



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR

TESIS

LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 AÑOS DE EDAD EN LA LUDOTECA MUNICIPAL DE SAN SEBASTIAN – CUSCO, 2023

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR**

AUTORA:

Br. MARTHA LEIVA BISAÑO

ASESOR:

Dr. EPIFANIO LUIS CANAL APAZA

CÓDIGO ORCID:

0000-0001-8954-3121

CUSCO - PERÚ

2025



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el **Asesor EPIFANIO LUIS CANAL APAZA** quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: **LOS JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 AÑOS DE EDAD EN LA LUDOTECA MUNICIPAL DE SAN SEBASTIÁN - CUSCO, 2023**

Presentado por: **BR. MARTHA LEIVA BISIÑA** DNI N° **24994717**; presentado por: DNI N°:

Para optar el título Profesional/Grado Académico de **MAGISTRO EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR**

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por **03** veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6º del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de **10%**.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, **22** de **Diciembre** de **2025**

Firma

Post firma **DR. EPIFANIO LUIS CANAL APAZA**

Nro. de DNI **23814047**

ORCID del Asesor **0000-0001-8954-3121**

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: **27259542753267**

LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 A...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27259:542753267

117 páginas

Fecha de entrega

22 dic 2025, 2:07 p.m. GMT-5

21.435 palabras

Fecha de descarga

22 dic 2025, 4:28 p.m. GMT-5

122.000 caracteres

Nombre del archivo

LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NI...docx

Tamaño del archivo

6.1 MB

10% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

4%	 Fuentes de Internet
1%	 Publicaciones
10%	 Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

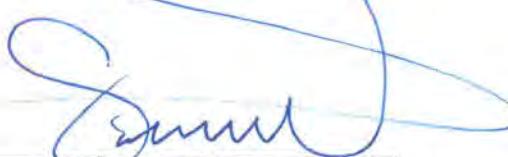
ESCUELA DE POSGRADO

INFORME DE LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES A TESIS

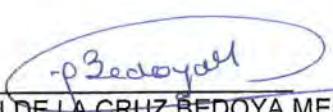
Dr. TITO LIVIO PAREDES GORDON, Director (e) de la Escuela de Posgrado, nos dirigimos a usted en condición de integrantes del jurado evaluador de la tesis intitulada **LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 AÑOS DE EDAD EN LA LUDOTECA MUNICIPAL DE SAN SEBASTIAN – CUSCO, 2023** de la BR. MARTHA LEIVA BISAÑO. Hacemos de su conocimiento que el (la) sustentante ha cumplido con el levantamiento de las observaciones realizadas por el Jurado el día **CINCO DE DICIEMBRE DE 2025**.

Es todo cuanto informamos a usted fin de que se prosiga con los trámites para el otorgamiento del grado académico de **MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR**.

Cusco, 22 de diciembre del 2025.


DR. JORGE ALBERTO SOLIS QUISPE
Primer Replicante


MGT. ALFREDO ALEXIS YEPEZ QUISPE
Segundo Replicante


DR. JUAN DE LA CRUZ BEDOYA MENDOZA
Primer Dictaminante


DR. FREDDY FRANK GONZALES QUISPE
Segundo Dictaminante

DEDICATORIA

Con profundo agradecimiento y amor infinito dedico este logro académico, a mi adorada familia, su apoyo no fue solo un simple respaldo, sino la base sólida sobre la cual pude construir cada objetivo en mi vida.

Martha

AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento a mi alma máter, la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, por su formación académica y desarrollo intelectual.

A mis profesores de la maestría, por despertar en mí el anhelo de la superación constante y la excelencia.

Un agradecimiento muy especial a mi asesor, el Dr. Epifanio Luis Canal Apaza, por su guía experta, su infinita paciencia durante todo el proceso de investigación.

Finalmente, a mi familia, por ser el pilar de mi vida su amor incondicional y su inquebrantable respaldo fueron el impulso que me permitió recorrer este camino hasta el final. A ellos, mi eterno agradecimiento.

Martha

PRESENTACIÓN

Estimado Decano de la Facultad de Educación, Dr. Leonardo Chile Letona, distinguidos integrantes del Jurado de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, de acuerdo con lo estipulado en el reglamento de grados y títulos, presento investigación titulada.: " LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 AÑOS DE EDAD EN LA LUDOTECA MUNICIPAL DE SAN SEBASTIAN – CUSCO, 2023".

Desde una perspectiva académica, es ampliamente reconocido que la elevación de los estándares de la educación está sujeta a una multiplicidad de variables interdependientes. Entre estos factores, el empleo estrategias dinámicas como los juegos lúdicos emerge con singular relevancia, muy especialmente en lo que respecta a las habilidades cognitivas, dentro de este contexto la inmersión natural y frecuente de los estudiantes en el juego como forma natural de interacción, tanto en espacios escolares como extracurriculares, se hace imperativo investigar de qué manera los juegos lúdicos pueden ser integrados en los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva pedagógica, la presente investigación se orienta a examinar la relación de los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades cognitivas en el alumnado.

La tesista.

INDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	III
PRESENTACIÓN	IV
INDICE	V
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	XIII
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Situación problemática.....	1
1.2 Formulación del problema	4
a. Problema general	4
b. Problemas específicos.....	4
1.3 Justificación de investigación.....	5
1.3.1 Justificación teórica	5
1.3.2 Justificación práctica	5
1.3.3 Justificación metodológica	6
1.3.4 Justificación social.....	6

1.3.5 Justificación pedagógica.....	6
1.4 Objetivos de investigación	7
a. Objetivo general	7
b. Objetivos específicos.....	7
CAPITULO II MARCO TEORICO	8
2.1 Bases teóricas	8
2.1.1 Juegos lúdicos.....	8
2.1.2 Habilidades cognitivas.....	21
2.2 Marco conceptual	35
2.3 Antecedentes de la investigación	38
2.3.1 A nivel internacional	38
2.3.2 A nivel nacional.....	40
2.3.3 A nivel local.....	43
CAPITULO III HIPOTESIS Y VARIABLES	45
3.1 Hipótesis.....	45
a. Hipótesis general.....	45
b. Hipótesis específicas.....	45
3.2 Variables.....	46
3.3 Operacionalización de variables.....	46
3.3.1 Operacionalización de variables	47

CAPITULO IV METODOLOGÍA	50
4.1 Ámbito de estudio: Localización política y geográfica.....	50
4.2 Tipo de investigación	51
4.3 Nivel de investigación	51
4.4 Diseño de la investigación.....	52
4.5 Unidad de análisis	52
4.6 Población.....	53
4.7 Selección de muestra.....	53
4.8 Tamaño de muestra	53
4.9 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	53
4.10 Validez.....	55
4.11 Aspectos Éticos.....	55
CAPITULO V RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	56
5.1 Descripción.....	56
5.1.1 Resultados descriptivos	56
5.1.2 Resultados inferenciales	63
5.2 Discusión.....	69
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES.....	73
REFERENCIAS.....	74

ANEXOS	86
--------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Procesos de Aprendizaje	30
Tabla 2 Operacionalización de variables	47
Tabla 3 Descriptivo de confiabilidad de alfa de Cronbach.....	54
Tabla 4 Niveles de confiabilidad	54
Tabla 5 Análisis de validez: por criterio de jueces:	55
Tabla 6 Resultados de la variable juegos lúdicos	56
Tabla 7 Resultados de la dimensión dirección de la atención	58
Tabla 8 Resultados de la dimensión percepción	59
Tabla 9 Resultados de la dimensión Procesos del pensamiento	60
Tabla 10 Resultados de la variable habilidades cognitivas.....	61
Tabla 11 Prueba de normalidad	63
Tabla 12 Prueba de la hipótesis General.....	64
Tabla 13 Prueba de la hipótesis específica 1	66
Tabla 14 Prueba de la hipótesis específica 2	67
Tabla 15 Prueba de la hipótesis específica 3	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Enfoque integral del juego.....	20
Figura 2 La interdependencia.....	22
Figura 3 Enseñar a pensar para aprender mejor.....	23
Figura 4 Función de las estrategias en la construcción del conocimiento	32
Figura 5 Resultados de la variable juegos lúdicos	57
Figura 6 Resultados de la dimensión dirección de la atención	58
Figura 7 Resultados de la dimensión percepción.....	59
Figura 8 Resultados de la dimensión Procesos del pensamiento	60
Figura 9 Resultados de la variable habilidades cognitivas	61
Figura 10 Criterios para la valoración de correlación.....	64

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito el determinar la relación que existe entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián - Cusco, 2023. El tipo de indagación fue básica, con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental - transversal y de alcance correlacional, población de indagación estuvo constituida por 30 niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca Municipal del distrito de San Sebastián, se empleó una muestra denominada muestreo probabilística simple conformado por 28 niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca Municipal del distrito de San Sebastián. Para la recopilación de datos se empleó como instrumento el cuestionario, la técnica de la encuesta; los resultados obtenidos indican un valor de 0.350. lo que indica una correlación positiva directa baja entre los juegos lúdicos y las habilidades cognitivas, llegando a la conclusión una mejora en las habilidades cognitivas está asociada a la integración de juegos lúdicos, los hallazgos sugieren una la existencia de una relación directa entre ambas variables.

Palabras clave: Juegos lúdicos, Habilidades cognitivas, Aprendizaje, Niños

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the relationship between playful games and the development of cognitive skills in 10-year-old boys and girls in the municipal toy library of the district of San Sebastián - Cusco, 2023. The type of inquiry was basic, with a quantitative approach, non-experimental - cross-sectional design and correlational scope, the research population consisted of 30 boys and girls aged 10 years in the Municipal toy library of the district of San Sebastián, a sample called simple probability sampling was used made up of 28 boys and girls aged 10 years in the Municipal toy library of the district of San Sebastián. For data collection, the questionnaire was used as an instrument, the survey technique; the results obtained indicate a value of 0.350. This indicates a low direct positive correlation between recreational games and cognitive skills. It is concluded that an improvement in cognitive skills is associated with the integration of recreational games. The findings suggest the existence of a direct relationship between both variables.

Keywords: recreational games, cognitive skills, students, learning, children

INTRODUCCIÓN

El presente estudio investigativo tiene por el propósito de determinar la relación que existe entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián - Cusco, 2023.

Para Jara (2007) el juego lúdico, es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Para Mendoza (2019) el juego lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos (Jara, 2007).

La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes. El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

Sarlé (2011) nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Por tanto, Echeverri y Gómez (2009, pág. 13) dicen que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Se puede concluir diciendo que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Es por ello, que los resultados obtenidos darán un panorama más amplio de la relación que existe entre los juegos Lúdicos para el desarrollo de las habilidades cognitivas (Dirección de la atención, percepción y procesos del pensamiento) en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal distrital de San Sebastián en la provincia y departamento del Cusco, periodo 2023.

La siguiente tesis tiene 5 capítulos:

El capítulo I, plantea el problema a estudiar, el cual busca determinar la relación que existe entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián - Cusco, 2023.

El capítulo II, se describen los antecedentes de la indagación, las siguientes bases denominadas ideológicas, seguido del marco denominado como el conceptual.

El capítulo III, encontramos las siguientes hipótesis, las variables y operacionalización de dichas variables.

El capítulo IV, trata de una denominada metodología, donde se detallan la metodología, la muestra, y las técnicas e instrumentos de investigación.

El capítulo V, contiene los resultados como la discusión, con el análisis e interpretación de cada resultado hallado en la investigación.

Finalmente, se presentan las conclusiones y las recomendaciones, seguidamente de la bibliografía y anexos que evidencian el trabajo de investigación.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación problemática

El desarrollo y fortalecimiento de las habilidades cognitivas representa un componente fundamental en la formación integral de los estudiantes, el desarrollo de estas habilidades permiten procesos mentales esenciales como la memoria, la atención, el razonamiento y la resolución de problemas, que son cruciales para el desempeño académico y el desenvolvimiento en la vida cotidiana, Caballero (2021) Una de las estrategias más efectivas para su estimulación en tempranas edades es a través de la implementación de actividades lúdicas diseñadas pedagógicamente. Carrasco et al. (2024) indica que, en la actualidad, el desarrollo cognitivo se ve afectado por el creciente sedentarismo y la sobreestimulación pasiva asociada al uso de dispositivos digitales entre la población infantil. Avila (2024) señalan que, a nivel global, las actividades que promueven el desarrollo cognitivo han sido gradualmente desplazadas por el consumo pasivo de contenido digital, lo que conlleva a una disminución en la calidad del desarrollo intelectual y creativo. La OMS (2021)ha emitido recomendaciones específicas que enfatizan la importancia de actividades estimulantes y físicamente activas durante la infancia, no solo para el desarrollo corporal, sino también para el fortalecimiento de las funciones cognitivas y emocionales. Subraya, además, el rol crucial que tienen las experiencias enriquecedoras y el juego en la consolidación de aprendizajes significativos y en el mantenimiento de un estado de salud integral, recomendando al menos sesenta minutos diarios de actividad combinada entre movimiento y estimulación mental.

En el contexto peruano, el incremento del sedentarismo y la falta de estimulación adecuada se reflejan en cifras alarmantes. Según el Ministerio de Salud, a través de la Encuesta

aplicada a nivel nacional el 32% de los niños no recibe estimulación temprana diaria y el 9.3% de niños entre 6 y 59 meses presenta riesgo de retraso en áreas del desarrollo, incluyendo el lenguaje y el ámbito socioemocional. Esta realidad motivó la promulgación de la Ley N° 30432, que busca promover la práctica de la educación física y el deporte, así como el Decreto Supremo N.º 007-2023-Minedu, que busca la actividad en los estudiantes en las escuelas. Sin embargo, existen voces críticas respecto a la efectividad de estas medidas. Davila et al. (2024) argumentan que es necesario influir en un contexto más amplio de la rutina diaria del niño, generando entornos que fomenten una predisposición positiva hacia el aprendizaje activo, indica que los aparatos electrónicos están generando una estimulación solo en ciertos aspectos cognitivos de los niños, a diferencia del uso de actividades de movimiento y juego que promueven un desarrollo amplio de habilidades, a esto se suman problemas estructurales como la falta de infraestructura, espacios de esparcimiento y materiales educativos. Domjan (2010) destaca el papel fundamental de las experiencias gratificantes en la predisposición hacia la repetición de conductas lograr generar una actitud positiva hacia el aprendizaje y la actividad cognitiva es una tarea compleja, pero factible mediante la asociación de dichas actividades con vivencias placenteras y significativas es en este aspecto en donde la actividades lúdicas se muestran como opción a tomar en cuenta Mello et al. (2024) sostiene que el ser humano tiende naturalmente a buscar la gratificación y evitar el placer, por lo que el uso de juegos lúdicos como herramienta pedagógica puede resultar clave para generar la adherencia en los estudiantes el tener un estilo de vida activo y mentalmente estimulante permite un desarrollo pleno, ya que impacta positivamente en el aprendizaje, el rendimiento académico, la participación social y el desarrollo personal, por el contrario un desarrollo cognitivo inadecuado puede conllevar dificultades en

múltiples áreas, afectando el análisis la memoria, la autoconfianza, la autoestima y las habilidades sociales de los estudiantes.

En el contexto local, la Ludoteca Municipal del distrito de San Sebastián, dependiente de la Municipalidad Distrital, brinda servicios de apoyo educativo y recreativo a niños y niñas del distrito, así como a estudiantes que presentan diversas dificultades en su proceso de aprendizaje. Entre las problemáticas más frecuentes se identifican deficiencias en la concentración, baja autoestima, dislexia, disgrafía, pérdida de motivación e hiperactividad, condiciones que inciden negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de Educación Básica Regular. Si bien la Municipalidad ha implementado la Ludoteca como una estrategia de apoyo al desarrollo infantil, se evidencia que las actividades lúdicas no siempre responden a un enfoque pedagógico sistemático orientado al fortalecimiento de habilidades cognitivas. En muchos casos, las acciones se desarrollan de manera aislada, sin una planificación estructurada ni una evaluación continua de su impacto en el razonamiento, la memoria, la atención y la resolución de problemas. Esta situación limita el aprovechamiento del potencial educativo del juego como herramienta formativa.

Asimismo, el distrito de San Sebastián, como parte de la ciudad del Cusco, enfrenta condiciones socioeconómicas adversas, donde una proporción significativa de las familias aún se encuentra en proceso de satisfacción de sus necesidades básicas. Esta realidad repercute directamente en la estimulación temprana y el desarrollo integral de los niños y niñas, generando brechas en el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, indispensables para un adecuado desempeño escolar y una correcta adaptación al entorno social y educativo. En este escenario, la Ludoteca Municipal se constituye en un espacio clave de intervención; sin embargo, la ausencia de estrategias lúdicas intencionalmente diseñadas para el desarrollo cognitivo

dificulta que dicho servicio cumpla plenamente su función formativa y compensadora frente a las carencias del entorno familiar y social. Esta situación plantea la necesidad de reorientar y fortalecer las prácticas lúdicas municipales, integrando el juego como una estrategia pedagógica con objetivos claros y medibles.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar y analizar estrategias lúdicas que contribuyan efectivamente al fortalecimiento de las habilidades cognitivas. En ese sentido, el presente estudio tiene como propósito determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños y niñas de 10 años que asisten a la Ludoteca Municipal del distrito de San Sebastián, provincia y departamento del Cusco, durante el período 2023. De esta manera, la investigación busca aportar evidencia que permita optimizar la intervención municipal y contribuir a la mejora de las condiciones de aprendizaje y desarrollo infantil en una comunidad que enfrenta importantes desafíos educativos y sociales.

1.2 Formulación del problema

a. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?

b. Problemas específicos

1. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?

2. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?
3. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?

1.3 Justificación de investigación

Hernández et al. (2014) sostiene que todo trabajo de investigación surge con un propósito y este está establecido por el investigador

1.3.1 Justificación teórica

En el aspecto teórico, la investigación amplia el entendimiento del juego como una actividad primordial e inherente al desarrollo humano, constituyéndose no solo en un fin recreativo, sino en una poderosa herramienta de aprendizaje y construcción de conocimiento, Piaget (1983) afirma que el juego sirve para el niño como estímulo que le permite construir sus propias estructuras mentales, afirmando que es la forma más elevada de investigación infantil.

1.3.2 Justificación práctica

El estudio presenta una justificación práctica debido a que sus resultados permitirán a las autoridades municipales poder valorar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños con ello poder seguir implementando más espacios que integran las actividades lúdicas como medio de estímulo en las habilidades cognitivas de niños y niñas de los diferentes distritos de país.

1.3.3 Justificación metodológica

El estudio contribuye como un referente metodológico para investigaciones de índole similar, sirviendo como una guía para futuros investigadores que puedan replicar y adaptar sus instrumentos de recolección de datos y sus protocolos de procedimiento, tanto en poblaciones con características análogas como en contextos demográficos similares Hernández y Mendoza (2018) indica que las investigaciones permiten la contrastación y el análisis comparativo de los resultados obtenidos con datos provenientes de otras realidades, contribuyendo así a la discusión académica.

1.3.4 Justificación social

La investigación adquiere relevancia social al abordar una temática contemporánea en educación que es la implementación de actividades que ayuden a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, el sistema educativo peruano ha enfrentado desafíos significativos en la integración efectiva de estrategias educativas en poblaciones vulnerables requiriendo un medio para potenciar la interacción entre los estudiantes.

1.3.5 Justificación pedagógica

La investigación presenta una justificación pedagógica al enfocar su interés en estrategias pedagógicas que buscan optimizar el proceso de aprendizaje, con el propósito de responder a las demandas de currículo nacional y las exigencias de los entornos educativos modernos, por medio del aprovechamiento de las actividades lúdicas en los entornos de aprendizaje.

1.4 Objetivos de investigación

a. *Objetivo general*

Determinar la relación que existe entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián - Cusco, 2023.

b. *Objetivos específicos*

1. Determinar cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.
2. Determinar cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.
3. Determinar cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Bases teóricas

2.1.1 Juegos lúdicos

2.1.1.1 La teoría de Piaget

Para López y García (1997) la clasificación propuesta por Piaget se relaciona con su teoría de las etapas de la evolución del pensamiento. Este autor equipara al juego con el acto intelectual; ya que considera que tienen la misma estructura.

La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta. Mientras que el juego es una actividad en sí misma.

1. **Juego sensorio motor:** El niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable, bien por descubrir que es el mismo es la causa de lo que le ocurre las cuales serán denominadas como reacciones primarias Secundarias. La imitación sistémica y la exploración de lo nuevo también son consideradas como juego sensorio motor (López & García, 1997).
2. **Juego simbólico:** El juego simbólico según Piaget, aparece a los dos años de edad y se prolonga hacia los siete años. Se caracteriza por que el niño actúa como si fuera otra persona o en otra situación diferente a la real. Al principio el juego simbólico es muy simple, pero hacia los tres años de edad el niño puede recrear escenas verdaderamente complejas (López & García, 1997).

3. **Juego de reglas:** Se trata de juegos en los que hay que acatar una serie de normas impuestas por el grupo. Aunque los juegos de reglas aparecen antes, es a partir de los siete años y hasta los doce cuando tienen mayor predominio (López & García, 1997).
4. **Juegos Físicos:** Actividades como correr, saltar, jugar al fútbol permiten que el niño desarrolle capacidades físicas y las ponga a prueba. Algunos juguetes favorecen el juego físico: pelotas de todo tipo, triciclos, etc. (López & García, 1997).
5. **Los juegos manipulativos:** Desarrollan la motricidad fina, movimientos que se realizan con los músculos y dedos de la mano. Esta motricidad es decisiva antes de aprender a escribir. Algunos ejemplos son los maletines de manualidades, juegos de maquillaje, juego para modelar y de bloques de construcción (conocidos popularmente como “ladrillitos”). (López & García, 1997).
6. **Los juegos educativos:** Los niños asimilan conceptos básicos de la escuela, practicarlos en situaciones concretas y mejorar capacidades intelectuales como la atención, la memoria o la orientación espacial. Los más interesantes son los cuentos, los diccionarios con imágenes, los juegos de lógica, entre otros (López & García, 1997).

2.1.1.2 Teoría socio cultural de Vygotsky

Vygotsky (1978) indica dos planos de estudio del comportamiento uno a nivel social interpsicológico en el plano social y otro a nivel intrapsicológico a nivel individual en donde el juego incide, en el plano social el niño crea un microsistema social en donde se establece reglas implícitas y roles culturalmente definidos en los juegos la interacción está orientados a un fin común en el plano individual los niños internalizan los roles por medio del lenguaje interno y el pensamiento verbal que le permitirá planificar, reflexionar y autorregularse.

Vygotsky en su propuesta de desarrollo próximo aplicado a la situación del juegos indica que la distancia entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede lograr con la guía de un compañero es recurrente debido a la particularidad simbólica de la actividad lúdica, un ejemplo de ello es atribuir un nuevo significado a un objeto (que puede ser palo piedra u otro objeto al alcance del niño) es un amuestra de es un logro cognitivo de gran importancia debido a que propicia el pensamiento abstracto y la imaginación. En el uso del objeto el palo se convierte cabalgadura, esta capacidad de operar en un plano de significados, no solo de realidades concretas, es la base del pensamiento conceptual adulto que le permitirá crear posibilidades y abstraer conceptos.

Vygotsky (1978) indica una paradoja importante que se da en el juego que consiste en la restricción, para la realización de un juego los niños establecen roles y reglas como cuando un niño juega a ser un médico, experimenta un placer intenso al actuar como debe actuar un médico: ser serio, examinar al paciente, hablar con un tono específico. En este proceso, el niño está internalizando reglas sociales y desarrollando la autorregulación. Debe inhibir sus impulsos (de reírse, de golpear el juguete) para mantenerse dentro del rol. Esta sujeción autoimpuesta a las reglas del juego es un entrenamiento fundamental para la "voluntad"; es decir, para la capacidad de guiar la propia conducta por motivos internos y no solo por impulsos externos. El juego, se convierte en la escuela primaria de la vida moral y social.

2.1.1.3 Definición

Para Jara (2007) es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

Para Hervas (2006) citado por (Mendoza, 2019) el método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos (Jara, 2007). La Lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes. El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

Sarlé (2011) nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera.

Por tanto, Echeverri y Gómez (2009, pág. 13) dicen que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar

construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Se puede concluir diciendo que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Para Mendoza (2019) dice que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

En consecuencia, el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Otra perspectiva del juego la encontramos en Pozo y Gómez (2006) que se interesa más por la estructura del juego que por su sentido y le viene a definir: como una ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, aunque aceptadas de manera libre, acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente.

Presenta características peculiares del juego, como las siguientes:

1. El juego tiene una cierta función en el desarrollo del hombre; el cachorro humano, como el animal, juega y se prepara para la vida; también el hombre adulto juega y, al hacerlo experimenta un sentido de liberación, de evasión, de relajación.
2. El juego no es broma, el peor revienta juegos es el que no se toma en serio su juego.
3. El juego, como la obra de arte, produce placer a través de su contemplación y de su ejecución.
4. El juego da origen a lazos especiales entre quienes lo practican.
5. A través de sus reglas el juego crea un nuevo orden, una nueva vida, llena de ritmo y armonía.

Un breve análisis de lo que representa la actividad matemática basta para permitirnos comprobar que muchos de estos rasgos están bien presentes en ella. La matemática, por su naturaleza misma, es también juego, si bien este juego implica otros aspectos, como el científico, instrumental, filosófico, que, unidos hacen de la actividad matemática uno de los verdaderos ejes de nuestra cultura (Beltrán, 2002).

Si analizamos dicha definición, la acción y ocupación libre es un concepto inherente al juego del niño y la libertad es una condición para el goce, la exploración y el descubrimiento.

2.1.1.4 Clasificación de los juegos

Según Decroly (2002), los juegos se clasifican en:

1. **Juegos de destrezas.** En estos juegos se requiere una actividad sensorio- motriz. Gran parte de ellos se basa en la coordinación de procesos psico - motores. Los objetos educativos por lo general están referidos al desarrollo de la capacidad de

reconocimiento y ejercitación. Lo efectivo de estos juegos depende de que la actividad sea gratificante y la ganancia en ejecución fácilmente identificable. En general que consoliden la institucionalización del conocimiento.

2. **Juegos de estrategias.** Los juegos de estrategias, han adquirido en la computadora un instrumento flexible y apropiado para su aprendizaje. Esto a diferencia de los juegos de destrezas, que pueden implicar un reto en la situación en sí, sin que necesariamente se plantee un oponente para poder jugar. Los juegos de estrategias plantean intrínsecamente un sistema valorativo que incluye la competencia y la confrontación.
3. **Juegos libres.** Son aquellos en los cuales, una vez establecidos los objetivos de manipulación, de transformación y un conjunto mínimo de reglas, el sujeto puede involucrarse en una actividad que es motivadora y gratificante por sí misma. Aunque no tenga algún objetivo inmediato, es posible plantear objetivos mediados.

El diseño de juegos didácticos con computadora, que usa el juego libre requiere identificación de objetos educativos mediados y del planteamiento de situaciones Lúdicas con las cuales debe interaccionar el sujeto, en el entendido en que los objetivos inmediatos son una actividad gratificante en sí misma y una exploración libre por parte del sujeto.

2.1.1.4.1 *Juegos didácticos que promueven el aprendizaje en los niños*

El estudiar la forma en que los niños juegan brinda información muy valiosa respecto a las diferentes formas en que el niño asume el juego, o aquello que efectivamente se está aprendiendo en las diversas actividades. También examinar el juego desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños en términos de su desarrollo social, emocional,

cognoscitivo y físico. Los juegos didácticos son clasificados de acuerdo a la edad de los niños a los que van dirigidos, cada uno con una dinámica propia y diversos grados de complejidad y perfeccionamiento (Piaget, 1951).

Existen diferentes tipos de juegos didácticos que promueven su aprendizaje, desarrollan su comunicación, interacción con el medio e imaginación. El juego didáctico despierta el interés en resolver un problema, provoca la necesidad de adoptar decisiones (López & García, 1997).

Realizar un trabajo en conjunto exige la aplicación y puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, el hecho de plantearles una limitación de tiempo para realizar cada actividad introduce un factor que contribuye a ejercitar la dinámica de grupo y diversas competencias básicas para su desenvolvimiento futuro (Mora, 2013).

Sostiene que los niños de 2 a 7 años se hallan en la “etapa pre operacional”, en que empiezan a descubrir sus laborares y de cómo su conducta genera reacciones a gestos dirigidos hacia los adultos. El niño hace transición con el juego dentro del ámbito escolar, puesto que enseñan muchas destrezas: conceptos matemáticos, números, longitud, altura, simetría, etc. Los juegos en los que se apilan y se añaden piezas ayudan a los niños con sus habilidades motoras finas y con su coordinación ojo - mano.

La experiencia sistemática con relación a este tipo de juegos permite a los niños ir superando procesos de exploración para avanzar hacia la construcción de objetos y escenarios de juego. Por su parte, los rompecabezas desarrollan habilidades de pensamiento abstracto y a visualizar el espacio y el modo en que las formas encajan unas con otras (Mora, 2013).

En este sentido los niños en edad preescolar aprenden de una forma diferente a la de los niños en edad escolar: jugar es esencial para el aprendizaje en la primera infancia.

Finalmente, el juego es el vehículo más importante mediante el cual los niños experimentan y desarrollan ideas sobre el mundo las habilidades necesarias para el pensamiento crítico y el liderazgo, y es la forma en la que aprenden a resolver problemas (Mora, 2013).

2.1.1.5 Importancia del juego en la educación escolar

Sarlé (2011) fundamenta que: No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño o niña, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego el niño aprende con una facilidad notable porque están especialmente predisposto para recibir lo que lo ofrece a la actividad lúdica a la cual se dedican con placer .Además la atención ,la memoria se agudizan en el juego, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas. La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha, ya que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico, como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a la que además de ser una actividad natural y espontánea a que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras (Lezama & Tamayo, 2012).

El juego didáctico como herramienta educativa vincula al desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y forma parte de las tradiciones del ser humano como estrategia para la enseñanza. De esta manera, el desarrollo depende del aprendizaje que adquiera el niño según las estrategias de juego que utilice el educador, es por esto que el juego didáctico es parte constitutiva de los métodos de enseñanza (Calero, 1998).

A lo largo de su vida el niño evoluciona en el juego-aprendizaje, en una dinámica en la que el juego y el trabajo de ir incorporando conocimiento se hallan profundamente imbricados.

En este sentido García y Llull (2009) definen que Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas”.

Es decir que el juego es la actividad central en la etapa preescolar, en la que resulta fundamental enseñar al niño a equilibrar sus acciones creativas y lúdicas, involucrando a los educadores en el juego. Los juegos didácticos fomentan el compañerismo para compartir ideas, creatividad más valores que facilitan el esfuerzo generando conocimiento de manera representativa.

Los educadores en las escuelas enseñan a que los niños trabajen con los juegos didácticos en virtud de desarrollar su pensamiento creativo, es por ello que la enseñanza se plantea como un marco en el que el alumno se expresa y con ayuda de los juegos pone en marcha un aprendizaje intelectual muy estimulante (Mora, 2013).

García y Llull (2009) plantean desde los diferentes contextos educativos se ha tomado conciencia de este hecho y podemos observar cómo, a lo largo de las etapas de educación infantil y primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando.

“Es decir que el juego didáctico como sistema de aprendizaje no es una invención contemporánea. Ya en épocas pretéritas los pueblos primitivos utilizaban ciertas herramientas para enseñar a niños y adultos a través de juegos que enseñaban a cazar, pescar, cultivar, etc.” (Mora, 2013).

En este sentido la mayoría de los padres observan a los juguetes didácticos poco divertidos, por eso recurren a los juguetes tecnológicos, sin ser conscientes de que el aprendizaje y el conocimiento no se encuentran en los juguetes, sino que los niños aprenden mediante sus conocimientos que les transmiten los educadores. En este sentido el juego es importante para el desarrollo infantil porque pone en relación al niño con su medio, tomando el control de su propia actividad, relacionándose con sus pares y su entorno de un modo más dinámico (Mora, 2013).

2.1.1.6 Estrategias Lúdicas

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica (Calero, 1998).

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza – aprendizaje (Jara, 2007).

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

Mendoza (2019) dice que la actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva

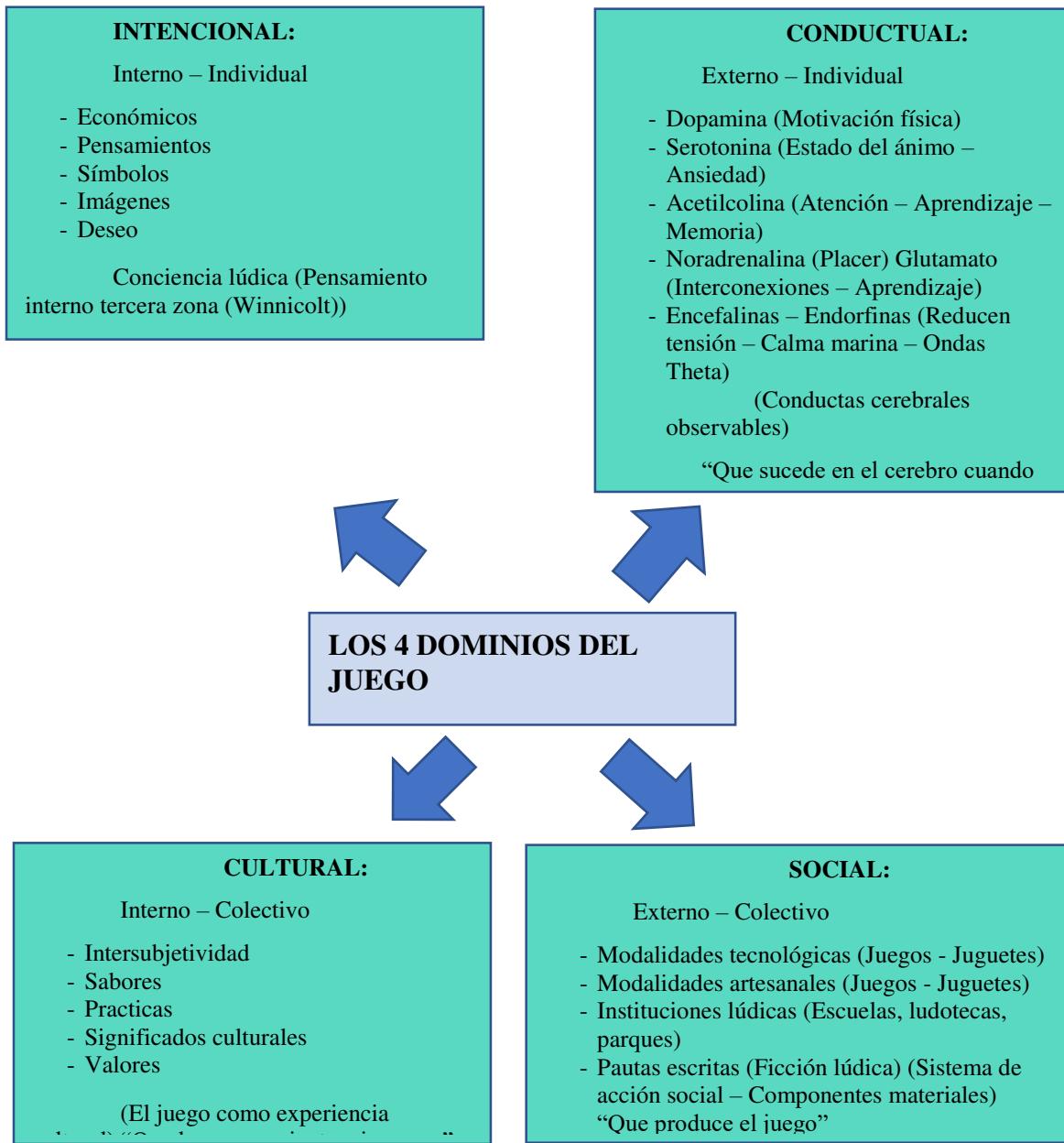
concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales (Motta, 1998).

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única según Berna (2010) citado por (Salhuana, 2018).

Figura 1*Enfoque integral del juego*

Nota: Barrantes (2017, pág. 48)

2.1.2 *Habilidades cognitivas*

Para la Real Academia Española (RAE), habilidad es la capacidad y disposición para una cosa; cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza. Expone como sinónimos: arte, aptitud, maña, capacidad, competencia, saber, destreza, pericia, inteligencia, técnica, práctica entre otras.

Son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución... suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención é intención) y capacidades de autodirección (auto programación y autocontrol) (Rigney 1978 citado por Poggioli, 2009, pag. 46).

Arredondo (2006) definió a las Habilidades cognitivas como Capacidades prácticas que hacen referencia a las formas de abreviar procesos intelectuales o mentales como calcular, analizar y sintetizar.

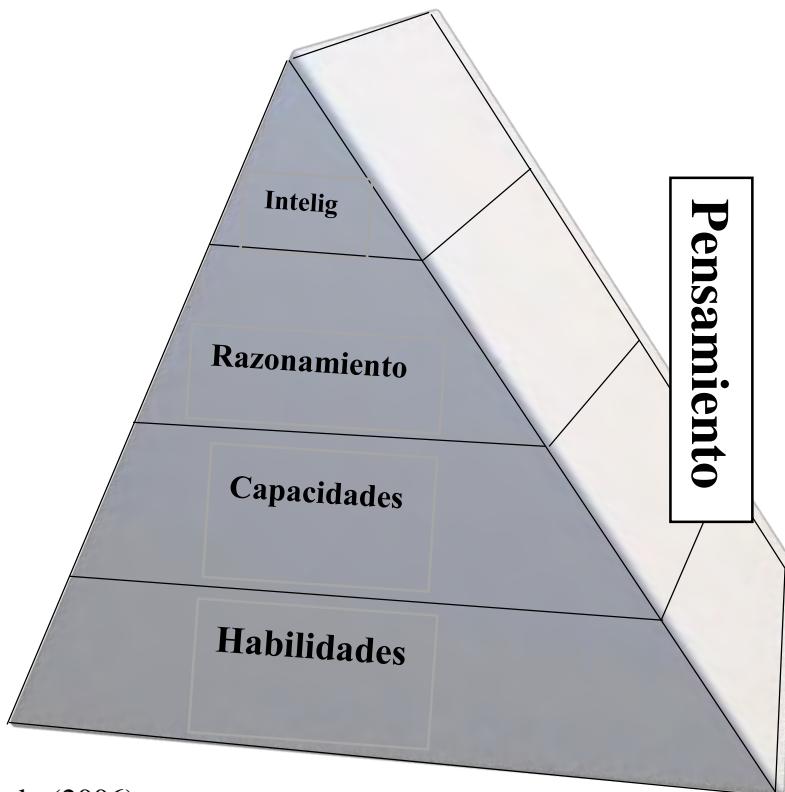
Son un conjunto de acciones mentales entrenadas de manera constante para formar una o más capacidades. No es posible distinguir a simple vista las capacidades de una persona, sin tomar en cuenta que para ello ha realizado una serie formal de ejercicios que la llevaron a alcanzar dicho resultado.

Las habilidades cognitivas son las destrezas y procesos de la mente necesarios para realizar una tarea, además son las trabajadoras de la mente y facilitadoras del conocimiento al ser las responsables de adquirirlo y recuperarlo para utilizarlo posteriormente (Reed 2007 Citado por Ramos, Herrera, & Ramirez, 2010).

Para adquirir una habilidad cognitiva es necesario que se ejecuten tres momentos. En un primer momento, la persona desconoce que la habilidad existe; en un segundo momento, se realiza el proceso en sí de adquirir la habilidad y desarrollarla a través de la práctica, y, en un tercer momento, la habilidad ya es independiente de los conocimientos pues ha sido interiorizada de tal manera que su aplicación en casos simples es fluida y automática (Hernandez 2001 Citado

Figura 2

La interdependencia



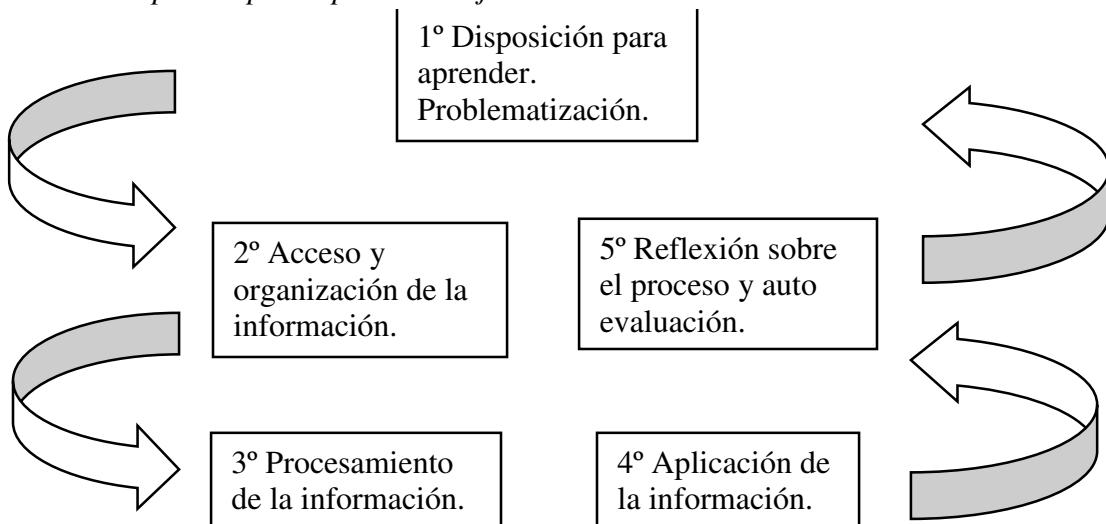
Nota: Arredondo (2006).

La interdependencia consiste en que gracias a la capacidad de pensamiento que todo individuo posee, si éste se ejercita en el desarrollo de cualquier habilidad, lo lleva a constituir dentro de sí, capacidades que lo distinguen, las cuales le permitirán alcanzar nuevas formas de solucionar los problemas que enfrente, es decir, un razonamiento con mayor eficacia que podrá ser evidente un rasgo indiscutible en su nivel de inteligencia.

Así también, podría decirse que tanto las habilidades como las capacidades y el pensamiento son interdependientes (Arredondo, 2006).

Figura 3

Enseñar a pensar para aprender mejor



Nota: Beas J. et al citado por Barrantes (2007, pág. 52)

El profesor debe estar capacitado para exhibir, frente a sus alumnos, hábitos de pensamiento de buena calidad. La experiencia en capacitación de profesores señala que el mejoramiento del pensamiento del profesor requiere tiempo y esfuerzo, más aún cuando, además de elevar la calidad del propio pensamiento, el profesor enfrenta la responsabilidad de darle un tratamiento pedagógico a la enseñanza de destrezas intelectuales. En otras palabras, además de ser un modelo, debe aprender métodos y estrategias para desarrollar habilidades cognitivas de sus alumnos. Debe ser, entonces, un experto en el tema. Los profesores de todas las disciplinas tienen ahora una doble agenda. Necesitan desarrollar en sus alumnos una base sólida de conocimientos y necesitan, además, proveer a los alumnos de un repertorio de habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas, que les permita utilizar ese conocimiento en forma eficiente en contextos significativos.

Finalmente, creemos que la adquisición gradual y paulatina de ciertas habilidades cognitivas (Perea 2008 citado por Beas, Manterola, & Santa Cruz, 1998, pag. 53) es un objetivo esperable a mediano plazo, para apoyar la adquisición y dominio del conocimiento (Beas 1994 citado por Beas, Manterola, & Santa Cruz, 1998, pág. 190).

2.1.2.1 Las habilidades cognitivas en la escuela

Las habilidades cognitivas son las capacidades mentales que te permiten resolver problemas nuevos, adquirir conocimientos, abstraer, tener lucidez y adaptarse a cualquier situación, así como obtener un buen resultado ante distintas tareas. Implican un acto inteligente, el cual te permite procesar la información necesaria en cada momento, las tareas pueden ser más o menos complejas y ante ellas las capacidades van adquiriendo habilidad a medida de la ejercitación.

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él (Talentosparalavida, 2023). Podemos agruparlas en tres grandes ejes:

1. Dirección de la Atención

A través de la atención y de una ejercitación constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación. La atención como proceso psíquico se haya asentada en la interacción que se produce entre elementos de la corteza cerebral y elementos subcorticales; estos entran en actividad mediante una serie de mecanismos particulares que regulan la capacidad de la conciencia de concentrarse en tal o cual fenómeno de la realidad (Talentosparalavida, 2023).

2. Percepción

La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee. Por tal motivo, es conveniente que los alumnos integren diferentes elementos de un objeto en otro nuevo para que aprendan a manejar y organizar la información (Talentosparalavida, 2023).

3. Procesos del pensamiento

Los procesos del pensamiento se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información. En realidad, la clasificación de las habilidades difiere según los autores; por ejemplo, algunos proponen la siguiente secuencia: observación, comparación, relación, clasificación, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación (Talentosparalavida, 2023). En consecuencia, la escuela promueve las habilidades cognitivas y los alumnos pueden aprender a coordinarlas y dar lugar a las denominadas estrategias de aprendizaje.

Se entiende por estrategias de aprendizaje el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con los objetivos que persiguen, la naturaleza de las áreas o del objeto de estudio con el propósito de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Según Gaskins y Eliot (2005) las estrategias son las acciones y pensamientos de los estudiantes que se producen durante el aprendizaje y que influyen tanto en la motivación como en la adquisición, retención y transferencia de conocimientos.

Cuando los estudiantes son estratégicos, mantienen el control. Planifican, evalúan y regulan sus propios procesos mentales. Sus acciones son deliberadas, implican elección y toma de decisiones y están afectadas por disposiciones, intenciones y esfuerzos.

Las estrategias “centrales” son aquellas que los buenos alumnos saben cómo poner en práctica en forma autónoma para procesar información con éxito (Gaskins & Eliot, 2005).

La enseñanza puede promover las habilidades cognitivas al tiempo que puede enseñar estrategias de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje persigue propósitos como enseñar a aprender, aprender a aprender o enseñar a pensar. Estos objetivos reavivan la necesidad de que la enseñanza, más allá de las disciplinas específicas, facilite la adquisición de estrategias cognitivas de exploración, descubrimiento, elaboración y organización de la información, y también que coadyuve al proceso interno de planificación, regulación y evaluación de la propia actividad.

Los procesos del pensamiento se mejoran a través de la práctica y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Desde ese punto de vista, entonces, es posible “enseñar a pensar”.

La idea es generar de manera gradual una actitud estratégica frente a lo nuevo.

Cuando nos referimos al concepto de estrategias, lo hacemos pensando en una secuencia integrada de procedimientos que se eligen con un objetivo determinado. Un aprendizaje satisfactorio implica que el alumno ha desarrollado un amplio repertorio de estrategias entre las que sabe elegir cuál es la más apropiada para una situación específica y además que es capaz de adaptarla para resolver cada caso. Para ello debe ser consciente de lo que hace, con el fin de

poder controlar su aprendizaje. Aprender a controlar el aprendizaje es darse cuenta de lo que se está haciendo y ser capaz de someter los procesos mentales a un examen crítico. Esta conciencia es la que Flavell ha denominado meta cognición.

De acuerdo con Costa (s/f; citado por González, 2004), la capacidad metacognitiva es un atributo del pensamiento humano que se vincula con la habilidad que tiene una persona para:

Conocer lo que conoce.

- Planificar estrategias para procesar información.
- Tener conciencia de los pensamientos propios durante el acto de solucionar problemas.
- Reflexionar acerca de y evaluar la productividad del propio funcionamiento intelectual.

Flavell (1976) coincidieron en su acepción sobre Metacognición, ya que ambos afirman que es el conocimiento acerca de la cognición humana, es decir, de los propios procesos y productos cognitivos; también concuerdan en que es la capacidad que toda persona tiene para manejar, regular y ordenar dichos procesos y recursos cognitivos, todo en servicio de un objetivo o meta relativamente concreta, que permitirá evaluar si la forma en que se invierten tales recursos es conveniente.

2.1.2.2 Las habilidades cognitivas básicas

Los estudiantes de la educación secundaria deben desarrollar según (Gallegos, 2001):

a. Habilidades cognitivas de Percepción:

Se entienden como la sensación cognoscitiva interna, resultante de impresiones obtenidas mediante los sentidos por lo que se llega a comprender o conocer una cosa. Así destacan:

- Atención y concentración: es la capacidad de concentración de la actividad mental sobre un objeto determinado.
- Memorización: es la capacidad para fijar en la memoria ideas, conceptos, sucesos, etc. Retener datos, aunque el punto de atención haya cambiado.

b. Habilidades cognitivas de procesamiento de la información:

Se definen como el conjunto de fases sucesivas que debe recibir un texto o mensaje para ser perfectamente comprendido, es necesario mencionar las habilidades de:

- Codificación: es la capacidad para transformar un mensaje mediante las reglas de un código de tal manera que se puede expresar mediante sonidos, palabras o frases.
- Decodificación: es la capacidad para interpretar señales, símbolos, palabras, frases o mensajes.
- Selección de ideas o contenidos: consiste en la capacidad para elegir ideas, contenidos, etc. Entre otros separándolos de ellos y prefiriéndolos de otros.
- Análisis y síntesis: se define como la capacidad para distinguir y separar las partes de un todo, hasta llegar a conocer sus principios o elementos, es conocido también como la capacidad para componer un todo por la reunión de sus partes relacionando y resumiendo datos relevantes.
- Ordenar y organizar: es la capacidad de poner las ideas, conceptos o sucesos de acuerdo con un orden. Así mismo es la capacidad para arreglar, preparar, disponer o relacionar los conceptos o ideas y de confeccionar organizadores gráficos, resúmenes, mapas conceptuales, etc.

- Elaboración: Se considera como la capacidad para preparar las ideas de un texto mediante un trabajo para poder valorarlo y enjuiciarlo.

c. Habilidades cognitivas crítico-reflexivas:

Se entienden como la capacidad para hacer con el conjunto de opiniones sobre un asunto, tras haber juzgado el valor de las cosas y considerar distintas alternativas. Aquí sobresalen las siguientes habilidades cognitivas:

- Creatividad: Es la capacidad de producir una idea, respuesta u orden nuevo que permitirá resolver un problema o cumplir alguna finalidad.
- Comparar y clasificar: Esta es definida como la capacidad de fijar la atención en dos o más cosas, palabras o sucesos, para descubrir sus relaciones o, estimar sus diferencias o semejanzas y de establecer categorías jerárquicas de acuerdo con unos criterios.
- Autocontrol de los procesos: Esta habilidad permite al alumno la oportunidad de participar activamente en el dominio y comprobación del aprendizaje, así como en la supervisión de las habilidades y actividades.

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta la Taxonomía de Beltrán, Rigney y Gallego, los cuales comprenden los procesos que integran el aprendizaje y que se desarrollarán en los estudiantes de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25-Ugel 05.

Tabla 1*Procesos de Aprendizaje*

Rigney (1978)	Beltrán (1993)	Gallego (2001)
I. Adquisición de conocimiento	I. Adquisición del conocimiento <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de sensibilización y atención • Proceso de adquisición 	I. Habilidades cognitivas de Percepción <ul style="list-style-type: none"> • Atención de concentración • Memorización
II. Retención de conocimiento	II. Proceso de personalización y recuperación	II. Habilidades cognitivas de procesamiento de la información
III. Recuperación de conocimiento	III. Proceso de transferencia y evaluación	III. Habilidades cognitivas critico - reflexivas

Nota: Adaptado de Beltrán, Gallego y Rigney

Según Beltran (1993) mientras que en la concepción anterior el profesor se limitaba a transmitir contenidos, ahora su cometido principal es ayudar a aprender y como aprender es construir conocimientos, es decir, manejar, organizar, estructurar y comprender la información o lo que es lo mismo, poner en contacto las habilidades del pensamiento con los datos informativos, aprender es aplicar cada vez mejor las habilidades intelectuales a los contenidos del aprendizaje. Aprender está pues relacionado con el pensar, el pensar y enseñar es ayudar al alumno a pensar, mejorando cada día las estrategias o habilidades del pensamiento.

Las estrategias de aprendizaje, así entendidas, no son otra cosa que las operaciones del pensamiento enfrentado a las tareas del aprendizaje. Podemos imaginarlas como las grandes herramientas del pensamiento, puestas en marcha por el estudiante cuando éste tiene que comprender un texto, adquirir conocimientos o resolver problemas.

Ahora bien, como el aprendizaje es, en realidad la huella del pensamiento, se podría afirmar que la calidad del aprendizaje pasa, no tanto por la calidad de las actividades del profesor, como por la calidad de las acciones del estudiante. Y es que, si el estudiante, cualquiera que sea la calidad de la instrucción, se limita a repetir y a reproducir los conocimientos, el aprendizaje será meramente repetitivo. Y si el estudiante selecciona, organiza y elabora los conocimientos (es decir utiliza estrategias), el aprendizaje deja de ser repetitivo para ser constructivo y significativo.

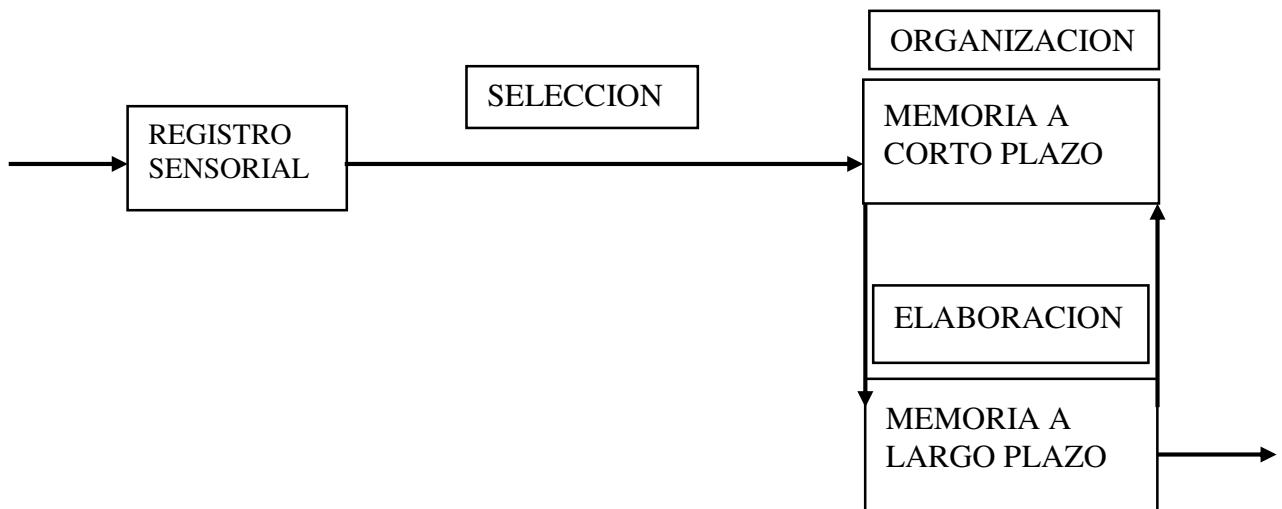
El término proceso de aprendizaje se utiliza para significar la cadena general de macro-actividades u operaciones mentales implicadas en el acto de aprender como, por ejemplo, atención, comprensión, adquisición, reproducción o transfer, o cualquiera de ellos por separado. Se trata de actividades hipotéticas encubiertas, poco visibles y difícilmente manipulables. La técnica en el otro extremo, son actividades fácilmente visibles, operativas y manipulables como, por ejemplo, hacer un resumen o esquema. Las estrategias tienen un carácter intencional, implican, por tanto, esencialmente un plan de acción, frente a la técnica, que es marcadamente mecánica y rutinaria.

Si el estudiante desea comprender un mensaje a partir de unos datos informativos puede utilizar una estrategia de selección que le ayude a separar lo relevante de lo irrelevante y para ello puede servirse de una técnica como el subrayado, o puede utilizar una estrategia de organización que ponga orden en los datos y para ello puede servirse de una técnica como el mapa conceptual. En ambos casos se trata de un mismo proceso de aprendizaje, la comprensión significativa, que puede alcanzarse por medio de estrategias diferentes: selección, organización), cada una de las cuales puede utilizar a su vez, técnicas también diferentes (subrayado, mapa

conceptual, interrogación). Como se puede observar, las estrategias están al servicio de los procesos y las técnicas están al servicio de las estrategias.

Figura 4

Función de las estrategias en la construcción del conocimiento



2.1.2.3 Dimensiones de la Las habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son las capacidades mentales que te permiten resolver problemas nuevos, adquirir conocimientos, abstraer, tener lucidez y adaptarse a cualquier situación, así como obtener un buen resultado ante distintas tareas. Implican un acto inteligente, el cual te permite procesar la información necesaria en cada momento, las tareas pueden ser más o menos complejas y ante ellas las capacidades van adquiriendo habilidad a medida de la ejercitación.

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él (Talentosparalavida, 2023). Podemos agruparlas en tres grandes ejes:

1. Dirección de la Atención

A través de la atención y de una ejercitación constante de ésta, se favorecerá el desarrollo de habilidades como: observación, clasificación, interpretación, inferencia, anticipación. La atención como proceso psíquico se haya asentada en la interacción que se produce entre elementos de la corteza cerebral y elementos subcorticales; estos entran en actividad mediante una serie de mecanismos particulares que regulan la capacidad de la conciencia de concentrarse en tal o cual fenómeno de la realidad (Talentosparalavida, 2023).

2. Percepción

La percepción es el proceso que permite organizar e interpretar los datos que se perciben por medio de los sentidos y así desarrollar una conciencia de las cosas que nos rodean. Esta organización e interpretación se realiza sobre la base de las experiencias previas que el individuo posee. Por tal motivo, es conveniente que los alumnos integren diferentes elementos de un objeto en otro nuevo para que aprendan a manejar y organizar la información (Talentosparalavida, 2023).

3. Procesos del pensamiento

Los procesos del pensamiento se refieren a la última fase del proceso de percepción. En este momento se deciden qué datos se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones pasadas y presentes y de esa manera, realizar interpretaciones y evaluaciones de la información. En realidad, la clasificación de las habilidades difiere según los autores; por ejemplo, algunos proponen la siguiente secuencia: observación, comparación, relación, clasificación, ordenamiento, clasificación jerárquica, análisis, síntesis y evaluación (Talentosparalavida, 2023).

En consecuencia, la escuela promueve las habilidades cognitivas y los alumnos pueden aprender a coordinarlas y dar lugar a las denominadas estrategias de aprendizaje.

Se entiende por estrategias de aprendizaje el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con los objetivos que persiguen, la naturaleza de las áreas o del objeto de estudio con el propósito de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Según Gaskins y Eliot (2005) las estrategias son las acciones y pensamientos de los estudiantes que se producen durante el aprendizaje y que influyen tanto en la motivación como en la adquisición, retención y transferencia de conocimientos. Cuando los estudiantes son estratégicos, mantienen el control. Planifican, evalúan y regulan sus propios procesos mentales. Sus acciones son deliberadas, implican elección y toma de decisiones y están afectadas por disposiciones, intenciones y esfuerzos.

Las estrategias “centrales” son aquellas que los buenos alumnos saben cómo poner en práctica en forma autónoma para procesar información con éxito (Gaskins & Eliot, 2005).

La enseñanza puede promover las habilidades cognitivas al tiempo que puede enseñar estrategias de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje persigue propósitos como enseñar a aprender, aprender a aprender o enseñar a pensar. Estos objetivos reavivan la necesidad de que la enseñanza, más allá de las disciplinas específicas, facilite la adquisición de estrategias cognitivas de exploración, descubrimiento, elaboración y organización de la información, y también que coadyuve al proceso interno de planificación, regulación y evaluación de la propia actividad. Los procesos del pensamiento se mejoran a través de la práctica y el desarrollo de las habilidades cognitivas. Desde ese punto de vista, entonces, es posible “enseñar a pensar”.

La idea es generar de manera gradual una actitud estratégica frente a lo nuevo. Cuando nos referimos al concepto de estrategias, lo hacemos pensando en una secuencia integrada de

procedimientos que se eligen con un objetivo determinado. Un aprendizaje satisfactorio implica que el alumno ha desarrollado un amplio repertorio de estrategias entre las que sabe elegir cuál es la más apropiada para una situación específica y además que es capaz de adaptarla para resolver cada caso. Para ello debe ser consciente de lo que hace, con el fin de poder controlar su aprendizaje. Aprender a controlar el aprendizaje es darse cuenta de lo que se está haciendo y ser capaz de someter los procesos mentales a un examen crítico. Esta conciencia es la que Flavell ha denominado meta cognición.

De acuerdo con Costa (s/f; citado por González, 2004), la capacidad metacognitiva es un atributo del pensamiento humano que se vincula con la habilidad que tiene una persona para:

Conocer lo que conoce.

Planificar estrategias para procesar información.

Tener conciencia de los pensamientos propios durante el acto de solucionar problemas.

Reflexionar acerca de y evaluar la productividad del propio funcionamiento intelectual.

Flavell (1976) coincidieron en su acepción sobre Metacognición, ya que ambos afirman que es el conocimiento acerca de la cognición humana, es decir, de los propios procesos y productos cognitivos; también concuerdan en que es la capacidad que toda persona tiene para manejar, regular y ordenar dichos procesos y recursos cognitivos, todo en servicio de un objetivo o meta relativamente concreta, que permitirá evaluar si la forma en que se invierten tales recursos es conveniente.

2.2 Marco conceptual

a) **Adquisición:** El diccionario de la Real Academia Española (RAE) contempla tres usos para la palabra adquisición, un vocablo que proviene del término latino

adquisitivo: la acción de conseguir una determinada cosa, la cosa en sí que se ha adquirido y la persona cuyos servicios o intervención están ampliamente valorados.

- b) **Elaboración:** Ormrond (2008) esta palabra deriva de “elaboratio”, que puede traducirse como “acción y efecto de acometer un trabajo” Este verbo elaborar, por su parte, alude a crear, fabricar, producir o transformar algo
- c) **Estrategia:** Fernandez y Rosales (2014) indican que es el plan ideado para la dirección de un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.
- d) **Evaluación:** H. Ruiz (2020) es la acción y a la consecuencia de evaluar, permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada cosa o asunto es un acto donde debe emitirse un juicio en torno a un conjunto de información y debe tomarse una decisión de acuerdo a los resultados que presente un alumno.
- e) **Habilidades Cognitivas:** Con origen etimológico en el vocablo latino habilitas, habilidad es un término que hace referencia a una destreza o cualidad para llevar a cabo una acción o realizar una tarea. Ormrond (2008) indica que es quien dispone de habilidad está preparado o capacitado para concretar una actividad con éxito.
- f) **Juego lúdico:** Para Jara (2007) es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.
- g) **Metacognición:** Ormrond (2008) indica que es la capacidad de los seres humanos de imputar ciertas ideas u objetivos a otros sujetos o incluso a entidades.

- h) Organización de la Información:** La organización de la información, se define como el proceso mediante el cual, las personas distribuyen a jerarquizar y le dan sentido al cuerpo de datos que con regularidad se presenta en un escenario de estudio (Loomio, 2018).
- i) Personalización:** La personalización se define como el proceso de adaptar una experiencia o comunicación para un cliente a partir de datos tales como su nombre, ubicación e intereses, entre otros (Captera, 2023).
- j) Recuperación:** Ormrond (2008) indica que es la acción y efecto de recuperar o recuperarse (volver en sí o a un estado de normalidad, volver a tomar lo que antes se tenía, compensar).
- k) Repetición:** Ormrond (2008) indica que es la acción y efecto de repetir o repetirse (volver a hacer o decir lo que ya se había hecho o dicho). El concepto procede del latín repetitō.
- l) Selección de Información:** Se entiende como una capacidad que puede describirse en tres fases: Localizar, discriminar y seleccionar entre fuentes diversas la información de lo que es útil para tender la necesidad de información que se tiene: Primarias (Información de primera mano), secundarias (Información procesada) y terciaria (Guías para encontrar fuentes primarias o secundarias) (Slideshare, 2009).
- m) Sensibilización:** Entendíamos la habituación como la disminución de respuesta de un organismo a un estímulo por continua presentación. La sensibilización constituye el proceso opuesto, ya que consiste en el aumento de la respuesta de un organismo a un estímulo por la mera presentación de este. Es decir, llegar a un estado de activación cada vez mayor al recibir un tipo de estímulo (Psicología y mente, 2016).

n) Juego lúdico: Para Jara (2007) es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

2.3 Antecedentes de la investigación

2.3.1 A nivel internacional

Yanez (2023) realizo el estudio “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022”, para optar el grado académico de Maestro en Educación, por la universidad Cesar Vallejo proponiéndose establecer la correlación existente entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico. La investigación se enmarcó metodológicamente dentro de un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo, con diseño no experimental de carácter correlacional-causal y de corte transversal. La muestra seleccionada mediante muestreo aleatorio simple estuvo conformada por 30 educandos de entre 8 y 10 años de edad, correspondientes al quinto grado de educación básica. La recolección de datos se realizó mediante la técnica de encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario aplicado por la docente investigadora a las unidades de observación. Los instrumentos de medición demostraron validez mediante juicio de expertos y confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach ($\alpha=0.84$). Los análisis estadísticos revelaron una correlación directa y estadísticamente significativa entre las variables de estudio ($\rho=0.405$; $p<0.05$). Respecto a la distribución de los resultados, en la variable juegos lúdicos el 46.7% de los estudiantes se ubicó en nivel deficiente, mientras que en rendimiento académico el 43.3% alcanzó un nivel medio. Se concluye que existe una relación directamente proporcional entre

ambas variables: a mayor dominio de competencias lúdicas, superior rendimiento académico, y viceversa, en la población estudiantil investigada.

En su investigación **Cabezas (2022)** “Programa de estrategias neurolingüísticas para el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de una institución educativa, Guayaquil - Ecuador, 2021”, para optar el grado académico de Maestro en Educación, por la universidad Cesar Vallejo tuvo como propósito fundamental diseñar una intervención pedagógica sustentada en estrategias neurolingüísticas para optimizar el desarrollo de capacidades cognitivas en estudiantes del séptimo año de Educación General Básica. El estudio se enmarcó dentro de una investigación aplicada con diseño no experimental, contando con una muestra de 74 educandos. La recolección de información se realizó mediante la técnica de encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario validado. Los hallazgos obtenidos revelaron que el 13,5% de los estudiantes nunca implementaba estrategias neurolingüísticas, el 17,6% las utilizaba ocasionalmente y el 68,9% las aplicaba consistentemente. En relación con las habilidades cognitivas, el 17,6% presentaba un nivel bajo, el 25,7% un nivel medio y el 56,8% un nivel alto. El análisis estadístico mediante el coeficiente Rho de Spearman (0,998) demostró una correlación positiva perfecta con una significancia bilateral de 0,01, permitiendo la aceptación de la hipótesis de investigación y el rechazo de la hipótesis nula. Se concluye que existe una relación directamente proporcional entre la aplicación de estrategias neurolingüísticas y el desarrollo de habilidades cognitivas en la población estudiantil investigada.

Así mismo **Rodriguez (2022)** investigo “Estimulación sensorial en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de tres años de una institución educativa, Guayaquil 2022”. para optar el grado académico de Maestro en Educación, por la universidad Cesar Vallejo, el estudio se propuso analizar el impacto de la estimulación sensorial en el desarrollo de dichas

competencias intelectuales en infantes de tres años de una institución guayaquileña durante 2022, con el propósito de fundamentar una propuesta de intervención educativa. La investigación adoptó un paradigma cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo, corte longitudinal y diseño quasi-experimental con dos cohortes: control y experimental. Para la variable independiente se implementó un programa estructurado, mientras que para la variable dependiente se diseñó un instrumento de observación sistemática de 38 ítems, debidamente validado y con adecuados índices de confiabilidad. Los hallazgos demostraron la eficacia de la intervención en todas las dimensiones evaluadas, permitiendo concluir que la estimulación sensorial ejerce una influencia estadísticamente significativa ($p = 0,000$) en el desarrollo de habilidades cognitivas en la población estudiada.

2.3.2 A nivel nacional

En su investigación **Sarango (2023)** “Influencia de juegos lúdicos en aprendizaje de matemática en educandos 1er. grado de secundaria institución educativa Lima, 2023”, para optar el grado académico de Maestro en Educación, por la universidad Cesar Vallejo que se orientó a establecer la correlación existente entre la implementación de actividades lúdicas y el rendimiento académico en el área matemática en estudiantes de primer grado de secundaria de una institución educativa de Lima durante el año 2023. La investigación se caracterizó por ser de tipo básica, con un diseño no experimental de corte transversal y enfoque correlacional, empleando una muestra no probabilística por accesibilidad conformada por 41 educandos del nivel antes mencionado. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de encuesta mediante la aplicación de un cuestionario debidamente validado que evaluó ambas variables de estudio. Los hallazgos obtenidos permitieron identificar que el 68.3% del alumnado percibe que los juegos lúdicos ejercen una influencia moderada en el aprendizaje matemático, mientras que el 31.7%

considera esta influencia como significativa. Respecto al desempeño académico en matemáticas, el 2.4% de los estudiantes se ubicó en nivel bajo, el 73.2% en nivel medio y el 24.4% en nivel alto. El análisis estadístico mediante el Coeficiente Rho de Spearman arrojó un valor de significancia inferior a 0.05 ($p<0.05$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Como conclusión principal, se estableció que existe una correlación positiva de magnitud moderada y estadísticamente significativa entre las variables estudiadas en la población objeto de investigación.

En el estudio realizado por **Verastegui (2023)** “Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023”, para optar el grado académico de Maestro en Educación, por la universidad Cesar Vallejo, tuvo como finalidad establecer la correlación entre las actividades lúdicas y la capacidad de resolución de problemas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública de Ayacucho durante el año 2023. La metodología implementada correspondió a una investigación básica con diseño no experimental de tipo correlacional. Para la medición de las variables se emplearon instrumentos de observación sistemática mediante listas de cotejo validadas. Los hallazgos obtenidos revelaron que en la variable juego lúdico el 40.3% de los educandos se ubicó en un nivel regular, mientras que el 59.7% alcanzó un nivel alto. En cuanto a la resolución de problemas, el 58.4% de los participantes obtuvo un nivel B y el 39.0% un nivel A. El análisis estadístico permitió establecer las siguientes conclusiones: se identificó una correlación significativa entre el juego lúdico global y la resolución de problemas (Rho de Spearman = 0.001, $p<0.05$); se determinó una asociación significativa entre los juegos de construcción y la resolución de problemas (Rho de Spearman = 0.001, $p<0.05$); se comprobó una relación significativa entre los juegos simbólicos y la resolución de problemas (Rho de Spearman =

0.002, $p<0.05$); sin embargo, no se evidenció correlación estadísticamente significativa entre los juegos reglados y la resolución de problemas (Rho de Spearman = 0.321, $p>0.05$).

Reategui (2019) en su tesis “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo” de Tarapoto - Perú, para optar el grado académico de Maestro en Educación, por la universidad Cesar Vallejo, que tuvo como objetivo el establecer la incidencia de los juegos lúdicos en el progreso de habilidades comunicativas orales en las niñas y los niños de cinco años de la Institución Educativa y el siguiente problema de estudio ¿Cuál es el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en las niñas y los niños de cinco años en la Institución Educativa Publica Cleofe Arévalo del Águila?

La metodología utilizada fue la cuantitativa de tipo experimental y diseño pre experimental. La población como la muestra estuvo compuesta por 27 niños de cinco años; a los cuales se ejecutó un programa de juegos denominados lúdicos y una herramienta para medir las destrezas comunicativas después y antes del mencionado programa. El grado de desarrollo de habilidades comunicativas orales previo a la aplicación de los juegos denominados lúdicos en las niñas y los niños de cinco años de la Institución Educativa antes señalada; fue defectuosa tal es así que el 48% se hallaba en el grado de procedimiento, ejecutado el programa de juegos denominados lúdicos se consiguió en grado de logros el 76%.

En conclusión, los juegos denominados lúdicos tienen incidencia en el perfeccionamiento de las habilidades denominadas comunicativas orales en las niñas y los niños de cinco años de la institución educativa en consideración.

2.3.3 A nivel local

Cáceres y Puma (2021) en su tesis “Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019”, tuvieron el objetivo de investigación de establecer la relación que existe entre los Juegos Caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019, por ello, se confeccionó la examinación bibliográfica acerca de los juegos domésticos, trascendencia, utilidades, clases de juegos en el progreso de la creatividad. Para alcanzar estos fines se realizó una investigación de tipo básico no experimental de corte transversal, teniendo como propósito establecer el vínculo entre las variables del estudio con una muestra representativa de 25 niños, luego de ser analizada la herramienta por medio del juicio de los expertos y por medio del análisis estadístico SPSS. Se ejecutó el cuestionario a cada niño del aula de cinco años de la Institución educativa Particular San Pablo, logrando como resulta que hay una relación significativa y directa entre los denominados juegos caseros y el progreso de la denominada creatividad.

Huallpa (2019) en su tesis titulada “Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco 2018” tuvo como propósito optimizar el performance de resuelve problemas de forma, de cantidad, de localización y de movimiento, tomando como táctica primordial los contextos lúdicos del juego por excelencia para que cada alumno de cuatro años “A” alcance un aprendizaje de modo más placentero y de goce en las acciones libres para que se interrelacionen con los materiales no estructurados, estructurados y que el profesor desempeñe su papel real el mismo que es guiar empleando la herramienta de calificación de la ficha de observación para ir revisando las pruebas de cómo van edificando sus conocimientos los alumnos. La investigación tuvo un diseño

experimental por que la data fue obtenida de los resultados de un plan desarrollado en la institución educativa en la misma que se aplicó con alumnos del II Ciclo en este caso alumnos de cuatro años de la sección “A”, muestra representativa seleccionada adrede, confeccionándose cada herramienta a tiempo como fueron las fichas de aplicación, fichas de observación y para sistematizar los datos obtenidos se empleó el SPSS v21 y Ms Excel, para la prueba de los supuestos y la estadística. Revisando las resultas de la investigación se produjo una mejora importante en el incremento porcentual con respecto a la denominada pre prueba, lo que nos sugiere que el progreso del plan de investigación lanzó resultas muy alentadoras.

CAPITULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

a. Hipótesis general

Existe una relación directa entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

b. Hipótesis específicas

- Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.
- Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.
- Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

3.2 Variables

Variable X	Indicadores
Juegos lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración, memoria, observación e imaginación. • Habilidades matemáticas y pensamiento estratégico • Capacidad motriz del ojo • La lógica, el orden, secuencia y extrapolación de la verdad • Pensamiento de alto orden y habilidad de pensar aditivamente • El pensamiento lógico, las funciones ejecutivas, habilidades vis-espaciales y la coordinación • Estimula la creatividad, promueve la paciencia y desarrolla la confianza en uno mismo • Fomentar la tolerancia, al permitir que otras personas puedan pensar de forma diferente • A nivel cognitivo y físico

Variable Y	Indicadores
Habilidades cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Clasificación • Interpretación • Inferencia • Anticipación • Organizar datos • Interpretar datos • Interpretaciones de la información • Evaluación de la información

3.3 Operacionalización de variables

3.3.1 Operacionalización de variables

Tabla 2

Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
Juego lúdico	Para Jara (2007) es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.	Es el conjunto de juegos presentados en 3 grandes grupos o dominios que son: 1. Juegos de estrategias (Ludo, monopolio, abecedario de rompecabezas con encaje de madera, el juego de matemáticas, juego de multiplicación, juego de laberintos, Track maze toy bricks, ajedrez y bingo) 2. Juegos de destrezas (Rompecabezas con pin, Rompecabezas 10 en uno - Puzzle, juego de las construcciones y juego de las manualidades) y 3. Juegos libres (Escondite y gallinita ciega).	Juegos estrategias de	<ul style="list-style-type: none"> - El ludo - El monopolio - El abecedario de rompecabezas con encaje de madera. - El Juego de matemáticas montesori - Juego de multiplicación. - Juego de laberintos. - Track maze toy bricks 	<ul style="list-style-type: none"> - Concentración, memoria, observación e imaginación. - Habilidades matemáticas y pensamiento estratégico - Capacidad motriz del ojo - La lógica, el orden, secuencia y extrapolación de la verdad - Pensamiento de alto orden y habilidad de pensar aditivamente - El pensamiento lógico, las funciones ejecutivas, habilidades vis-espaciales y la coordinación - Estimula la creatividad, promueve la paciencia y desarrolla la confianza en uno mismo 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 8, 9, 10, 11 12, 13 14, 15, 16, 17 18, 19, 20	Ordinal (Bajo, medio y alto)

				<ul style="list-style-type: none"> - Ajedrez - fomentar la tolerancia, al permitir que otras personas puedan pensar de forma diferente 		21	Ordinal (Bajo, medio y alto)
				<ul style="list-style-type: none"> - Bingo - A nivel cognitivo y físico 		22, 23	
				<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas con pin - Desarrolla la capacidad motriz fina al manipular las piezas ya que exige el movimiento de pinza de los dedos 		24	
				<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas 10 en uno (Puzzle) - fomenta el crecimiento personal, la resiliencia, el arte y la coordinación ojo-mano 		25, 26, 27, 28	
				<ul style="list-style-type: none"> - Juego de las construcciones - Potencian la imaginación y el desarrollo creativo, así como los ejercicios prueba y error 		29, 30	
				<ul style="list-style-type: none"> - Juego de las manualidades - ayudan a desarrollar la psicomotricidad fina al trabajar con distintos materiales (textura, densidad, tamaños, etc.), alcanzando el nivel adecuado de precisión y coordinación. 		31	
				<ul style="list-style-type: none"> - Escondite - buscar cosas (o personas) ocultas y a resolver situaciones 		32, 33	
				<ul style="list-style-type: none"> - Gallinita ciega - comprender la importancia de los sentidos 		34	
Habilidades cognitivas	El concepto de "habilidades	Las habilidades cognitivas son un		<ul style="list-style-type: none"> - Dirección de la atención - Observación - Clasificación 		1	
						2	

	<p>cognitivas" proviene del campo de la Psicología cognitiva. Las habilidades cognitivas son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello. (Talentostraralavida, 2023).</p>	<p>conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información adquirida básicamente a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para él; esto se logra a través de la dirección de la atención (Atención y ejercitación constante de esta), percepción (Organización e interpretación de los datos percibidos por los sentidos) y los procesos del pensamiento (decisión de los datos que se atenderán de manera inmediata con el fin de comparar situaciones presentes y futuras para realizar interpretaciones y evaluaciones de la información).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretación 3 - Inferencia 4 - Anticipación 5 - Organizar datos 6 - Interpretar datos 7 <ul style="list-style-type: none"> - Percepción <ul style="list-style-type: none"> - Interpretaciones de la información 8 <ul style="list-style-type: none"> - Procesos del pensamiento <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de la información 9 	<p>Ordinal (Bajo, medio y alto)</p>
--	---	---	--	---

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

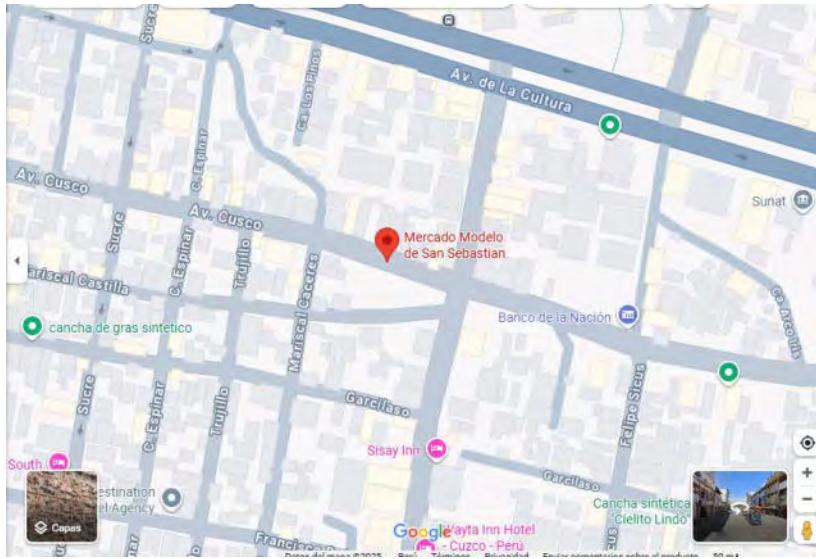
4.1 Ámbito de estudio: Localización política y geográfica

La presente investigación se localiza en la ludoteca municipal de San Sebastián, situada en el tercer piso del mercado modelo del distrito de San Sebastián, provincia del Cusco, geográficamente, el distrito se encuentra emplazado en la porción suroriental del Valle del Cusco, con coordenadas que oscilan entre los $13^{\circ} 32' 30''$ y $13^{\circ} 34' 40''$ de latitud sur, y entre $71^{\circ} 54' 20''$ y $71^{\circ} 58' 15''$ de longitud oeste, de acuerdo al Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). El clima característico de la zona es templado-frío, con una estación de lluvias definida entre los meses de octubre a marzo, y una temporada seca durante los meses de abril a septiembre. La vegetación predominante corresponde a pastizales andinos y especies arbustivas propias de los valles interandinos, ubicándose su piso bioclimático en la región Quechua, entre los 3,200 y 3,500 m s.n.m.

El distrito de San Sebastián limita por el norte con el distrito de Wanchaq, por el sur con el distrito de San Jerónimo, por el este con la provincia de Quispicanchi, y por el oeste con el distrito del Cusco, forma parte de la división administrativa de la provincia del Cusco.

Figura 3

ludoteca Municipal de San Sebastián



Nota. Imagen obtenida de Google maps

4.2 Tipo de investigación

Se adoptó un diseño de investigación básica. Según Arias y Covinos (2021) este tipo de estudio, “también llamado investigación pura, no resuelve ningún problema inmediato, más bien, sirve de base teórica para otros tipos de investigación se pueden plantear tesis con alcances exploratorios, descriptivos o hasta correlacionales” (p. 68). En consecuencia, esta metodología se orienta a explorar áreas donde la información es limitada, con el fin principal de expandir el conocimiento teórico que puede sustentar futuras investigaciones aplicadas

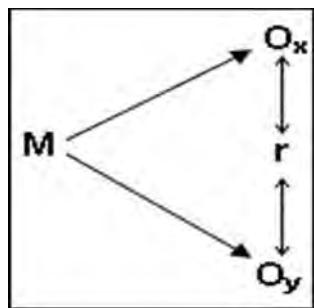
4.3 Nivel de investigación

El nivel que alcanza la presente investigación es correlacional, porque según Sánchez et al. (2018), “tiene como objetivo establecer el grado de relación que existe entre las variables motivo de esta investigación” (p. 55), en este caso entre las variables actividades lúdicas y la variable habilidades cognitivas. Esta investigación se realizó utilizando el método hipotético-

deductivo, donde se busca comprobar la relación entre las variables utilizando el análisis y recolección de datos, partiendo de una hipótesis inicial apoyada en el marco teórico.

4.4 Diseño de la investigación

El diseño fue no experimental, se hace referencia a las ideas de los autores Hernández y Mendoza (2018), quienes explican que los estudios no experimentales buscan identificar las razones que originan ciertos fenómenos o establecer relaciones causales entre variables. La distinción entre la elección de uno u otro diseño radica en el nivel de conocimiento previo sobre el problema o fenómeno de estudio.



Interpretación:

M : Muestra de estudio

Ox : juegos lúdicos

Oy : habilidades cognitivas

r : Relación

4.5 Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo constituida por los menores de edad con edades de diez años que están inscritos y participaban activamente en las actividades de la ludoteca municipal de San Sebastián

4.6 Población

Hernández et al. (2014) indican que el término población de estudio se define como "el conjunto completo de individuos, objetos o eventos que comparten características observables en común, del cual se pretende generalizar los resultados de una investigación" (p. 175). Partiendo de esta definición teórica, se procedió a delimitar la población para el presente estudio. La ludoteca municipal de San Sebastián presta sus servicios a niños comprendidos entre la edad de 5 a 12 años que fueron un total de 30 niños.

4.7 Selección de muestra

Del total de la población N=30, se seleccionó una muestra de 28 participantes. Dado el tamaño reducido y la accesibilidad de la población, se optó por una estrategia de muestreo no probabilístico por criterios de accesibilidad Hernández y Mendoza (2018) Este tipo de muestreo es adecuado cuando, como en este caso, la población es finita y el investigador trabaja con los sujetos disponibles. Los dos participantes no incluidos en la muestra final correspondieron a casos de inasistencia continua.

4.8 Tamaño de muestra

La constitución de una muestra de 28 del total de 30 niños no responde a una fórmula probabilística, sino a criterios logísticos y de viabilidad para la recolección de datos, los dos participantes no incluidos en la muestra final correspondieron a casos de inasistencia continua durante la fase de aplicación de los instrumentos.

4.9 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Se utilizó la encuesta como técnica de investigación. Según Gonzales (2018), una encuesta se define como un proceso de interrogatorio secuencial y organizado que se aplicó a

una muestra con el fin de recopilar información útil para la investigación. Martínez et al. (2017) describen el instrumento como una herramienta utilizada en la investigación para recolectar datos que respalden las hipótesis. Estos datos se procesaron cuantitativamente para otorgarles validez científica. El cuestionario será el instrumento utilizado para cada variable.

Para evaluar la validez del instrumento, se siguió la perspectiva de González (2018), quien considera que los instrumentos son constructos esenciales en la investigación y que se les otorga legalización mediante el juicio de expertos.

Confiabilidad

Hernández et al. (2014) indica que un instrumento es confiable cuando en la aplicación reiterada del mismo genera el mismo resultado. La confiabilidad del instrumento se realizó mediante la prueba de alfa de Cronbach la cual realiza un análisis de los ítems de los instrumentos.

Tabla 3

Descriptivo de confiabilidad de alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Nº elementos
0.897	24

Nota: Aplicación de instrumento

Tabla 4

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
-1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.5 a 0.75	Moderada confiabilidad

De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.9 a 1	Alta confiabilidad

Nota: 1951 por Lee J. Cronbach

De acuerdo a la comparación de los valores obtenidos con la tabla podemos indicar que el instrumento presenta una fuerte confiabilidad

4.10 Validez

Hernández et al. (2014) Sostienen que los instrumentos de indagación pueden lograr tener validez a través de opiniones de expertos en un campo específico del conocimiento. Los instrumentos empleados en el presente estudio fueron evaluados por los catedráticos.

Tabla 5

Análisis de validez: por criterio de jueces:

Instrumento	Docente Experto	Opción de validez
Cuestionario juegos lúdicos y cognitivas	Mgt Ricardo Pichutito Bejar Mgt. Marco A. Villalobos Limachi Mgt. Jose A. Atamari Condori	Aplicable Aplicable Aplicable

Nota: Datos recopilados por el autor

4.11 Aspectos Éticos

El estudio tuvo presente las normas éticas de investigación formulada por la Universidad Nacional de San Antonio abad del cusco, el estudio no causo incomodidad, perjuicio emocional, físico a los participantes.

CAPITULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1 Descripción

El estudio tuvo como finalidad determinar la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián - Cusco, 2023. Para ello, se usaron dos instrumentos validados para recopilar información. El procesamiento estadístico se realizó mediante el uso del software SPSS, con tablas auxiliares en Excel, cálculo de frecuencias y contrastación de hipótesis (específicas y general). Para la interpretación de resultados se tomaron en cuenta los valores de correlación.

5.1.1 Resultados descriptivos

Tabla 6

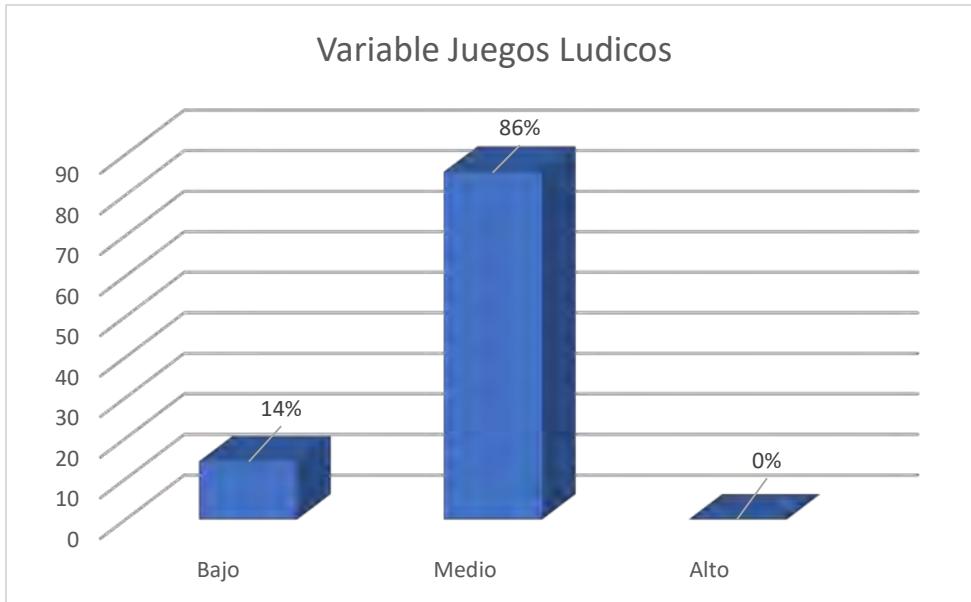
Resultados de la variable juegos lúdicos

Nivel	Rango	Frecuencia	%
Bajo	0-56	4	14
Medio	57-78	24	86
Alto	79-102	0	0
total		28	100

Nota: Datos obtenidos por el investigador mediante la aplicación de la encuesta

Figura 5

Resultados de la variable juegos lúdicos



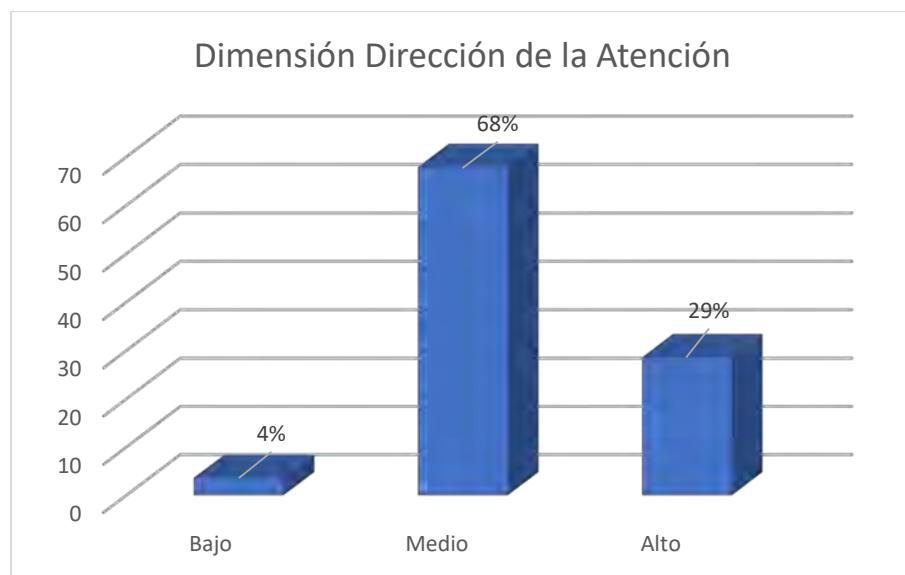
Nota: Datos recopilados por el autor

Interpretación

En la tabla 06 y figura N°05, se observa, la variable juegos lúdicos que, 14% de los estudiantes se ha ubicado en un nivel bajo, 86 % en un nivel medio y un 0 % en un nivel alto. Podemos indicar respecto a los resultados que el 14% que presentan un nivel bajo 14% revela que la estrategia lúdica, no son una estrategia inclusiva para la totalidad del grupo, esto puede deberse a la falta de adaptación de los mismos a las necesidades y expectativas de los estudiantes. Un 86 % se sitúan en un nivel medio esto indica que los juegos son percibidos como actividades motivadoras y socializantes. 0% en un nivel alto, indica una percepción de falta de dominio en su integral dominio de los mismos.

Tabla 7*Resultados de la dimensión dirección de la atención*

Nivel	Rango	Frecuencia	%
Bajo	0-9	1	4
Medio	10-13	19	68
Alto	14-15	8	29
total		28	100

Nota: Datos obtenidos por el investigador mediante la aplicación de la encuesta**Figura 6***Resultados de la dimensión dirección de la atención**Nota:* Datos recopilados por el autor**Interpretación**

En la tabla 07 y figura N°04 Al procesar los datos se halló que en la dimensión dirección de la atención que, 4% de los niños se ha ubicado en un nivel bajo, 68% en un nivel medio y un 29 % en un nivel alto. Podemos indicar respecto a los resultados que el 4% en nivel bajo indica que presentan dificultades para ejercer un control voluntario inicial sobre su foco atencional. el 68% en nivel medio indica que poseen el mecanismo de control, pero les cuesta sostenerlo o

dividirlo automáticamente, el 29% nivel alto indica que son capaces de seleccionar estímulos relevantes, ignorar interferencias y reorientar sus recursos cognitivos de manera eficiente.

Tabla 8

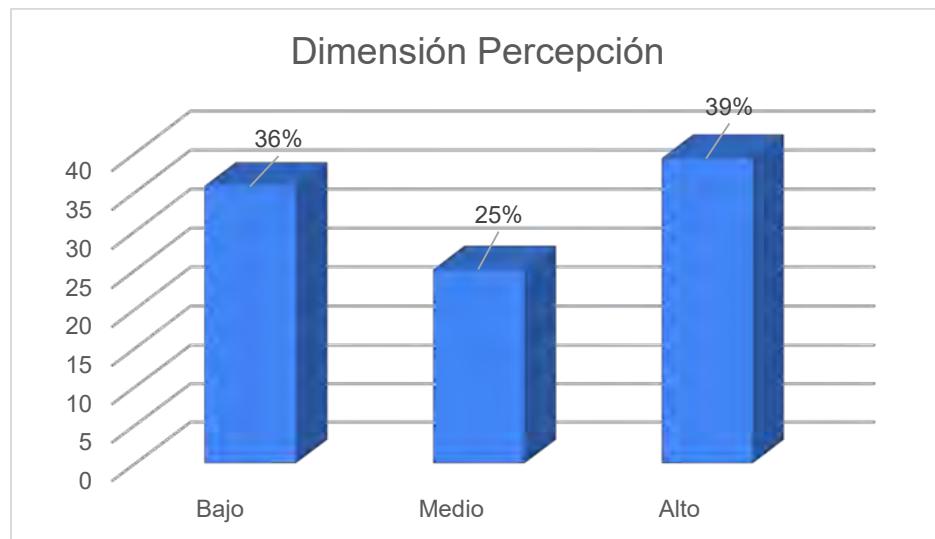
Resultados de la dimensión percepción

Nivel	Rango	Frecuencia	%
Bajo	4	10	36
Medio	5	7	25
Alto	6	11	39
total		28	100

Nota: Datos obtenidos por el investigador mediante la aplicación de la encuesta

Figura 7

Resultados de la dimensión percepción



Nota: Datos recopilados por el autor

Interpretación

En la tabla 08 y figura N°05 Al procesar los datos se halló que en la dimensión percepción que, 36% de los estudiantes se ha ubicado en un nivel bajo, 25% en un nivel medio y un 39 % en un nivel alto. Podemos indicar respecto a los resultados que el 36% de nivel bajo indica que presenta dificultades para interpretar, organizar y dar significado a la información

captada por sus sentidos, 25% nivel medio indica que los estudiantes presentan un desarrollo de habilidades perceptuales básicas, pero aún no las automatizan por completo, 39% nivel alto indica procesar información visual y auditiva de manera rápida y precisa, lo que les permite identificar patrones, relaciones y detalles con facilidad

Tabla 9

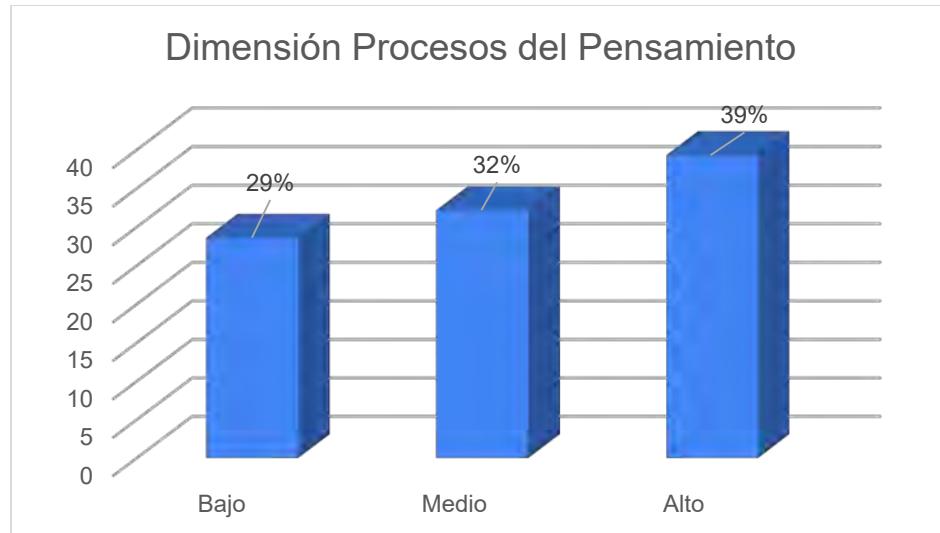
Resultados de la dimensión Procesos del pensamiento

Nivel	Rango	Frecuencia	%
Bajo	4	8	29
Medio	5	9	32
Alto	6	11	39
total		28	100

Nota: Datos obtenidos por el investigador mediante la aplicación de la encuesta

Figura 8

Resultados de la dimensión Procesos del pensamiento



Nota: Datos recopilados por el autor

Interpretación

En la tabla 09 y figura N°06, se observa, en la dimensión procesos del pensamiento que, 29% de los estudiantes se ha ubicado en un nivel bajo, 32 % en un nivel medio y un 39% en un

nivel alto. Podemos indicar respecto a los resultados que el 29% en un nivel bajo indica dificultades en operaciones mentales como la clasificación, comparación, inferencia y resolución de problemas., 32% nivel medio indican pueden realizar tareas de pensamiento lógico (como identificar patrones o resolver problemas simples) con apoyo guiado, pero les cuesta aplicarlas de manera independiente en contextos nuevos, 39% nivel alto indica la capacidad de razonamiento deductivo, análisis crítico y pensamiento abstracto.

Tabla 10

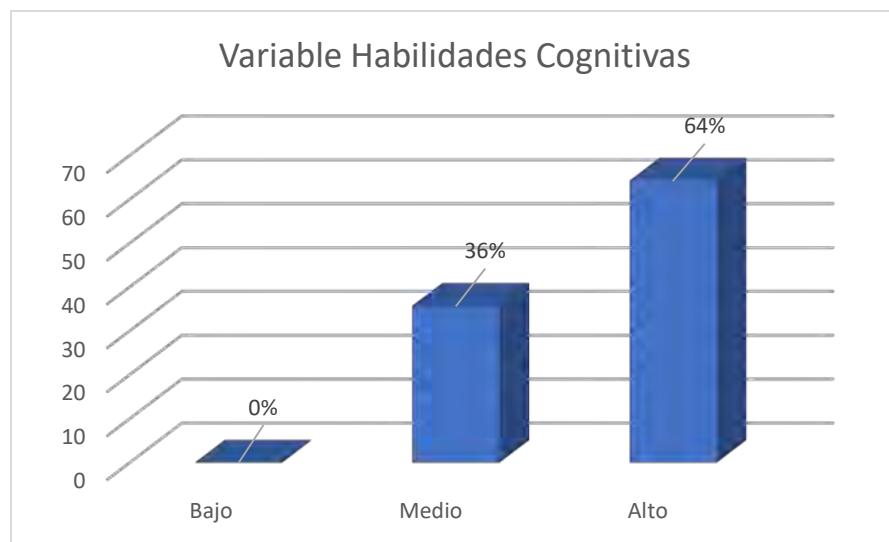
Resultados de la variable habilidades cognitivas

Nivel	Rango	Frecuencia	%
Bajo	0-15	0	0
Medio	16-21	10	36
Alto	22-27	18	64
total		28	100

Nota: Datos obtenidos por el investigador mediante la aplicación de la encuesta

Figura 9

Resultados de la variable habilidades cognitivas



Nota: Datos recopilados por el autor

Interpretación

En la tabla 10 y figura N°07 Al procesar los datos se halló que en la variable habilidades cognitivas, 0% de los estudiantes se ha ubicado en un nivel bajo, 36% en un nivel medio y un 64% en un nivel alto. Podemos indicar respecto a los resultados que el 0% de nivel bajo indica que todos los estudiantes poseen las estructuras mentales básicas necesarias para el aprendizaje formal (clasificación, seriación, conservación), 36% de nivel medio indica son capaces de utilizar estrategias cognitivas como la repetición, elaboración básica y organización de la información sin embargo presentara dificultades en problemas ante problemas novedosos. 64% en nivel alto indica habilidades de análisis, la síntesis, la evaluación y el pensamiento crítico.

5.1.2 Resultados inferenciales

Para realizar la prueba de hipótesis El estudio utilizo la prueba de normalidad para verificar si los datos siguen una distribución normal. Esta prueba puede arrojar dos resultados posibles.

- H0: Los datos siguen una distribución normal
- H1: Los datos son diferentes no siguen una distribución normal.

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	G1	Sig.
Dirección de la atención	,950	28	,051
Percepción	,927	28	,007
Procesos del pensamiento	,889	28	,000
Habilidades cognitivas	,940	28	,021
Juegos lúdicos	,938	28	,018

Nota: Fuente SPSS 26

Según la prueba de normalidad para 28 estudiantes se utilizó la prueba de Shapiro-wilk y según la significancia bilateral de 0,018 que es menor a sig. = 0.05 nos permite rechazar la H0, y aceptar que los datos son diferentes y no siguen una distribución normal. Por lo tanto, para realizar la contrastación de las hipótesis se utilizó Rho de Spearman.

Figura 10

Criterios para la valoración de correlación

Correlación nula	[0.00]
Correlación positiva muy baja	<0.00 — 0.20>
Correlación positiva baja	[0.20 — 0.40>
Correlación positiva moderada	[0.40 — 0.70>
Correlación positiva alta	[0.70 — 0.90>
Correlación positiva muy alta	[0.90 — 1.00>
Correlación positiva perfecta	[1.00]

Nota: Crombach 1951

Hipótesis general

H0: **No** Existe una relación directa entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

H1: Existe una relación directa entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

Tabla 12

Prueba de la hipótesis General

		Correlaciones		Habilidades
		Juegos lúdicos		cognitivas
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,350**
		Sig. (bilateral)	.	,068
		N	28	28
	Habilidades cognitivas	Coeficiente de correlación	,350**	1,000
		Sig. (bilateral)	,068	.
		N	28	28

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: fuente SPSS 26

Interpretación: Con respecto a los resultados conseguidos en el estudio correlacional bivariado se comprobó, realizando la prueba denominada bilateral, que el mismo mostró un coeficiente de correlación =0.350, e igualmente se pudo lograr una significancia con una cuantía de 0.068, siendo este ulterior mayor al valor esperado que es < 0.05, evidenciando de este modo que hay correlación positiva directa baja de acuerdo a la tabla de evaluación de Rho Spearman; adicionalmente al tener la denominada significancia un valor mayor al estadístico sugerido este demuestra que existe una correlación representativa, por lo que se puede aceptar la hipótesis del estudio ya que en proporción a una disminución o aumento del nivel de los juegos lúdicos se disminuirá o incrementará significativamente en la misma proporción las denominadas habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco.

Hipótesis específica 1

H0: No Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

H1: Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

Tabla 13*Prueba de la hipótesis específica 1*

		Correlaciones		Dirección de la
		Juegos lúdicos		atención
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,665**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Dirección de la atención	Coefficiente de correlación	,665**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: fuente SPSS 26

Interpretación: Con respecto a los resultados conseguidos en el estudio correlacional denominado bivariado se comprobó, realizando la prueba denominada bilateral, que el mismo mostró un coeficiente de correlación =0.665, e igualmente se pudo lograr una significancia con una cuantía de 0.000, siendo este ulterior menor al valor esperado que es < 0.05, evidenciando de este modo que hay correlación positiva directa moderada de acuerdo a la tabla de evaluación de Rho Spearman; adicionalmente al tener la significancia un valor menor al estadístico sugerido este demuestra que hay una correlación representativa, por lo que se puede aceptar la hipótesis del estudio ya que en proporción a una disminución o aumento del nivel de los juegos lúdicos se disminuirá o incrementará significativamente en la misma proporción la denominada dirección de la atención de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco.

Hipótesis específica 2

H0: No Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

H1: Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

Tabla 14

Prueba de la hipótesis específica 2

Correlaciones

		Juegos lúdicos	Percepción
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,371**
		N	28
	Percepción	Coefficiente de correlación	,052
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	28

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: fuente SPSS 26

Interpretación: Con respecto a los resultados conseguidos en el estudio correlacional bivariado se comprobó, realizando la prueba denominada bilateral, que el mismo mostró un coeficiente de correlación 0.371, e igualmente se pudo lograr una significancia con una cuantía de 0.052, resultando este último inferior al valor deseado que es < 0.05, evidenciando de este modo que hay correlación positiva directa baja de acuerdo a la tabla de evaluación de Rho Spearman; adicionalmente al tener la significancia un valor menor al estadístico sugerido este demuestra que hay una correlación representativa, por lo que se puede aceptar la hipótesis del estudio ya que en proporción a una disminución o aumento del nivel de los juegos lúdicos se

disminuirá o incrementará significativamente en la misma proporción la denominada percepción de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco.

Hipótesis específica 3

H0: No Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

H1: Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.

Tabla 15

Prueba de la hipótesis específica 3

Correlaciones			Procesos del pensamiento
		Juegos lúdicos	
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	28
	Procesos del pensamiento	Coeficiente de correlación	,660**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	28

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: fuente SPSS 26

Interpretación: Con respecto a los resultados conseguidos en el estudio correlacional bivariado se comprobó, realizando la prueba denominada bilateral, que el mismo mostró un coeficiente de correlación =0.660, e igualmente se pudo lograr una significancia con una cuantía de 0.000, resultando este último inferior al valor deseado que es < 0.05, evidenciando de este

modo que hay correlación positiva directa moderada de acuerdo a la tabla de evaluación de Rho Spearman; adicionalmente al tener la significancia un valor menor al estadístico sugerido este demuestra que hay una correlación representativa, por lo que se puede aceptar la hipótesis del estudio ya que en proporción a una disminución o aumento del nivel de los juegos lúdicos se disminuirá o incrementará significativamente en la misma proporción los denominados procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco.

5.2 Discusión

El presente estudio, desarrollado con una población de niños y niñas de 10 años en la Ludoteca Municipal del distrito de San Sebastián Cusco, 2023, permitió determinar la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades cognitivas, evaluadas a través de las dimensiones de dirección de la atención, percepción y procesos de pensamiento. En, el análisis global de ambas variables mediante la prueba Rho de Spearman se obtuvo un coeficiente de correlación de $rs = 0.350$. Este resultado indica la existencia de una correlación positiva directa y baja entre los juegos lúdicos y las habilidades cognitivas en su conjunto. Dicho hallazgo se alinea con la conclusión de Yañez (2023), quien en su investigación titulada “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022”, hallo un valor de 0,405 de correlación con este valor el autor sostiene que la implementación de actividades lúdicas ejerce una influencia positiva en el desarrollo del área cognitiva de los niños.

Respecto a la dirección de la atención, el análisis bilateral mostró un coeficiente de correlación de $rs = 0.665$ y un nivel de significancia ($p = 0.000$) muy por debajo del valor de referencia ($p < 0.05$). Esto verifica una correlación positiva directa y moderada entre los juegos

lúdicos y la dirección de la atención. Esta evidencia es consistente con lo reportado por Rodriguez (2022) investigo “Estimulación sensorial en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de tres años de una institución educativa, Guayaquil 2022”, donde se demuestra que las habilidades cognitivas se fortalecen por medio de actividades de estimulación sensorial, en donde el sostenimiento de la atención mejora conforme a la repetición de practica de estimulación.

Del presente estudio realizado a los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco, con respecto a los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas, se verificó, realizando la prueba denominada bilateral, que presentó un coeficiente de correlación ($rs=0.371$), existe la correlación positiva directa baja, de acuerdo a la tabla de evaluación Rho Spearman entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas; concordando con la conclusión propuesta por Sarango (2023), “Influencia de juegos lúdicos en aprendizaje de matemática en educandos 1er. grado de secundaria institución educativa Lima, 2023”, quien afirma que la percepción cognitiva influye en el desempeño de los estudiantes en la resolución de problemas matemáticos y que esta puede ser fortalecida mediante el uso sistemático de actividades lúdicas

Del presente estudio realizado a los colaboradores de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco, con respecto a los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas, se verificó, realizando la prueba denominada bilateral, que este ulterior mostró un coeficiente de correlación ($rs=0.660$), este valor indica la existencia de una correlación positiva directa moderada de acuerdo a la tabla de evaluación Rho Spearman entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas; coincidiendo con la conclusión propuesta por Verastegui (2023), en su

tesis intitulada “Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023”, en donde identifica que los juegos lúdicos tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para afrontar desafíos.

CONCLUSIONES

- Primera:** Existe correlación positiva directa baja con un coeficiente de correlación ($r=0.350$) entre los juegos lúdicos y las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco que indica una correlación positiva baja, en el contexto del estudio podemos indicar que, si se hace uso de juegos lúdicos, el desarrollo de habilidades cognitivas también tiende a aumentar.
- Segunda:** Existe correlación positiva directa moderada con un coeficiente de correlación ($r=0.665$) entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco, en el contexto del estudio podemos indicar que, si se hace uso de juegos lúdicos, la atención también tiende a aumentar.
- Tercera:** Existe correlación positiva directa baja con un coeficiente de correlación ($rs=0.371$) entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco, en el contexto del estudio podemos indicar que, si se hace uso de juegos lúdicos, la percepción también tiende a aumentar.
- Cuarta:** Existe correlación directa positiva moderada con un coeficiente de correlación ($rs=0.660$) entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco, en el contexto del estudio podemos indicar que, si se hace uso de juegos lúdicos, los procesos del pensamiento también tienden a aumentar.

RECOMENDACIONES

- Primera:** A las autoridades la Municipalidad de San Sebastián, la promoción, difusión y empleo de actividades lúdica como metodología de aprendizaje en el progreso del área cognitiva de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián – Cusco
- Segunda:** A los distintos responsables de la ludoteca, implementar diferentes tipos de actividades lúdicas que fortalezcan la atención de los niños y niñas de acuerdo a su edad cronológica y tipos de intereses
- Tercera:** A los docentes de las Instituciones Educativas de San Sebastián, el uso de actividades lúdicas en sesiones de aprendizaje, por su influencia positiva en la percepción de las habilidades cognitivas de los niños y niñas.
- Cuarta:** A los padres de familia del distrito de San Sebastián, el uso de actividades lúdicas en casa, por su influencia positiva en el desarrollo de los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas de los niños y niñas.

REFERENCIAS

- Arredondo, M. (2006). *Habilidades basicas para aprender a pensar*. Mexico: Trillas.
- https://etrillas.mx/libro/habilidades-basicas-para-aprender-a-pensar_8543.
- Barrantes, P. (2017, pag. 32). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05* . Lima.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>: Universidad Nacional de Educacion.
- Beas 1994 citado por Beas, J., Manterola, M., y Santa Cruz, J. (1998, pág. 190). Habilidades cognitivas y objetivos transversales: un tema para pensar y actuar. *Pensamiento educativo*, 22 (1998), 1 -18. <https://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/view/24935>.
- Beltran, J. (1993). *Procesos, estrategias y tecnicas de aprendizaje*. Madrid: Sintesis.
<https://toaz.info/doc-view-2>.
- Beltrán, J. (2002). *Procesos, estrategias y técnicas fe aprendizaje*. Madrid: Espasa Calpe, S.A.
<https://siga.regionlambayeque.gob.pe/docs/imgfckeditor501/PROCESOS,%20ESTRATEGIAS%20Y%20T%C3%89CNICAS%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>.
- Bernal, L. (2015). *Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades cognitivas matemáticas en estudiantes del primer grado de secundaria*. Lima.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/18b4b370-c7f8-4dc0-97a8-af0cd5a92347/content>: Universidad San Ignacio de Loyola.

- Bolívar, C. (1998). La Ludica como actitud docente. *Monografías Plus*, 1-11. <https://www.monografias.com/docs/La-Ludica-Como-Actitud-Docente-FK5M2G7VFNS5>.
- Brunet, L. (2007). *El clima de trabajo en las universidades*. México, México: Trillas.
- Cabezas, M. (2022). *Programa de estrategias neurolingüísticas para el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de una institución educativa, Guayaquil - Ecuador, 2021*.
- Cáceres, N., y Puma, C. (2021). *Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019*. Cusco. https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/4262/Nohelia_Cinthya_Tesis_bachiller_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y: Universidad Andina del Cusco.
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Lima: San Marcos. <https://www.biblioteca.une.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=29439>.
- Captera. (2023). *Personalización*. Obtenido de <https://www.capterra.es/glossary/470/personalization>
- Cervantes, G. (2019). *Ánalisis de aplicación del marketing digital y su influencia en el proceso de compras de los clientes de la empresa “Artículos JM”*. Tulcán. <http://190.15.129.74/bitstream/123456789/865/1/445%20An%c3%a1lisis%20de%20aplicaci%c3%b3n%20de%20marketing%20digital%20y%20su%20influencia%20en%20el%20proceso%20de%20compras%20de%20los%20clientes%20de%20la%20empresa.pdf>: Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Citado por Arredondo, M. (2006). *Habilidades basicas para aprender a pensar*. Mexico: Trillas.

https://etrillas.mx/libro/habilidades-basicas-para-aprender-a-pensar_8543.

Citado por Iriarte, I. (2017, pág. 159). *La ludica como componente pedagogico para transformar los procesos de comprension lectora y produccion textual en los estudiantes de grado cuarto de la sede San Pedro Martir del colegio Moderno del Norte*. Cartagena de Indias.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5282/LA%20L%C3%9A%DICA%20%2015%20%20%20Marzo%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>:

Universidad de Cartagena.

Condori, J., y Zeballos, M. (2019). *Merchandising y la decisión de compra de los clientes en la empresa Lazos Supermercado del Distrito de Sicuani, Canchis, Cusco - 2019*. Cusco.

https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/3125/Jhon_Marco_Tesis_bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y: Universidad Andina del Cusco.

conmishijos. (2023). *La gallinita ciega. Juegos populares para niños*. Obtenido de <https://www.conmishijos.com/ninos/ocio/la-gallinita-ciega-juegos-populares-para-ninos/>

construimosmatematicas.com. (2023). *La multiplicación con éxito a través del juego*. Obtenido de <https://construimosmatematicas.com/multiplicacion-a-traves-del-juego/#:~:text=El%20juego%20est%C3%A1%20pensado%20para,y%20obtiene%204%20y%203.>

Covey, S. (2001). *El liderazgo centrado en principios*. . México: Empresa Mexicana.

Decroly, O. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata. <https://dokumen.pub/el-juego-educativo-iniciacion-a-la-actividad-intelectual-motriz-8471122162.html>.

- DidacToys. (2023). *Rompecabezas enumeradas del 1 al 10 grande.* Obtenido de <https://didactoysperu.com/producto/rompecabezas-montessori/>
- Echeverri, J., y Gómez, J. (2009, pág. 13). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. *La dimensión Ludica del maestro en formación*, 1-18.
- https://www.academia.edu/20176759/LO_LUDICO_COMO_COMPONENTE_DE_LO_PEDAGOGICO.
- Elario, Y., y Quispe, G. (2021). *Juegos recreativos y su relacion con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Losmpatriotas - Cusco - 2019.* Cusco. http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5750/253T20210086_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Flavell, J. (1976). Aspectos metacognitivos de la solución de problemas. *Instituto de Desarrollo del niño*, <https://es.scribd.com/document/423269813/John-Flavell>.
- Galindo, J., y Torres, M. (2022). *El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero.* Bogotá D.C. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4956/Galindo_Torres_2022.pdf?sequence=1: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Gallegos, J. (2001). *Enseñar a pensar en la escuela.* Madrid: Piramide. <https://www.edicionespiramide.es/libro.php?id=326954>.
- García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología.* Researchgate. https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia.

- Garcia, E. (2006, pàg. 19). La psicologia de Vigotski en la enseñanza preescolar. Mexico: Trillas.
[https://etrillas.mx/libro/la-psicologia-de-vigotski-en-la-ensenanza-preescolar_8511.](https://etrillas.mx/libro/la-psicologia-de-vigotski-en-la-ensenanza-preescolar_8511)
- Gaskins, I., y Eliot, T. (2005). Como enseñar estrategias conitivas en la escuela. *Paidos*, 1-14.
[http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU_Gaskins-Elliot_3_Unidad_2.pdf.](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU_Gaskins-Elliot_3_Unidad_2.pdf)
- Guerrero, L. (2015 de Enero de 2012). *Modelo Escuelas Marca Perú. Razgos y resultados que definen y procesos requeridos para alcanzarlos.* Obtenido de <<http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/>
- Guillen Gestoso, C., y Gull Bozal, R. (2000). *Clima Organizacional.* México: Mc. Graw Hill.
- Hernandez 2001 Citado por Ramos, A., Herrera, J., y Ramirez, M. (2010, pag. 202). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar*, XVII (34), 201 - 209. [https://www.redalyc.org/pdf/158/15812481023.pdf.](https://www.redalyc.org/pdf/158/15812481023.pdf)
- Hernández Sampieri y Mendoza. (2018, pág. 105). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* México: Mc Graw Hill Education.
[https://www.academia.edu/44551333/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_LAS_RUTAS_CUANTITATIVA_CUALITATIVA_Y_MIXTA.](https://www.academia.edu/44551333/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_LAS_RUTAS_CUANTITATIVA_CUALITATIVA_Y_MIXTA)
- Hernández, R., Méndez, S., Mendoza, P., y Cuevas, A. (2017). *Fundamentos de investigación.* México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Huallpa, B. (2019). *Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018.* Trujillo.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37589:](https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37589) Universidad Cesar Vallejo.
- Intelikids. (2022). *Rompecabezas con pin.* Obtenido de <https://www.intelikidsperu.pe/tienda/rompecabezas-para-ninos/rompecabezas-con-pin-modelos-variados/>

- Jara, M. (2007). *Juegos lúdicos Influencia en los aprendizajes de los alumnos del sexto grado de educación primaria, área de matemática, en las instituciones educativas de Lurín*. Lima. https://www.biblioteca.une.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=58928yquery_desc=pb%3ADel: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- jugarijugar. (2023). *Matemáticas*. Obtenido de <https://www.jugarijugar.com/es/52-montessori-matematicas>
- Leithwood, K. (2009). *¿Cómo liderar nuestras escuelas? Aportes desde la investigación*. Santiago, Chile: Fundación Chile.
- Lezama, J., y Tamayo, C. (2012). La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática. *Revista científica in crescendo*, 3 (1), 23-29. https://www.researchgate.net/publication/329159520_La_aplicacion_de_los_juegos_didacticos_basados_en_el_enfoque_significativo_mejora_el_logro_de_aprendizaje_en_el_area_de_matematica.
- Litwin, G., y Stringer, R. (2008). *MOtivación y Clima Organizacional*. Prentice Mc. Graw Hill.
- Loomio. (23 de marzo de 2018). *Organización de la información*. Obtenido de <https://www.loomio.com/d/itD8ng5w/organizaci-n-de-la-informaci-n>
- López, C., y García, J. (1997). Problemas de atención en el niño. *Revista de Psiquiatría Infanto-Jovenil*, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=85302>.
- López, V. (2007). Social Intelligence: Contributions From its Study in Children and Adolescents With High Cognitive Abilities. *PSYKHE*.

- Martinez Ortega, R. M., Tuya Pendás, L., Martinez Ortega, M., Pérez Abreu, A., y Cánovas, A. M. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de spearman. Caracterización. *Revista habanera de Ciencias Médicas*, 8(2), 1-19. <http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v8n2/rhcm17209.pdf>.
- Maxwell, J. C. (2007). *El ABC del liderazgo*. Buenos Aires, Argentina: V y R Editoras.
- Mendoza, S. (2019). *Juegos lúdicos para estimular la atención en niños de 5 años, de la i.e n°017 - Zaña*. Chiclayo. <https://www.scribd.com/document/412101602/1559357828488-JUEGOS-LUDICOS-22-05-2019>: Universidad Cesar Vallejo.
- meradolibre. (21 de noviembre de 2023). *Track maze toy bricks*. Obtenido de https://articulo.mercadolibre.com.pe/MPE-620148661-circuito-de-canicas-track-maze-toy-bricks-248-piezas-_JM
- Ministerio de Educación. (1 de abril de 2020). *La Experiencia Lúdica. Los juegos de Construcción*. Obtenido de <https://campuseducativo.Santafe.edu.ar/la-experiencia-ludica-los-juegos-de-construcion/#:~:text=Los%20juegos%20de%20construcci%C3%B3n%20son,desaf%C3%A1%Dos%20que%20provoque%20su%20manipulaci%C3%B3n>.
- Ministerio de Educación del Perú. (14 de diciembre de 2013). *Resultados PISA 2012*. Obtenido de www.minedu.gob.pe/
- Ministerio de Educación del Perú. (2014). *Marco de Buen Desempeño del Directivo*. MINEDU.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza editorial. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Persona/article/view/506/500>.
- Mosquera, L. A. (2019). *La actividad lúdica en el desarrollo cognitivo de los niños de primer año de educación general básica paralelo "C" de la unidad educativa "San Felipe Neri"* periodo 2018 - 2019 . Riobamba.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5627/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000003.pdf>: Universidad Nacional de Chimborazo.

Motta, J. (1998). *Lúdica*. Santa Fe de Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

https://www.academia.edu/98521115/Ludica_Jesus_Alberto_Motta.

Ortega, R. (1995). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada.

<https://catalogosiidca.csuca.org/Record/UES.112416>.

Perea 2008 citado por Beas, J., Manterola, M., y Santa Cruz, J. (1998, pag. 53). Habilidades cognitivas y objetivos transversales: un tema para pensar y actuar. *Pensamiento educativo*, 22 (1998), 1 -18. <https://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/view/24935>.

Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315009698/play-dreams-imitation-childhood-piaget-jean>.

Pozo, J., y Gómez, M. (2006). *Aprender a enseñar ciencia: del conocimiento cotidiano al conocimiento científico*. Madrid: Morata.

https://www.terrass.edu.ar/biblioteca/6/TA_Pozo_Unidad_3.pdf.

Psicología y mente. (10 de octubre de 2016). *La sensibilización, una forma de aprendizaje pre-asociativo*. Obtenido de <https://psicologiamente.com/psicologia/sensibilizacion-aprendizaje-pre-asociativo>

Ramirez, N., Diaz, M. d., Reyes, P., y Cueca, O. (2011, pág. 26). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. *Revista Med*, 19(1), 1-15.
<https://www.redalyc.org/pdf/910/91022534003.pdf>.

Reategui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.* Tarapoto.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%cc%a1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y: Universidad Cesar Vallejo.

Reed 2007 Citado por Ramos, A., Herrera, J., y Ramirez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Comunicar*, XVII(34), 201-209. .

Reeve, J. (2006). *Motivación y Emoción*. Mc. Graw Hill.

Rigney 1978 citado por Poggioli, L. (2009, pag. 46). *Estrategias de aprendizaje: Una perspectiva teórica*. Caracas: Empresa Polar.

<https://ia600105.us.archive.org/12/items/LisettePoggioliSerieEnseandoAAprender/Lisette%20Poggioli%20%20-%20%20Serie%20Ense%C3%B1ando%20a%20Aprender.pdf>.

Rodriguez, V. E. P. (2022). Estimulación sensorial en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de tres años de una institución educativa, Guayaquil 2022. *Universidad César Vallejo*, 1–99. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93630>

Rosales, C. A. (2021). *La actividad ludica como potenciadora del desarrollo cognitivo de los niños en edad pre escolar: Una aproximacion cualitativa*. Ecuador.

Salhuana, F. (2018). *Aplicación del Programa FASA para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 2º grado de primaria de una institución educativa pública* – 2015. Lima.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16302/Salhuana_AFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y: Universidad Cesar Vallejo.

- Sammons, P., Hilman, J., y Mortimore, P. (1998). *Características clave de las escuelas efectivas.* México DF, México: Secretaría de Educación Pública.
- Sanchez Carlessi, H., y Reyes Meza, C. (1998). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica.* Mantaro.
- Sanchez, V. A. (2018). *El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación general básica paralelo "D" sección matutina de la escuela teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja, periodo 2017 – 2018.* Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20926/1/Valeria%20S%c3%a1nchez.pdf>: Universidad Nacional de Loja.
- Santana, J., y Araujo Cabrera, Y. (2007). *Clima y cultura organizacional ¿Dos constructos para explicar un mismo fenómeno?* (Vol. 1). Palma de Mallorca: Asociación Española de Dirección y Economía de la Empresa.
- Sarango, Y. (2023). Influencia de juegos lúdicos en aprendizaje de matemática en educandos 1er. grado de secundaria institución educativa Lima, 2023 [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/129146>
- Sarlé, P. (2011). *Juego y educación inicial.* Buenos Aires: Ministerio de educación. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006499.pdf>.
- Sefchovich, G. (1996). *Expresión corporal y creatividad.* Mexico: Trillas. <https://www.urbe.edu/UDWLibrary/InfoBook.do?id=7714>.
- Slideshare. (25 de agosto de 2009). *Selección de Información.* Obtenido de <https://www.slideshare.net/srivero/seleccin-de-informacin>
- Solórzano Acuña, J. L. (2007). *El Portal de Paradigmas para organizaciones competitivas* (1ra ed., Vol. I). Lima, Peru: Fondo Editorial UNMSM.

- Talentosparalavida. (12 de Septiembre de 2023). *Las habilidades cognitivas en la escuela. De las técnicas de estudio a las estrategias de aprendizaje.* Obtenido de <http://www.talentosparalavida.com/aulas19-1.asp>
- Tello, A. (2004). *Quimica recreativa.* Lima: JF Ediciones. <https://articulo.mercadolibre.com.pe/MPE-610366879-libro-quimica-recreativa-tello-JM>.
- ToyPlanet. (2023). *Juego de las manualidades para niños.* Obtenido de <https://www.toyplanet.com/es/juguetes/manualidades/>
- Unidad de Estadística Educativa del MINEDU. (s.f.). *ESCALE.* Recuperado el 15 de Marzo de 2015, de <http://escale.minedu.gob.pe/>
- Urcola Tellería, J. L. (2005). *Factores Clave de Dirección.* Madrid, España: ESIC.
- Ureta, M. (2019). Cusco. https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/3441/Marion_Tesis_bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y: El uso de la digitalización en la mezcla de marketing de la empresa Atlantic Security en la Agencia Wanchaq, Cusco - 2019. Universidad Andina del Cusco.
- Valencia, V., y Casas, L. (2021). *Influencia del juego en el mejoramiento de la atención en estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial "José María Arguedas"* Kcauri, Quispicanchi, Cusco 2019. Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/06b3f944-8691-4a12-9a5d-5b6cc4575ba2/content>: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Vanessa Cardenas Miranda, y. M. (2020). *Los juegos ludicos como estrategia didactica para desarrollar las nociones espaciales en niños preescolares.* Lima.

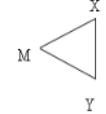
Verastegui, N. (2023). *Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.*

Yanez, R. M. (2023). *Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022.*

ANEXOS

ANEXO 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TITULO: LOS JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 AÑOS DE EDAD EN LA LUDOTECA MUNICIPAL DE SAN SEBASTIÁN – CUSCO, 2023.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN DIMENSIONES
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?	Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.	Existe una relación directa entre los juegos Lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.	<p>Nivel: Básico Tipo: descriptivo Enfoque: cuantitativo Método: hipotético deductivo <u>Diseño de investigación:</u> no experimental</p> <p></p> <p>D1 Dirección de la atención</p> <p>M = muestra de estudio x = variable juegos lúdicos y = variable habilidades cognitivas r = coeficiente de correlación entre las variables-SPSS – EXCEL</p> <p>D2 Percepción</p> <p>-Estadística descriptiva -Estadística inferencial</p>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?	Determinar cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.	Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la dirección de la atención de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.	

<p>¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?</p>	<p>Determinar cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.</p>	<p>Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y la percepción de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.</p>	<p>D3 Procesos del pensamiento</p>	<p>Población: 30 niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal Muestra: 28</p>
<p>¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián?</p>	<p>Determinar cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.</p>	<p>Existe una relación directa entre los juegos lúdicos y los procesos del pensamiento de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal del distrito de San Sebastián.</p>		

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable X Juego lúdico	Jara (2007) es el conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en donde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje.	Es el conjunto de juegos presentados en 3 dimensiones	Juegos de estrategias	<ul style="list-style-type: none"> - Concentración, memoria, observación e imaginación. - Habilidades matemáticas y pensamiento estratégico - Capacidad motriz del ojo - La lógica, el orden, secuencia y extrapolación de la verdad - Pensamiento de alto orden y habilidad de pensar aditivamente - El pensamiento lógico, las funciones ejecutivas, habilidades vis-espaciales y la coordinación - Estimula la creatividad, promueve la paciencia y desarrolla la confianza en uno mismo - fomentar la tolerancia, al permitir que otras personas puedan pensar de forma diferente - A nivel cognitivo y físico Juegos de destrezas	e Cuestionario

		tamaños, etc.), alcanzando el nivel adecuado de precisión y coordinación.
	Juegos libres	<ul style="list-style-type: none"> - buscar cosas (o personas) ocultas y a resolver situaciones - comprender la importancia de los sentidos
Variable Y	Ormrond (2008) son operaciones del pensamiento por medio de las cuales el sujeto puede apropiarse de los contenidos y del proceso que usó para ello.	
Habilidades cognitivas	son un conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que el alumno integre la información, constituido por 3 dimensiones	<p>Dirección de la atención</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Clasificación - Interpretación - Inferencia - Anticipación <hr/> <p>Percepción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar datos - Interpretar datos <hr/> <p>Procesos del pensamiento o</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretaciones de la información - Evaluación de la información
		Cuestionario

Nota. Jara y Ormrond

Anexo 2: INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN MAESTRA EN EDUCACION SUPERIOR
CUESTIONARIO PARA MEDIR JUEGOS LUDICOS

Estimado(a) niño(a) de la ludoteca municipal de San Sebastián, el presente cuestionario es con fines estrictamente académicos para obtener información, acerca de los JUEGOS LUDICOS. A continuación, encontrará proposiciones sobre aspectos relacionados con las dimensiones de los juegos lúdicos que usted conoce. ROGAMOS LA SINCERIDAD EN SUS RESPUESTAS.

Indicaciones:

Al responder cada uno de los ítems le rogamos marcar con una “X” solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta. Tómese su tiempo.

1	2	3
Bajo	Medio	Alto

Nº	Reactivos/ítems	Calificación		
		1	2	3
JUEGOS DE ESTRATEGIAS				
1	¿Qué tan aplicado eres para tus tareas?			
2	¿Qué tanta memoria tienes cuando se trata de recordar?			
3	¿Qué tan curioso eres?			
4	¿Qué tan imaginativo eres?			
5	¿Qué tan bueno eres en matemáticas?			
6	¿Qué tan bueno eres pensando estratégicamente?			
7	¿Qué tanta rapidez tienes al mirar?			
8	¿Qué tanto razonamiento tienes?			
9	¿Qué tan ordenado eres?			
10	¿Qué tanto orden tienes para hacer las cosas?			

11	¿Qué tanta capacidad tienes para sacar conclusiones de las cosas?		
12	¿Qué tanta bueno para solucionar problemas complejos eres?		
13	¿Qué tan bueno para multiplicar eres?		
14	¿Qué tanto entendimiento de las cosas tienes?		
15	¿Qué tanta habilidad mental tienes para hacer las cosas?		
16	¿Qué tanta habilidad para ubicar las cosas en un lugar tienes?		
17	¿Qué tan hábil eres para hacer varias cosas al mismo tiempo?		
18	¿Qué tan creativo eres?		
19	¿Qué tanta paciencia tienes?		
20	¿Qué tan seguro de ti mismo eres?		
21	¿Qué tanta tolerancia tienes?		
22	¿Qué tan inteligente eres?		
23	¿Qué tanta energía física tienes?		
	JUEGOS DE DESTREZAS		
24	¿Qué tanta habilidad para producir movimientos pequeños y precisos entre músculos, huesos y nervios tienes?		
25	¿Qué tanto lograste progresar en las cosas que haces?		
26	¿Qué tanta fortaleza para afrontar las cosas tienes?		
27	¿Qué tanta habilidad para el arte tienes?		
28	¿Qué tanta rapidez para mirar y mover tus manos tienes?		
29	¿Qué tanta imaginación y creatividad tienes?		
30	¿Qué tanta habilidad para resolver problemas usando distintos caminos tienes?		
31	¿Qué tanta habilidad para comprender, interpretar y responder a estímulos del entorno tienes?		
	JUEGOS LIBRES		
32	¿Qué tan hábil eres para jugar a encontrar cosas o personas secretas?		
33	¿Qué tan hábil eres para resolver situaciones?		
34	¿Qué tanta importancia tiene los sentidos para ti (Vista, oído, olfato, tacto y gusto)?		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN MAESTRA EN EDUCACION SUPERIOR
CUESTIONARIO PARA MEDIR HABILIDADES COGNITIVAS

Estimado(a) niño(a) de la ludoteca municipal de San Sebastián, el presente cuestionario es con fines estrictamente académicos para obtener información, acerca de las habilidades cognitivas. A continuación, encontrará proposiciones sobre aspectos relacionados con las dimensiones de las habilidades cognitivas que usted conoce. ROGAMOS LA SINCERIDAD EN SUS RESPUESTAS.

Indicaciones:

Al responder cada uno de los ítems le rogamos marcar con una “X” solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta. Tómese su tiempo.

1	2	3
Bajo	Medio	Alto

Nº	Reactivos/ítems	Calificación		
		1	2	3
	Dirección de la atención			
1	¿Qué tanta capacidad para ver y notar cosas a tu alrededor tienes?			
2	¿Qué tanta capacidad para distribuir las cosas tienes?			
3	¿Qué tanta capacidad para explicar las cosas tienes?			
4	¿Qué tanta capacidad para sacar conclusiones de las cosas tienes?			
5	¿Qué tanta capacidad para prever lo que va pasar tienes?			
	Percepción			
6	¿Qué tanta capacidad para organizar datos tienes?			
7	¿Qué tanta capacidad para entender datos tienes?			
	Procesos del pensamiento			
8	¿Qué tanta capacidad para explicar la información de manera fácil a los demás tienes?			
9	¿Qué tanta capacidad para decidir si la información es buena o mala tienes?			

ANEXO 3 Medios de verificación

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR TRABAJO DE
INVESTIGACION.

SUB GERENTA DE CULTURA, EDUCACION Y DEPORTE Y SERVICIOS FUNERARIOS DE LA
MUNICIPALIDAD DISTRITAL DE SAN SEBASTIÁN.

PROF(a) ROSA ELIZABETH ALARCON GARATE.



Martha Leiva Bisanzo, identificada con DNI N° 24994717, domiciliada APV la Posada del Inca A-9, San Sebastián, provincia y departamento de Cusco, con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, habiendo concluido mis estudios de maestría en Educación Superior de posgrado en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, solicito a Ud. Permiso para realizar el trabajo de investigación Titulado "**LOS JUEGOS LUDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 10 AÑOS DE EDAD EN LA LUDOTECA MUNICIPAL DE SAN SEBASTIÁN-CUSCO,2023.**"; para optar el Grado Académico de MAESTRA EN EDUCACION SUPERIOR.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a Ud. acceder a mi petición

Cusco, 17 de enero del 2022

ATENTAMENTE:

Martha Leiva Bisanzo

DNI: 24994717

Validación por juicio de expertos

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal de san Sebastián – Cusco, 2023"

Nombre del instrumento: Cuestionario de Encuesta.

Investigador: Bach. en Educación Martha Leiva Bisafío

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			✓		
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓		
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				✓	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la Investigación.				✓	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la Investigación educativa.				✓	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				✓	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				✓	

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 75 %

Procede su aplicación

Debe corregirse



Escala de validación de instrumentos de investigación

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal de San Sebastián - Cusco, 2023"

Nombre del instrumento: Cuestionario de Encuesta.

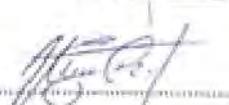
Investigador: Bach. en Educación Martha Leiva Bisaño

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. LEGACIÓN	Eso indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado			X		
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables			X		
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad			X		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación			X		
Diseño	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación			X		
	8. CONSISTENCIA	Sólo basa en aspectos teóricos para la ejecución de la investigación educativa			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del dispositivo			X		

LUGAR DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 75 %

- Procede su aplicación
Debe corregirse



Firma y Postfirma del experto

DNI. YUSTEVS.....

Hg.º. Mtra. Leiva Bisaño
Lima

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

"Los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 10 años de edad en la ludoteca municipal de san Sebastián – Cusco, 2023"

Nombre del instrumento: Cuestionario de Encuesta.

Investigador: Bach. en Educación Martha Leiva Bisaño

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 75 %

Procede su aplicación

Debe corregirse


Mgr.
DNI:43120553
Teléfono:473514273
Mastr. Jose Angel Almara Condori

Registro fotográfico

Ludo



Monopolio



El abecedario de rompecabezas con encaje de madera



Track maze toy bricks



El Juego de multiplicación.



Ajedrez



Bingo



Rompecabezas con pin



Juego de las manualidades

