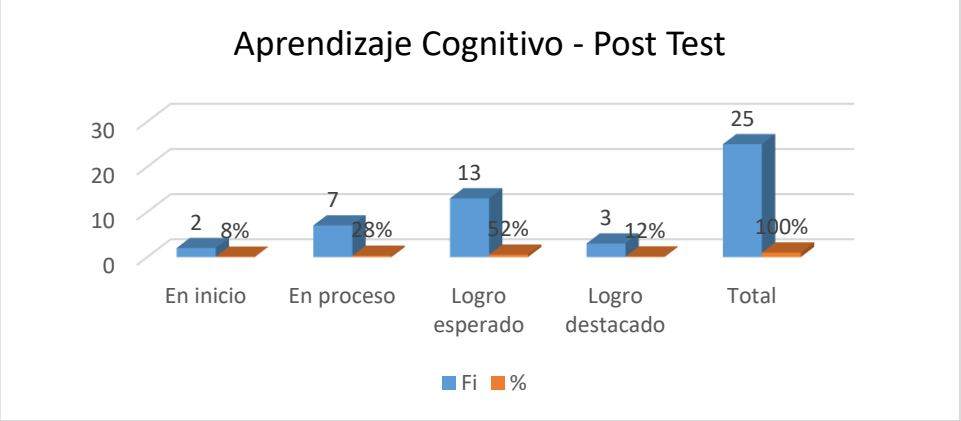
Aprendizaje Cognitivo. Niños de 5 años – Post test

Nivel de aprendizaje	Fi	%
En inicio	2	8%
En proceso	7	28%
Logro esperado	13	52%
Logro destacado	3	12%
Total	**25**	**100%**

Fuente: Aplicación de la lista de cotejo en niños de 5 años

Figura 2.

Aprendizaje Cognitivo - Niños de 5 años – post test



Fuente: Aplicación de la lista de cotejo en niños de 5 años

La tabla 6 y la figura 2 muestran que, en cuanto al nivel de aprendizaje cognitivo después del examen, el 52% de los estudiantes han alcanzado un nivel de logro esperado; el 28% ha alcanzado un nivel de logro proceso, el 12% ha alcanzado un nivel de logro destacado y el 8% ha alcanzado un nivel de logro en inicio. Se ha demostrado que los niños de 5 años han logrado superar sus desafíos, a través de la aplicación de la estrategia del juego en la mejora de la atención, concentración, aprendizaje y comportamiento.

Con respecto al objetivo específico 3: Comparar el desarrollo del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la Institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023, antes y después de la aplicación de los juegos.

Tabla 7

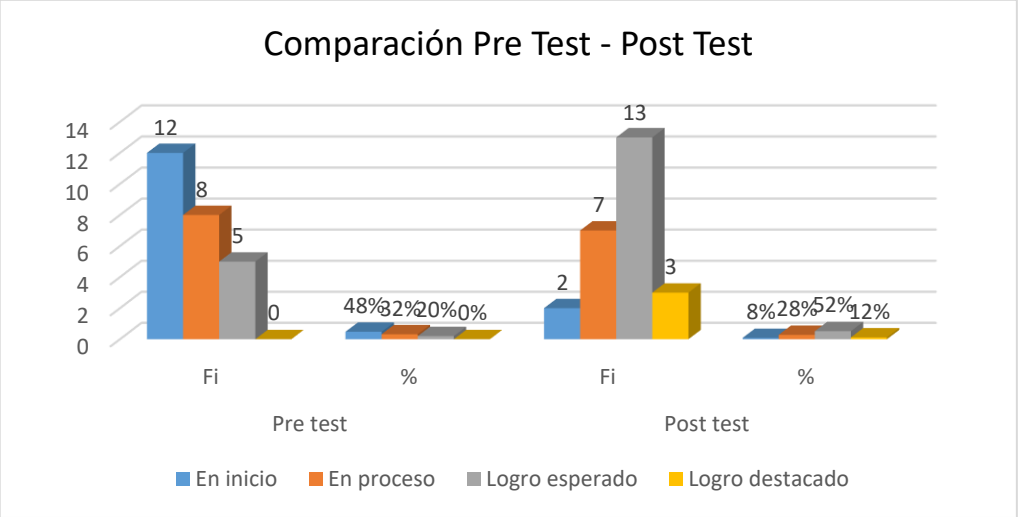
Comparación del Aprendizaje Cognitivo - Niños de 5 años a través del pre y post test

Nivel de aprendizaje	**Pre test**		**Post test**	
	Fi	**%**	**Fi**	**%**
En inicio	12	48%	2	8%
En proceso	8	32%	7	28%
Logro esperado	5	20%	13	52%
Logro destacado	0	0%	3	12%
Total	**25**	**100%**	**25**	**100%**

Fuente: Aplicación de la lista de cotejo en niños de 5 años

Figura 3.

Comparación del Aprendizaje Cognitivo - Niños de 5 años a través del pre y post test



Fuente: Aplicación de la lista de cotejo en niños de 5 años

Según la presentación de la tabla 7 y la figura 1, se aprecia al nivel de aprendizaje cognitivo en la aplicación del pre test y post test, que el 20% de ellos empezaron en un nivel esperado, el cual fueron mejorando a través de la intervención del juego, donde en el post test se evidenciar la mejoría a un 52% para el nivel de logro esperado. De ahí, la inclusión de estrategias lúdicas es necesarias para favorecer el crecimiento personal de todo ser humano, en especial de los más pequeños para el desarrollo del aprendizaje cognitivo.

Resultados inferenciales

Para el propósito general, del cual se derivan las hipótesis estadísticas siguientes:

Determinar en qué medida la aplicación del juego mejora el nivel de aprendizaje cognitivo en los niños de 5 años en la Institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023

H_1: El juego promueve el aprendizaje y la mejora cognitiva en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura - 2023.

H0: El juego no promueve el aprendizaje y la mejora cognitiva en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura - 2023.

Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad P< 30, por ello se utilizó la prueba de Shapiro Wilk

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Prueba Normalidad Shapiro Wilk p<30		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	,895	25	0,00
Post test	,888	25	0,001

Nota. Datos obtenidos del Software Spss. V25

En relación a los resultados de la prueba de normalidad con el estadístico de Shapiro-Wilk, p<30 estudiantes (25 niños evaluados) se puede observar que la distribución de los datos es menor a p<0.05, por lo que tienen una distribución no normal, por lo que allí no se utilizan pruebas paramétricas de Wilcoxon.

Tabla 9

Prueba de rangos de Wilcoxon

Rangos

			N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST	TEST/PRE	Rangos negativos	0[a]	,000	,000
		Rangos positivos	18[b]	6,50	31,00
		Empates	7[c]		
		Total	25		

a. POST TEST < PRE TEST
b. POST TEST > PRE TEST
c. POST TEST = PRE TEST

Tabla 10

Estadístico de prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba

	POST TEST - PRE TEST
Z	-4,323
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Observamos la clasificación en la Tabla 9. es 0.00 que es menor que $p<0.05$”. De esta manera, se acepta la hipótesis alternativa H1: el juego promueve el aprendizaje y la mejora cognitiva en los niños durante 5 años de educación inicial en la institución educativa de Santa Bernardita, Provincia de Piura - 2023.

IV. DISCUSIÓN

Respecto al 1er objetivo específico: Determinar la mejora del aprendizaje cognitivo de los niños de 5 años de las instituciones educativas de Santa Bernadita de la provincia de Piura en el año 2023, mediante el uso de pretests, se obtuvo como se muestra en la Tabla 5 y Figura 1 que el 32% de los niños ha alcanzado el nivel de aprendizaje cognitivo, el nivel del proceso, seguido por el 48% de los niños en el nivel básico y el 20% en el nivel de logro esperado. Se ha sugerido que los niños de 5 años tienen dificultades para participar en actividades recreativas, lo cual está estrechamente relacionado con dimensiones básicas del desarrollo como la atención, la concentración, el aprendizaje y el comportamiento.

Así como el aspecto lúdico puede definirse como un elemento esencial, ya que mucho depende del interés de los estudiantes (especialmente los niños pequeños) por el aprendizaje y el conocimiento, ya que los juegos aprovechan al máximo la dinámica para alcanzar los objetivos de aprendizaje cognitivo.

Según el objetivo específico 2:2. Según el nivel de aprendizaje, se utilizó el postest para determinar la mejora del aprendizaje cognitivo de los niños de 5 años de las instituciones educativas de Santa Bernardita de la provincia de Piura en el año 2023, como se muestra en la Tabla 6 y Figura 2, 52 El % de los niños alcanzó el nivel de desempeño esperado, seguido del 28% en el nivel de proceso, el 12% en el nivel de desempeño excelente y el 8% en el nivel juvenil. Esto significa que los niños de 5 años han superado con éxito las dificultades y han mejorado su atención, concentración, aprendizaje y comportamiento a través de estrategias de juego. Jaramillo (2023) afirmó que la educación en el ocio es fundamental para el desarrollo personal de todas las personas. En consecuencia, resulta más fácil encontrar el sentido de la vida. Se desarrolla la libertad, la creatividad y la imaginación. El desafío actual en el aprendizaje es combinar la tradición con el juego, ya que los estudiantes necesitan desarrollar sus habilidades psicomotrices. De esta manera podrán interactuar mejor y comprender lo que se les enseña y podrán crear una mejor dinámica. Es importante considerar lo que el juego puede lograr en las diferentes etapas del desarrollo de un niño.

Luego con el 3er objetivo específico: comparar la mejora del aprendizaje cognitivo de niños de 5 años de la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura en el año 2023 antes y después de la aplicación del juego. La Tabla 7 y la Figura 3 muestran

una correlación con el nivel de aprendizaje cognitivo, donde el 20% de las personas, con base en el nivel esperado, mejoraron este nivel con la intervención del juego, lo que ya fue evidente en el seguimiento. el nivel subió al 52%.

Los hallazgos se ven reforzados por el hecho de que el juego es una base fundamental del desarrollo socioemocional y el comienzo de todo descubrimiento y creación, y no puede definirse simplemente como una forma de diversión, fantasía o escapismo. La neocorteza (racional) se deriva evolutivamente del sistema límbico (emocional) y, debido a que está asociada con las emociones, hace poco para mejorar los procesos cognitivos. (Vélez, 2017, p. 17)

Asimismo, la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura ha determinado en qué medida el uso de juegos mejora el aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en adelante del nivel inicial de educación. En cuanto a si existe una diferencia significativa, busque el nivel por separado. es 0.001 que es menor que $p<0.05$. De esta manera, se acepta la hipótesis alternativa H1: El juego contribuye a la mejora de las capacidades cognitivas y de aprendizaje de niños de 5 años de la institución educativa Santa Bernardita, provincia de Piura - 2023.

.

V. CONCLUSIONES

1. De acuerdo al 1er objetivo, determinar la mejora del aprendizaje cognitivo de los niños de 5 años de las instituciones educativas de Santa Bernardita, provincia de Piura, en el año 2023, se determinó mediante inspección que el 32% de los niños se encuentran en el proceso, nivel, seguido por el 48% del nivel inicial y el 20% del nivel de resultado esperado.

2. De acuerdo al objetivo 2, determinar la mejora del aprendizaje cognitivo de los niños de 5 años de las instituciones educativas de Santa Bernardita, provincia de Piura en el año 2023, las pruebas post hoc determinaron que el 52% de los niños alcanzaron el nivel de desempeño esperado, seguido en un 28% a nivel de proceso, un 12% a nivel de desempeño excelente y un 8% a nivel de entrada.

3. Respecto al objetivo 3, comparando la mejora en el aprendizaje cognitivo de los niños de 5 años de la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura en el año 2023 antes y después de la aplicación del juego, la mejora fue significativa del 52%, alcanzando los resultados esperados en comparación con la base de referencia de sólo el 8%.

4. Se obtuvo 0.000, como sig. que es menor que $p<0.05$". De esta manera se acepta la hipótesis alternativa: el juego mejora el desarrollo del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años que asisten a educación primaria en la institución educativa de Santa Bernardita de la provincia. de Piura- 2023.

VI. RECOMENDACIONES

1. A los futuros profesionales, que pueden abordar el tema desde otros enfoques, se les invita utilizar métodos que permitan buscar, explicar y profundizar el tema con el objetivo de plantear diversos mecanismos de solución ante el desarrollo del aprendizaje cognitivo en los niños del nivel inicial.

2. A los profesionales en educación, incorporar en los programas curriculares el aspecto lúdico para ser ejecutado en las sesiones de aprendizaje con más frecuencia de tal manera se obtendrán mejores resultados en el aprendizaje.

3. A los especialistas y directores de las instituciones educativas del nivel inicial, se solicita incluir en las políticas educativas la ejecución de talleres de inter aprendizaje acorde a cada contexto educativo para que sean trabajados de manera permanente por los docentes y así obtener resultados favorables en los niños.

4. A las autoridades educativas se recomienda gestionar el equipamiento en cada institución educativa de materiales educativos para la ejecución de actividades lúdicas que permitan el desarrollo del aprendizaje cognitivo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beltran, R. (2022). *La creatividad como perspectiva educativa cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje.* Actualidades Investigativas en Educación. Obtenido de: http://dx.di.org/34.15517/aie.v15i3.20904

Cansado, L. (2023). *Creativity in education in the 21st century.* Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía. Obtenido de https://doi.org/10.15332/25005421.5014

Carrillo, O., García, D., Avila, C., Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Universidad Católica de Cuenca, Cuenca. Tomado de : file:///C:/Users/windows/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf

Carrillo, A. (2022). Desarrollo del aprendizaje mediante el juego con niños de 4 años de una institución educativa de Lima Metropolitana. Universidad César Vallejo. Repositorio institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/hande/20.500.12692/102128/Carrillo_BAM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Cuello-Cojitambo, J. D., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Visión sistémica de la gestión del conocimiento. Tomado: Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 607-637. doi:http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i10.707

Delgado, L. (2022). El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura, 2020. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Repositorio institucional: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28911/JUEGO_LIBRE_DELGADO_GALVEZ_LISBET.pdf?sequence=3&isAllowe d=y

Gallardo López, G. V. (2021). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil

Hernández, R. y. (2019). *Metodología de la investigación.* Obtenido de https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612

Huarcaya, C. (2021). Afecto y participación en la relación familia-escuela en tiempos de COVID-19: El caso de un aula multigrado en la comunidad campesina. Pontificia Universidad Católica del Perú. Repositorio institucional – PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/19067

Juárez, M. (2021). "El juego como estrategia para el aprendizaje significativo en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Lima". Universidad César Vallejo. Repositorio institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/hande/45.370.942352/102128/JUM-SD.pdf?sequence=6&iGTRsAllo

Karolys, Y. (2021). Desarrollo de la identidad y autonomía infantil: una propuesta de plan de estimulación desde la metodología Montessori. Universidad Católica del Ecuador. Tomado de:http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19035/Karolys%20Pe%C3%B1aherrera-tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jaramillo, D. (2023). Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023. Universidad César Vallejo, Piura. Tomado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/124552/Jaramillo_ADODC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, J Pozo, J; Bodero, Y. y Loor, N. (2020) El juego en el desarrollo intelectual del niño https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/57 6

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2021). Los 10 reinos matemáticos. INTEF, 35(1), 1-19. https://intef.es/wpcontent/uploads/2021/01/35_EEI_los-diez-reinos-matematicos.pdf

MINEDU (2021). Ministerio de Educación. Lima, Perú.

Moreira, K., Marin, L., y Vera,L. (2021). Presentación de propuesta el juego como estrategia para el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años. Tomado de: file:///C:/Users/ERIKA/Downloads/DialnetLaEducacionyeljuegoaEnNinosYNinasDelSubnivelIn-6062602.pdf

Panta Vega, M. (2022). Los cuentos infantiles como herramientas psicopedagógicas para estimular el pensamiento creativo en los niños.

Periche, J. (2020). Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial. Universidad Nacional de Tumbes.

Pérez, M (2022). *El cuento como recurso educativo.* Obtenido de https://www.3ciencias.com/articulo/ar-ticulo/el-cuento-como-recurso-educativo/

Rachid, L., & Abdelwahed, El Hassan. (January de 2020). Aprendizaje basado en juegos y Gamificación para mejorar las habilidades en la educación inicial. Tomado de: https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L

Rivera, R. (2020). *El problema de la falta de creatividad en las aulas.* Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/1324/29619/TFG-O-1249.pdf?squence=1

Ruiz, M. (2020). Juego y Socialización en los niños de cuatro años del jardín Medalla Milagrosa Sullana. Universidad San Pedro. Facultad de Educación y Humanidades. Sullana, Piura – Perú.

Santos, L. (2021). Juego libre en el contexto escolar: análisis de un aula de 5 años. Universidad de Cantabria, España. Tomado de: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/23365/SantosdelaMataLaura.pdf?sequence=1

Soto, M. (2022). *The story as pedagogical mediation for the strengthening of literacy*. Obtenido de https://www.redayc.org/journal/7853/75354665001/html/#B

Tamayo y Tamayo, M. (2019). *Metodología De La Investigación.* Obtenido de https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/metodologia-investigacion.html

Vaca, D. (2022). *El cuento infantil y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años.* Tesis de Pregrado. Obtenido de https://repositorio.uedu.ec/jspui/bitstream/123789/37439/1/TESIS_VACA_PROAN%cc%83O_DAYANA.-signed-signed-signed.pdf

ANEXO 01: Instrumento Recolección de Información

Lista de Cotejo: Nivel Aprendizaje Cognitivo

Datos Generales:

Código del estudiante: ……. Edad: ……
Sexo: ……

Valoración: 0= No cumple 1 = Si cumple

N°	ITEMS	Escala	
		0	1
Dimensión 1: Atención			
01	Encuentra diferencia de forma en figuras dadas		
02	Indica las diferencias y similitudes entre los objetos de diferentes colores		
03	Analiza y ensambla las partes de una figura		
04	Identifica las desigualdades y analogías en cuanto el tamaño de los objetos		
05	Localiza figuras similares o distintas según su cercanía		
Dimensión 2: Memoria			
06	Identifica las formas geométricas		
07	Retiene los nombres de las formas geométricas		
08	Identifica los colores		
09	Identifica las partes de un cuerpo humano		
10	Identifica las dimensiones de los objetos		
11	Memoriza su nombre completo		
12	Memoriza los nombres de sus padres y hermanos.		
Dimensión 3: Lenguaje			
13	Narra la historia de un evento o cuento breve		
14	Pronuncia su nombre y apellido en voz alta		
15	Expresa una breve frase utilizando un objeto específico		

Nombre de las sesiones de aprendizaje

N°	Actividad	Propósito
1	Jugando a las mariposas	Jugamos entre compañeros para socializarnos en clase e interactuar con el entorno
2	Utilizamos la pelota	Desarrollamos la atención y el lenguaje
3	Jugamos a ser marinos	Ponemos en práctica para interpretar nuestra realidad.
4	Escuchamos y danzamos	Desarrollamos la Expresión Corporal
5	Nos Socializamos	Estimulamos las funciones emocionales, afectivas y de comunicación.
6	Somos imitadores	Desarrollamos la capacidad de pensamiento

Anexo 02: Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO OTORGADO POR LA PROFESORA DE AULA Y/O DIRECTOR

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de tesis: El Juego y el Desarrollo Aprendizaje Cognitivo **en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Bernardita-2023**

Investigador (a): Vargas Cobeñas Johana - Castillo vera Trinidad

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación que se realizó los días 1 al 6 de junio del presente, cuyo objetivo es: **Determinar en qué medida el juego mejora el desarrollo del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Bernardita-2023.** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica de Trujillo.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su estudiante sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su alumno o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 921020744

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica de Trujillo, correo admisión@uct.edu.pe.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Yo en mi calidad de profesor (a) de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi estudiante puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicado en el país o el exterior, manteniendo anonimato a mis estudiantes:

Fecha:06/06/2023

Rosa María Morales Pingo
Directora

Johana Vargas Cobeñas
Investigador

ANEXO 03: validez

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Aleida Juana Campos de Vetori, con Documento Nacional de Identidad N° 18094960 de profesión Docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura (1518094960), labor que ejerzo actualmente como docente de aula a Institución Educativa 1600 - Pacasmayo. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado El juego cuyo propósito es medir El Aprendizaje Cognitivo, a los efectos de su aplicación a niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Particular Santa Bernardita La unión - Provincia de Piura.

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (x) A= Adecuado ( )

PA= Poco adecuado ( )No adecuado ( )

Piura, a los veinte días del mes de junio, del 2023

Evaluado por: Campos de Vetori, Aleida Juana
(ORCID: 1517937776)

Dni: 18094960

Fecha: 20 – 06 – 2023

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	**Items**	**MA**	**BA**	**A**	**PA**	**NA**	
	Dimension 1:Atencion						
1	Encuentra diferencia de forma en figuras dadas		x				
2	Indica las diferencias y similitudes entre los objetos de diferentes colores.		x				
3	Indica las diferencias y similitudes entre los objetos de diferentes colores.		x				
4	Identifica las desigualdades y analogías en cuanto al tamaño de los objetos.		x				
5	Localiza figuras similares o distintas según su cercanía.		x				
	Dimensión 2: Memoria						
6	Identifica las formas geométricas.		x				
7	Retiene los nombres de las formas geométricas.		x				
8	Identifica los colores		x				
9	Identifica las partes de un cuerpo humano.		x				
10	Identifica las dimensiones de los objetos.		x				
11	Memoriza su nombre completo.						

12	Memoriza los nombres de sus padres y hermanos.						
	Dimensión 3:Leguaje						
13	Narra la historia de un evento o cuento breve.		x				
14	Pronuncia su nombre y apellido en voz alta.		x				
15	Expresa una breve frase utilizando un objeto específico.		x				

Evaluado por: Campos de Vetori, Aleida Juana
(ORCID: 1517937776)

Fecha: 20 – 06 – 2023

Dni: 18094960

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ruby Silvana Agurto Cobeñas, con Documento Nacional de Identidad Nº 40821772 de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura (2140821772), labor que ejerzo actualmente como docente de aula Institución Educativa Coronel José Andrés Rázuri. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado El juego cuyo propósito es medir El Aprendizaje Cognitivo, a los efectos de su aplicación a niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Particular Santa Bernardita La unión - Provincia de Piura.

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

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

Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (x) A= Adecuado ( )

PA= Poco adecuado ( )No adecuado ( )

Piura, a los veinte días del mes de junio, del 2023

Evaluado por: AGURTO COBEÑAS, Ruby Silvana
(ORCID: 2140821772)

Fecha: 20 – 06 – 2023

FIRMA Y DNI 4082 1772

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	**Items**	**MA**	**BA**	**A**	**PA**	**NA**	
	Dimension 1:Atencion						
1	Encuentra diferencia de forma en figuras dadas		x				
2	Indica las diferencias y similitudes entre los objetos de diferentes colores.		x				
3	Indica las diferencias y similitudes entre los objetos de diferentes colores.		x				
4	Identifica las desigualdades y analogías en cuanto al tamaño de los objetos.		x				
5	Localiza figuras similares o distintas según su cercanía.		x				
	Dimensión 2: Memoria						
6	Identifica las formas geométricas.		x				
7	Retiene los nombres de las formas geométricas.		x				
8	Identifica los colores		x				
9	Identifica las partes de un cuerpo humano.		x				
10	Identifica las dimensiones de los objetos.		x				
11	Memoriza su nombre completo.						

ANEXO 04: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Variable 1: **Juego**	El juego es una acción del ser humano que desarrolla varios ámbitos, uno de ellos es la educación.(Venegas, 2018, citado por Santos, 2021)	Es una actividad en el proceso de la construcción que desarrolla la inteligencia a todo ser humano desde su nacimiento.	Planificación Ejecución Evaluación		1,2,3,4,5	Sesiones de aprendizaje
Variable 2: **Aprendizaje Cognitivo**	Es el proceso por el cual los seres humanos somos capaces de interpretar, conocer y procesar la información que llega hasta nosotros gracias a la percepción, la experiencia y el cerebro. (Brunner, 2015, citado por Periche, 2020)	Es la capacidad innata que favorece la adquisición de saberes científicos y prácticos.	D1 Atención	- Encuentra diferencia de forma en figuras dadas - Indica las diferencias y similitudes entre los objetos de diferentes colores - Analiza y ensambla las partes de la figura. - Identifica las desigualdades y analogías en cuanto al tamaño de los objetos.	1,2,3,4,5	Lista de cotejo

	- Localiza figuras similares o distintas según su cercanía	
D2: Memoria	- Identifica las formas geométricas - Retiene los nombres de las formas geométricas. - Identifica los colores - Identifica las partes de un cuerpo humana - Identifica las dimensiones de los objetos. - Memoriza su nombre completo. - Memoriza los nombres de sus padres y hermanos.	6,7,8,9, 10, 11, 12
D3: Lenguaje	- Narra la historia de un evento o cuento breve - Pronuncia su nombre y apellido en voz alta.	13, 14, 15

		- Expresa una breve frase utilizando un objeto específico.	

Nota: Elaboración propia

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad

ISNTITUCIÓN EDUCATIVA PATTICULAR SANTA BERNARDITA

1 de Junio del 2023

Dra.Mariana Geraldine Silva Baleroza
Decana de la Facultad de humanidades
Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Me dirijo ante usted en la oportunidad de aceptar a (las) bachilleres Johana Vargas Cobeñas identificada con DNI:45696164 y Trinidad castillo Vera 10305049, estudiante de la Universidad Catolica de Trujillo " Benedicto XVI" en la carrera de educación Inicial de la facultad de Humanidades, aplicar sus instrumentos de investigación denominado **"EL JUEGO Y EL DESARROLLO APRENDIZAJE COGNITIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA BERNARDITA, PIURA, 2023,** en nuestra institución educativa el cual se aplicó los dias 5 y 6 de junio del presente año 2023

Por lo expuesto se accede a la solicitud.

Atentamente.

Rosa Maria Morales Pingo
Directora

Anexo 7: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HÍPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA BERNARDITA,	**Problema general** ¿De qué manera el juego mejora el desarrollo del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la Institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023?	H1: : El juego promueve el aprendizaje y la mejora cognitiva en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura - 2023. H0: El juego no promueve el	**Objetivo general** Determinar en qué medida el juego mejora el aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la Institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023 **Objetivos específicos.** - Identificar la mejora del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura	**Variable Independiente:** El juego **Variable dependiente:** Aprendizaje cognitivo	Desarrollo de sesiones D1: Atención D2: Memoria D3: Lenguaje	**Enfoque:** estadística descriptica **Diseño:** Experimental **Población:** 60 estudiantes **Muestra:** 25 estudiantes **Técnicas:** Observación directa **Instrumento:** Lista de cotejo **Métodos de análisis de investigación:** Análisis estadístico descriptivo e inferencial

LA UNIÓN - PIURA, 2023	aprendizaje y la mejora cognitiva en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura - 2023. .	– 2023, a través de un pre test. - Identificar la mejora del aprendizaje cognitivo en niños de 5 años en la institución educativa Santa Bernardita de la provincia de Piura – 2023, a través de un post test. - Comparar la mejora del aprendizaje cognitivo en los niños de 5 años en la institución educativa Santa Bernardita de la Provincia de Piura – 2023, antes y	

	después de la aplicación de los juegos.	

Nota: Elaboración propia

Anexo: Captura de Reporte Turnitin

TESIS VARGAS COBEÑAS Y CASTILLO VERA

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	16%	3%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.ual.es Fuente de Internet	1%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		