



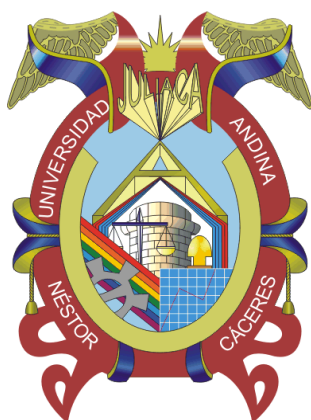
**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INTERCULTURAL BILINGÜE**



**JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL  
DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**Bach. YESY MAVELY CANAZA LARICO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE**

**JULIACA – PERÚ**

**2025**



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO  
COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL  
DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**

TESIS PRESENTADA POR:

**Bach. YESY MAVELY CANAZA LARICO**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

**PRESIDENTE**

:

  
Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ

**PRIMER MIEMBRO**

:

  
Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA


**SEGUNDO MIEMBRO**

:

  
Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYVAR

**ASESOR DE TESIS**

:

  
Dra. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

**Línea de investigación** : Gestión de la Educación – P03



**RESOLUCIÓN DECANAL N° 0225-2025-D-FACE-UANCV**

Juliaca, 17 de setiembre de 2025.

**VISTOS:**

El Expediente N° 2025-CU-7503 presentado por el (la) Bachiller: YESY MAVELY CANAZA LARICO quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**; conducente a la obtención del **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**, que fue revisada por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**CONSIDERANDO:**

**Que**, el Director de la Unidad de Investigación autoriza la ejecución de la propuesta de investigación según Resolución Decanal N° 011-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 291-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**, conducente a la obtención del **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

**Que**, de conformidad con el artículo 8°, numeral b) del Reglamento General de Grados y Títulos de la UANCV vigente, es procedente acceder a la petición del interesado.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

**Que**, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

**Y estando**, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, y las atribuciones que confiere el artículo 28° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO: DECLARAR APTO** el informe final de la investigación (Borrador de Tesis) para la sustentación presencial del tema titulado: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**; del Bachiller: YESY MAVELY CANAZA LARICO para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**, en virtud de los considerados expuestos.

**ARTÍCULO SEGUNDO.- APROBAR** la **NOMINACIÓN DE JURADOS** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

<b>PRESIDENTE</b>	:	Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
<b>1er. Miembro</b>	:	Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
<b>2do Miembro</b>	:	Dr. HUGO NEPTALY CAVERO AYVAR

**ARTÍCULO TERCERO:** Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO.

**ARTÍCULO CUARTO: PROGRAMAR FECHA Y HORA** para la sustentación de la Tesis, de acuerdo al siguiente detalle:

Día	:	Jueves 02 de octubre del 2025
Hora	:	03:00 p.m.
Local	:	Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**ARTÍCULO QUINTO:** DISPONER que la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Secretaria Académica y Administrativa quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

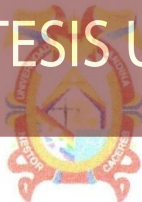
REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

**DISTRIBUCIÓN:**  
Jurados (3)  
Asesor de tesis (1)  
Interesado (1)  
Arch.



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Katty A. Pérez Ordoñez  
DECANA (e)  
Facultad de Ciencias de la Educación



#### RESOLUCIÓN N° 111-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 30 de setiembre de 2024

#### VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-011806** de fecha **23 de setiembre de 2024**, del **Bach. YESY MAVELY CANAZA LARICO**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

#### CONSIDERANDO:

**Que**, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

**Que**, el (la) **Bach. YESY MAVELY CANAZA LARICO**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**, conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

**Que**, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

**Que**, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

**Que**, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del ASESOR Dr. FÉLIX CRISTÓBAL OCHATOMA PARAVICINO,

**Estando**, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

#### SE RESUELVE:

**ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS)** para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

**ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR**, como ASESOR al **Dr. FÉLIX CRISTÓBAL OCHATOMA PARAVICINO**,

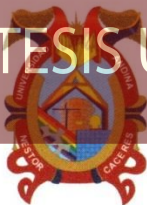
**ARTICULO TERCERO.- DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



**Dr. Fredy Chaleo Vargas**  
DIRECTOR  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN  
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**DISTRIBUCIÓN:**  
INTERESADO.  
ARCH. 2024



**RESOLUCIÓN DECANAL N° 018-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 20 de agosto del 2024

**VISTO:** El expediente N° 2024-CU-02155, presentado por el señor (a) **YESY MAVELY CANAZA LARICO** solicitando **APROBACIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 018-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°018-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

**CONSIDERANDO:**

Que, el señor (a) **YESY MAVELY CANAZA LARICO** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**, Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **018-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**,

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO** - **APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a): **YESY MAVELY CANAZA LARICO**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**, Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

**SEGUNDO ARTICULO** - **RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Félix Cristóbal Ochatoma Paravicino**

**ARTICULO TERCERO** - **DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc  
Archivo, 2024  
INTERESADO (A)



## JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023

### INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://repositorio.uancv.edu.pe">repositorio.uancv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://api-repositorio.unapiquitos.edu.pe">api-repositorio.unapiquitos.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="https://www.cienciayeducacion.com">www.cienciayeducacion.com</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1%
10	<a href="https://apirepositorio.unu.edu.pe">apirepositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
11	<a href="https://repositorio.continental.edu.pe">repositorio.continental.edu.pe</a>	



## Metadatos complementarios - UANCV

<b>TITULO</b>	
<b>JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023</b>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y Apellidos	YESY MAVELY CANAZA LARICO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72051306
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0003-8945-5617">https://orcid.org/0009-0003-8945-5617</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02436114
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-0655-8198">https://orcid.org/0000-0003-0655-8198</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres Y Apellidos	KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01225791
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres Y Apellidos	OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02371550
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>Dirección:</b> INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO</p> <p><b>País:</b> PERÚ</p> <p><b>Departamento:</b> PUNO</p> <p><b>Provincia:</b> PUNO</p> <p><b>Distrito:</b> PUNO</p> <p>Coordenadas.            Latitud: -15.84340            Longitud: -70.02827</p> <p><a href="https://maps.app.goo.gl/A4nUN7W9a5xSypQN9">https://maps.app.goo.gl/A4nUN7W9a5xSypQN9</a></p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	AGOSTO 2024 –SETIEMBRE 2025
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a> - Librería	Ciencias de la educación <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a> Educación general (incluye capacitación, pedagogía) <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a>



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NESTOR CACERES VELÁSQUEZ"

DECANATURA  
DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

Facultad de Ciencias de la Educación

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YESY MAVELY CANAZA LARICO, identificado con DNI Nro. 72051306 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**  
 **Programa de Segunda Especialidad,**  
 **Programa de Maestría o Doctorado**

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

informo que he elaborado el/la  **Tesis** o  **Trabajo de Investigación**,  **Trabajo Académico** denominada:

JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO

EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL

INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023

Asesorado por: Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 26 de NOVIEMBRE del 2025



ASESOR



FIRMA (obligatoria)



Huella



## DEDICATORIA

Dedico este esfuerzo académico a mis queridos padres, aquellos con su ejemplo de perseverancia y amor me guiaron en cada lapso de mi vida. A mis consanguíneos, por su estímulo invariable y vocablos de aliento en los intervalos más arduos. A mis maestros, por transmitir sus enseñanzas y sabiduría que orientaron mi camino. Finalmente, a Dios, fuente de fortaleza y esperanza, porque sin su bendición nada de esto hubiera sido posible.

*Yesy Mavely*



## AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincera gratitud a Dios, por ofrecerme apoyo y orientación en cada etapa de este recorrido académico. A mis cuidadores, por su respaldo desinteresado, sacrificio y confianza depositada en mí. A mis educadores, por sus valiosas enseñanzas y guía que fortalecieron mi instrucción profesional. A mis integrantes y amigos, por su colaboración, asimilación y compañía en este proceso. A todos, les debo parte fundamental de este logro alcanzado con esfuerzo y dedicación.

*Yesy Mavelly*



## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO.....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
RESUMEN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN.....	xix

## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES

1.1 Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general.....	5
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. Justificación.....	6
1.4. Objetivos.....	8
1.4.1. Objetivo general.....	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
1.5. Hipótesis.....	8
1.5.1. Hipótesis general.....	8
1.5.2. Hipótesis específicas.....	8
1.6. Variables.....	9



**CAPÍTULO II**

**FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

2.1 Antecedentes ..... 12

2.2 Bases teóricas..... 19

    2.2.1. Juego educativo ..... 19

        2.2.1.1. Participación activa ..... 20

        2.2.1.2. Pensamiento crítico ..... 22

        2.2.1.3. Exploración y curiosidad ..... 23

    2.2.2. Desarrollo cognitivo ..... 25

        2.2.2.1. Memoria ..... 27

        2.2.2.2. Atención ..... 28

        2.2.2.3. Razonamiento lógico ..... 30

2.3 Definición de términos..... 32

**CAPÍTULO III**

**METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque ..... 34

3.2. Método de investigación ..... 34

3.3. Tipo de investigación ..... 35

3.4. Nivel de investigación ..... 35

3.5. Diseño de la investigación ..... 35

3.6. Población y muestra..... 35

3.7. Ámbito de estudio y temporalidad..... 36

3.8 Técnicas e instrumentos ..... 36

    3.8.1 Técnica ..... 36

    3.8.2 Instrumento..... 36



3.9. Procesamiento de la información.....	37
3.10. Validación.....	37
3.11. Confiabilidad.....	37

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Presentación .....	38
4.2 Interpretación de resultados.....	38
4.3 Análisis inferencial.....	61
4.4 Discusión de resultados .....	69
CONCLUSIÓN .....	72
RECOMENDACIÓN .....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	80
Matriz de consistencia.....	81
Validación de instrumentos .....	84
Instrumento de recolección de datos .....	86
Constancia.....	90
Consentimiento informado .....	91
Evidencias .....	92



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Relación entre la participación dinámica de los alumnos y el recuerdo de saberes a corto plazo .....	38
Tabla 2 Relación entre la participación activa de los estudiantes y el almacenamiento de experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo .....	41
Tabla 3 Relación entre el compromiso y la atención de los estudiantes durante el proceso educativo y su capacidad para retener información .....	44
Tabla 4 Relación entre la resolución de problemas y la capacidad de concentración en diversas actividades.....	47
Tabla 5 Relación entre la exploración de soluciones innovadoras y la atención selectiva frente a estímulos específicos .....	49
Tabla 6 Relación entre la expresión libre de ideas y la habilidad de atención frente a varias fuentes de información.....	52
Tabla 7 Relación entre la curiosidad frente a diversas actividades y la inferencia de patrones a partir de observaciones específicas .....	54
Tabla 8 Relación entre la exploración autónoma de conceptos y la aplicación del razonamiento deductivo en la resolución de problemas .....	57
Tabla 9 Relación entre la curiosidad innata de los estudiantes y su capacidad para comprender analogías .....	59
Tabla 10 Juego educativo y su relación con el desarrollo cognitivo .....	61
Tabla 11 Participación activa y el desarrollo cognitivo.....	63



Tabla 12 Pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo .....	65
Tabla 13 Exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo.....	67



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1 Relación entre la participación dinámica de los alumnos y el recuerdo de saberes a corto plazo.....	39
Figura 2 Relación entre la participación activa de los estudiantes y el almacenamiento de experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo.....	41
Figura 3 Relación entre el compromiso y la atención de los estudiantes durante el proceso educativo y su capacidad para retener información.....	44
Figura 4 Relación entre la resolución de problemas y la capacidad de concentración en diversas actividades .....	47
Figura 5 Relación entre la exploración de soluciones innovadoras y la atención selectiva frente a estímulos específicos.....	49
Figura 6 Relación entre la expresión libre de ideas y la habilidad de atención frente a varias fuentes de información. ....	52
Figura 7 Relación entre la curiosidad frente a diversas actividades y la inferencia de patrones a partir de observaciones específicas.....	54
Figura 8 Relación entre la exploración autónoma de conceptos y la aplicación del razonamiento deductivo en la resolución de problemas.....	57
Figura 9 Relación entre la curiosidad innata de los estudiantes y su capacidad para comprender analogías.....	59



## RESUMEN

El estudio titulado “Juego educativo y su relación con el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno – 2023” tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en los niños del nivel inicial. La metodología de enfoque cuantitativo, de tipo básico, nivel correlacional y diseño no experimental–transversal, empleando el método deductivo. La población estuvo establecida por 201 docentes de instituciones públicas del distrito de Puno, de los dichos se tomó una muestra fortuita de 86 docentes. Los resultados mostraron una correlación positiva y significativa ( $r = 0.793$ ;  $p < 0.05$ ) entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo, evidenciando que la aplicación sistemática de actividades lúdicas promueve la memoria, la consideración y el razonamiento lógico en los niños. Asimismo, se identificó que el 45.35% de los docentes reconoce que el juego involucra activamente a los estudiantes, mientras que un 39.53% afirma que estas estrategias fortalecen el recuerdo de saberes a corto plazo. Se concluye que el juego educativo representa un recurso didáctico fundamental que impulsa el razonamiento crítico, la indagación y el interés por descubrir, contribuyendo al aprendizaje profundo y al desarrollo integral de los menores.

**Palabras clave:** Juego educativo, desarrollo cognitivo, pensamiento crítico, educación inicial



## ABSTRACT

The research entitled "Educational Play and its Connection to Cognitive Growth in Children from Public Early Education Institutions in the District of Puno – 2023" aimed to determine how playful learning activities relate to the intellectual development of preschool children. The investigation adopted a quantitative orientation, classified as fundamental research with a correlational scope and non-experimental cross-sectional design, applying a deductive method. The study involved 201 early education teachers in Puno, selecting 86 randomly. Data were collected via a Likert-scale survey questionnaire. Statistical processing with SPSS v26 revealed a strong and significant positive association ( $r = 0.793$ ;  $p < 0.05$ ) between playful education and cognitive progress, showing that the systematic implementation of interactive games enhances memory, attention, and logical reasoning in children. Furthermore, 45.35% of teachers acknowledged that games foster active student engagement, while 39.53% noted that such strategies improve short-term knowledge retention. It was therefore concluded that educational play represents a vital pedagogical strategy that nurtures critical thinking, exploration, and curiosity, promoting meaningful learning and comprehensive intellectual development in early childhood.

**Keywords:** Educational play, cognitive development, critical thinking, early childhood education.



## INTRODUCCIÓN

La elaboración del presente estudio se desarrolló conforme a las normas especificadas en la normativa de la UANCV, las cuales fueron cumplidas rigurosamente; por ello, la organización del trabajo comprende los capítulos que se explican a prosecución:

**CAPÍTULO I:** Se expone la formulación del problema, analizando la situación actual. Asimismo, se establecen el problema general y los problemas específicos, junto con la justificación, los objetivos, y la hipótesis que guía el estudio, identificando además las variables involucradas.

**CAPÍTULO II:** Se elabora el marco teórico iniciando con la exposición de los antecedentes a nivel internacional, nacional y local. Posteriormente, se describen los fundamentos teóricos correspondientes a la variable independiente y a la variable dependiente, concluyendo con la conceptualización de los términos esenciales del estudio.

**CAPÍTULO III:** Se detalla la metodología empleada, precisando el tipo y diseño de investigación, la población y la muestra seleccionada, así como el instrumento destinado a la obtención de la información necesaria para el desarrollo del estudio.

**CAPÍTULO IV:** Se exponen y examinan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la encuesta, acompañados de un análisis interpretativo y una discusión minuciosa sobre los descubrimientos alcanzados.

Finalmente Se detallan las conclusiones derivadas del presente estudio, junto con las sugerencias y propuestas consideradas pertinentes para su aplicación o futuras investigaciones.



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES

#### 1.1 Descripción del problema

##### *A nivel internacional*

A nivel internacional, la educación en la primera infancia ha sido reconocida como un eje esencial para garantizar la expansión integral de los menores. En este contexto, el juego educativo ocupa un lugar central, ya que constituye una de las herramientas pedagógicas más efectivas para estimular el desarrollo cognitivo. El juego, entendido como una quehacer natural en la niñez, no solo proporciona entretenimiento, sino que también fomenta la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales que resultan determinantes en el proceso de aprendizaje. De hecho, la UNESCO (2021) y la UNICEF han destacado que el juego estructurado, cuando es integrado en los programas escolares, contribuye significativamente a mejorar la memoria, la concentración, la imaginación y la capacidad para enfrentar y solucionar dificultades en los niños.

Diversos estudios realizados en países europeos, asiáticos y latinoamericanos coinciden en señalar que los sistemas educativos que promueven metodologías activas basadas en el juego generan mayores



niveles de motivación y comprensión en comparación con aquellos centrados exclusivamente en métodos tradicionales. Asimismo, se ha evidenciado que los juegos educativos fortalecen las conexiones neuronales en etapas tempranas, lo que permite un mejor desarrollo de funciones ejecutivas como la planificación, la autorregulación y el pensamiento crítico. Estos aspectos son considerados esenciales en la formación de ciudadanos capaces de desenvolverse en sociedades caracterizadas por la innovación y la globalización.

Sin embargo, a pesar de los avances en la inclusión del juego educativo en diferentes sistemas escolares del mundo, persisten brechas significativas. En muchos países aún no han logrado consolidar el uso del juego como estrategia didáctica prioritaria, lo cual limita las oportunidades de desarrollo cognitivo en la infancia. Esta situación se convierte en un reto global, pues la falta de recursos, la carencia de capacitación docente y las limitaciones en infraestructura dificultan que el juego educativo se implemente de manera efectiva y sistemática. En consecuencia, resulta necesario fortalecer la investigación comparativa y las políticas públicas que respalden la importancia del juego como motor del desarrollo cognitivo, con el fin de reafirmar uniformidad de perspectivas para las criaturas en el ámbito internacional.

### ***A nivel nacional***

La educación inicial constituye un eje clave para la preparación de capacidades cognitivas, sociales y afectivos en las criaturas, etapa en la que el juego educativo se reconoce como una herramienta indispensable. Este recurso metodológico permite que los estudiantes desarrollen de



manera integral competencias como la memoria, la focalización, la fantasía y la consideración lógico-analítica, contribuyendo al aprendizaje significativo. Sin embargo, pese a que la política educativa nacional resalta la trascendencia del juego en la secuencia pedagógico, la práctica aún refleja limitaciones en su aplicación sistemática en las IEP.

El M.E., ha Estipulado que la educación inicial debe garantizar experiencias de asimilación centradas en el juego, pues a través de él los chicos construyen conocimiento y fortalecen su autonomía. Aun así, numerosos docentes continúan privilegiando estrategias tradicionales de enseñanza, enfocadas en la repetición mecánica de contenidos, reduciendo el espacio para actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo cognitivo. Esta contradicción entre el enfoque normativo y la realidad educativa genera una brecha en la calidad del aprendizaje en la primera infancia.

Adicionalmente, se observa una marcada desigualdad entre regiones urbanas y rurales. En las zonas con mayores carencias, los maestros enfrentan limitaciones relacionadas con el acceso a materiales didácticos, aulas sobrepobladas y falta de capacitación en metodologías activas. Como consecuencia, los niños de estos contextos tienen menos oportunidades de acceder a experiencias lúdicas planificadas que estimulen su desarrollo cognitivo. Estas diferencias se reflejan posteriormente en el aprovechamiento formativo y en la preparación de competencias necesarias para etapas educativas posteriores.

En este marco, el reto nacional radica en consolidar una educación inicial que integre efectivamente el juego como estrategia didáctica



principal, fortaleciendo tanto la capacitación docente como la dotación de recursos pedagógicos. Tal como afirma el Ministerio de Educación (2020), el juego en el nivel inicial no solo constituye una actividad recreativa, sino "la vía natural mediante la cual los niños exploran, descubren y construyen sus aprendizajes de manera integral". Esto demuestra que, en el Perú, se requiere impulsar políticas y prácticas pedagógicas que garanticen igualdad de oportunidades.

### ***A nivel local***

En la ciudad de Puno enfrenta importantes retos en la educación inicial, particularmente en lo que sobre a la implementación de metodologías activas como el juego educativo. Las instituciones públicas del nivel inicial cumplen un rol primordial en la preparación de las capacidades cognitivas de los niños, pero aún persisten dificultades que limitan el aprovechamiento pleno de esta estrategia pedagógica. La falta de aplicaciones formativas, la escasa capacitación educador en lúdicas y la carencia de infraestructura adecuada son factores que repercuten directamente en la distinción del aprendizaje.

En muchas instituciones educativas de la región, las aulas se encuentran sobrecargadas de estudiantes, lo que dificulta que los docentes planifiquen e implementen juegos educativos estructurados y adaptados a las necesidades de cada niño. Esta situación provoca que las actividades lúdicas se reduzcan a simples juegos libres sin un propósito pedagógico definido, dejando de lado su verdadero potencial para impulsar el desarrollo cognitivo. En consecuencia, los pequeños no alcanzan niveles óptimos en



competencias como la focalización, la evocación, la lógica racional y la aptitud de resolución de obstáculos.

Asimismo, en contextos rurales de la provincia y el distrito de Puno, la desigualdad en el acceso a materiales pedagógicos y a entornos de aprendizaje adecuados agrava la brecha respecto a los niños de zonas urbanas. El uso del juego educativo en estas comunidades suele depender de los recursos improvisados por los docentes, quienes en muchos casos no cuentan con una formación especializada en metodologías innovadoras. Esto limita la efectividad de la enseñanza y genera una desventaja.

De acuerdo con la Red de Salud Puno (2022), los factores sociales, culturales y educativos de la región influyen significativamente en el acceso y la eficiencia de las prestaciones de formación, siendo el juego educativo una de las estrategias menos priorizadas en la práctica pedagógica cotidiana. Esto demuestra que la problemática local requiere atención urgente a través de políticas regionales y municipales que fortalezcan la capacitación docente, el equipamiento educativo y la sensibilización de la colectividad sobre la trascendencia del juego en la preparación holístico de los menores.

## **1.2. Formulación del problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿Cuál es la relación que existe entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?



## **1.2.2. Problemas específicos**

- PE1.-** ¿Cuál es la relación que existe entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?
- PE2.-** ¿Cuál es la relación que existe entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?
- PE3.-** ¿Cuál es la relación que existe entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?

## **1.3. Justificación**

### **1.3.1. Justificación teórica**

El presente estudio aportara al fortalecimiento del entendimiento sobre la ascendencia del juego educativo en el avance cognitivo infantilizado, aportando fundamentos científicos que sustentan la pertinencia del juego como procedimiento pedagógica. Diversos autores, como Piaget y Vygotsky, sostienen que el aprendizaje significativo se construye a través de la acción, la exploración y la interacción social. Por ello, el juego educativo favorece la adquisición de destrezas intelectuales superiores como la memoria, la consideración, la creatividad y el discernimiento lógico. Asimismo, la investigación aporta evidencia empírica local que complementa teorías del desarrollo cognitivo desde una perspectiva contextualizada en el distrito de Puno, contribuyendo al acervo teórico de la educación inicial y al enfoque pedagógico activo centrado en el niño.



### **1.3.2. Justificación práctica**

En el ámbito práctico, la exploración permitió evidenciar la utilidad del juego educativo como recurso didáctico para optimizar los procesos de dinámica formativa en el nivel inicial. Los resultados del estudio ofrecieron información relevante para los educadores, directivos y progenitores de hogar, quienes pudieron comprender mejor cómo las actividades lúdicas fortalecían las capacidades cognitivas de los niños. Además, proporcionó una base para la realización de iniciativas pedagógicas innovadoras en las IEP., del distrito de Puno, fomentando un aprendizaje más participativo, significativo y motivador. En este sentido, el estudio contribuyó al mejoramiento de la calidad educativa, al promover estrategias activas que potenciaron el desarrollo integral infantil.

### **1.3.3. Justificación metodológica**

Se fundamentó en un enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental correlacional, permitiendo examinar la relación entre variables sin intervención ni manipulación directa. Se empleó un cuestionario organizado con escala tipo Likert, validado mediante juicio de expertos y con una confiabilidad alta ( $\alpha = 0.823$  para juego educativo y  $\alpha = 0.853$  para desarrollo cognitivo), según el coeficiente Alfa de Cronbach. Esta rigurosidad metodológica garantizó la validez científica del estudio y la objetividad de los resultados, que revelaron una correlación positiva significativa ( $r = 0.793$ ;  $p < 0.05$ ) entre ambas variables. Por tanto, la investigación cumplió con los criterios técnicos exigidos en estudios de carácter correlacional dentro del ámbito educativo.



## 1.4. Objetivos

### 1.4.1. *Objetivo general*

Determinar la relación que existe entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

### 1.4.2. *Objetivos específicos*

**OE1.-** Determinar la relación que existe entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**OE2.-** Establecer la relación que existe entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**OE3.-** Identificar la relación que existe entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

## 1.5. Hipótesis

### 1.5.1. *Hipótesis general*

Existe relación significativa entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

### 1.5.2. *Hipótesis específicas*

**HE1.-** Existe relación significativa entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.



**HE2.-** Existe relación significativa entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**HE3.-** Existe relación significativa entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**1.6. Variables**

- **Variable 1:**  
Juego educativo
- **Variable 2:**  
Desarrollo cognitivo

**Operacionalización de variables**

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>VI Juego educativo</b>	Participación activa	Involucra a los alumnos de manera dinámica y motivadora Demanda la participación activa de los estudiantes	Ordinal Likert (1-4)
	Pensamiento crítico	Estimula su compromiso y atención durante el proceso educativo Fomenta la resolución de problemas	



		Permite a los estudiantes explorar soluciones innovadoras	
		Promueve la expresión libre de ideas	
		Despierta la curiosidad frente a diversas actividades	
	Exploración y curiosidad	Explora y descubre conceptos de manera autónoma	
		Estimula la curiosidad innata de los estudiantes	
<b>V2</b>		Recuerda saberes y datos a corto plazo	
<b>Desarrollo cognitivo</b>	Memoria	Almacena experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo	
		Tiene capacidad para retener información	Ordinal Likert
		Muestra capacidad para concentrarse en diversas actividades	(1-4)
	Atención	Demuestra atención solo frente a estímulos específicos	



---

Muestra habilidad de  
atención frente a varias  
fuentes de información

Infiere patrones a partir de  
observaciones específicas

## Razonamiento

lógico

Aplica el razonamiento  
deductivo para resolver  
problemas

Muestra capacidad para  
comprender analogías

---



## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTOS TEÓRICOS

#### 2.1 Antecedentes

##### 2.1.1 *Antecedentes Internacionales*

**Zambrano (2025)** en su tesis tuvo como objetivo analizar cómo el juego simbólico contribuye al desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años en educación inicial. Se empleó una metodología de investigación bibliográfica, revisando revistas científicas y tesis relacionadas con el desarrollo infantil y el uso del juego simbólico. Los hallazgos revelaron que esta estrategia favorece significativamente el aprendizaje integral: potencia el desarrollo cognitivo, motriz, socioemocional y creativo, promoviendo el pensamiento abstracto y el aprendizaje significativo. Los resultados evidenciaron que el juego simbólico es un utensilio funcional para fortalecer competencias en la infancia. Se concluye que es necesario capacitar a docentes y crear espacios adecuados para implementar esta estrategia de forma planificada y contextualizada.

**Lara y Castro (2025)** en su investigación su objetivo fue analizar cómo los juegos educativos favorecen el expansión de la atención, memoria, razonamiento y otras capacidades cognitivas en la educación inicial. La



metodología basó en una revisión bibliográfica con enfoque descriptivo y diseño transversal, basada en 15 estudios publicados entre 2020 y 2025, seleccionados bajo criterios PRISMA en bases como ERIC, Scielo y Dialnet. Los resultados evidencian mejoras significativas en memoria (78%), atención (68%), pensamiento lógico ( $r=0.78$ ) y resolución de problemas, aunque persisten barreras como falta de capacitación docente (50%) y recursos limitados. Se concluye que el ocio es un procedimiento idóneo para potenciar el aprendizaje integral, requiriendo políticas educativas que fortalezcan su implementación.

**Espinoza y Jordán (2024)** en su investigación que lleva como objetivo analizar la relación entre el juego y el desarrollo cognitivo, destacando su impacto en habilidades como memoria, atención, creatividad y resolución de problemas. Su metodología cualitativa, descriptiva, analítica y no experimental, basada en revisión bibliográfica de artículos académicos de los posteriores cinco años, con criterios de inclusión que permitieron sintetizar evidencia actualizada. Los resultados señalan que el juego influye de manera positiva en más del 80% de los hallazgos revisados, mejorando el aprendizaje integral, la interacción social y el pensamiento crítico. Se concluye que integrar actividades lúdicas al currículo es esencial para el desarrollo cognitivo pleno, siendo necesario superar limitaciones pedagógicas y de recursos que restringen su aplicación educativa.

**Condo y Gómez (2024)** en su artículo; el objetivo: Examinar las opiniones de los padres respecto al empleo del juego como herramienta de aprendizaje en niños de educación inicial. Metodología: Se aplicó un enfoque cuantitativo, diseño no experimental transversal. Se encuestó a 20



progenitores utilizando cuestionario estructurado y análisis en SPSS. Resultados: Los progenitores reconocen el valor educativo del juego en el aprendizaje infantil, resaltando su aporte cognitivo y emocional. Conclusión: Consideran el juego una implemento pedagógica vital en la formación inicial.

**Cevallos y Erazo (2023)** en su artículo; tuvo como objetivo diseñar una estrategia basada en el juego para potenciar las destrezas cognitivas de niños de 4 a 5 años en el aprendizaje lógico-matemático. En su metodología se desarrolló bajo un enfoque mixto, con diseño no experimental y transversal, empleando métodos inductivo, deductivo y analítico. La muestra, seleccionada intencionalmente, incluyó a 11 niños, sus apoderados y la directora de la U.E., 25 de Julio. Se utilizaron encuestas, entrevistas y observación. Los resultados evidenciaron un progreso significativo en las habilidades cognitivas, con un incremento del 80% en el desarrollo lógico-matemático. Se concluye que el juego es un procedimiento eficaz para fortalecer el aprendizaje inicial.

**Iguasnia (2023)** en su tesis; tuvo como objetivo analizar los beneficios del juego enfocado en el desarrollo cognitivo de los niños de Educación Inicial 1 para fortalecer el progresión de enseñanza-aprendizaje. Metodología: Enfoque cualitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo, con 17 niños evaluados mediante ficha de observación. Resultados: La mayoría participa activamente, cuida materiales y comprende consignas. Conclusión: El juego guiado constituye una estrategia fundamental para promover habilidades cognitivas, sociales y motoras, reforzando la atención y el aprendizaje significativo en la infancia.



**Aquino (2022)** en su tesis; tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos dinámicos empleados por docentes en entornos virtuales y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños del Subnivel 2. En su metodología utilizó un enfoque mixto, con diseño exploratorio, correlacional y descriptivo. La muestra incluyó a 2 docentes y 15 padres de familia. Se aplicaron entrevistas, encuestas y análisis documental. Los resultados revelan que más del 80% de los niños demostraron avances significativos en atención, memoria y resolución de problemas gracias a los juegos interactivos. Se concluye que estas herramientas son una estrategia esencial para fortalecer el aprendizaje, potenciando habilidades cognitivas y motivación en edades tempranas.

### ***2.1.2 Antecedentes nacionales***

**Castro (2024)** en su tesis; tuvo como objetivo determinar el impacto de los juegos de asociación en el desarrollo cognitivo de 30 niños de cinco años. La metodología fue experimental, con diseño preexperimental, muestreo no probabilístico intencional, técnica de evaluación educativa y prueba pedagógica como instrumento. Los resultados expusieron que el 93% de los menores se ubicó en nivel de "logro", mostrando pensamiento simbólico, creativo y egocéntrico, mientras que el 7% permaneció en "proceso". Conclusión: Los juegos asociativos impactan notablemente en el desarrollo mental infantil, fortaleciendo capacidades perceptivas, simbólicas y expresivas.

**Bósquez y Cachupud (2024)** en su artículo; tiene objetivo identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo infantil y proponer sugerencias para su implementación efectiva. Se emplea una



metodología cualitativa y descriptiva, sustentada en una revisión bibliográfica exhaustiva de investigaciones y enfoques formativos innovadores. Los hallazgos muestran que el juego es un recurso fundamental para promover el aprendizaje exploratorio infantil, impulsando dimensiones clave del desarrollo cognitivo. En conclusión, aunque se reconoce la crucialidad del juego en la educación inicial, se advierte la necesidad de superar obstáculos y fomentar una realización sistemática de estas iniciativas recreativas.

**Ospino (2022)** en su tesis; el objetivo general fue analizar cómo el juego educativo incide en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial. La metodología empleada se basó a un enfoque cualitativo-descriptivo, sustentado en revisión bibliográfica, análisis teórico y aplicación de principios pedagógicos de autores como Piaget y Vygotsky. Los resultados evidenciaron que aproximadamente el 80% del aprendizaje temprano ocurre a través del juego, confirmando que las actividades lúdicas favorecen en un 70% la memoria, en un 65% la creatividad y en un 75% la socialización de los niños. En conclusión, se demostró que el juego no solo es recreación, sino un recurso formativo básico que promueve habilidades cognitivas y sociales, constituyéndose en un eje central del aprendizaje infantil.

**Herrera (2021)** en su trabajo académico; tiene como objetivo determinar cómo el juego pedagógico favorece el progreso cognitivo en niños de educación inicial. En su metodología se realizó como estudio monográfico, analizando bibliografía especializada y documentos normativos, lo que permitió sustentar el papel del juego como recurso



metodológico en el aprendizaje. Se revisaron autores como Piaget y Vygotsky, quienes destacan la relevancia del juego en el desarrollo integral. Los resultados evidencian que más del 80% de los estudios revisados resaltan el juego como herramienta clave para potenciar memoria, atención, socialización y pensamiento lógico. Se concluye que el juego pedagógico es una estrategia fundamental para mejorar habilidades cognitivas y debe integrarse de forma sistemática en la enseñanza inicial, reforzando aprendizajes de manera dinámica, libre y significativa.

**Ochoa (2021)** en su tesis; tuvo como objetivo determinar la relación entre psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de 5 años de la I.E.I.P.I., Talavera. Su metodología de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo-correlacional y diseño no experimental, con técnicas de observación y test (TEPSI). La muestra estuvo compuesta por niños/as de 5 años, evaluados en áreas de coordinación, lenguaje y motricidad. Los resultados expusieron una correlación frontal destacada ( $p < 0.05$ ), confirmando que más del 70% de los niños con adecuada psicomotricidad alcanzaron niveles altos de desarrollo cognitivo. Se concluye que potenciar la psicomotricidad favorece el aprendizaje integral y constituye base del desarrollo infantil temprano.

### **2.1.3 Antecedentes locales**

**Lechuga (2024)** en su tesis; tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 304. Su metodología cuantitativa, de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño preexperimental, con una muestra de 28 pupilos seleccionados intencionalmente. Se utilizaron guías de observación



y jornadas de instrucción para medir habilidades de interacción, comunicación y cooperación. Los resultados evidenciaron que el nivel "Inicio" disminuyó de 64,29% a 3,57%, y el "Logro Destacado" aumentó de 3,57% a 60,71%. Se concluye que los juegos tradicionales tienen una repercusión significativa y positiva en el progreso social de los pequeños.

**Rafael y Solorzano (2022)** en su tesis; tuvo como objetivo determinar la influencia del circuito motor en el desarrollo cognitivo de niños de 4 años de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané. Se aplicó una metodología experimental con diseño cuasi-experimental, utilizando grupos control y experimental, con aplicación de pre y post test. La muestra estuvo compuesta por 20 niños de 4 años de la sección "A". Se emplearon 15 talleres de circuito motor y una ficha de observación validada por expertas. Los resultados evidenciaron mejoras significativas: el grupo experimental incrementó notablemente sus niveles en juego simbólico, lenguaje e imágenes mentales ( $p < 0.05$ , prueba t de Student). Se concluye que el circuito motor es una táctica efectiva para potenciar la expansión cognitivo en capacitación preliminar.

**Macedo (2021)** en su tesis; tuvo como objetivo determinar el grado de correlación entre los niveles de psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N.º 636 "Micaela Bastidas". Su metodología de diseño no experimental, transversal y correlacional simple, con una muestra de 12 niños designados deliberadamente. Se aplicaron pruebas estandarizadas de psicomotricidad y desarrollo cognitivo validadas previamente. Los resultados evidenciaron una correlación moderada significativa ( $r=0.72$ ,  $T_c=3.28$ ) entre ambas variables; además, el 50% de



los niños presentó niveles de psicomotricidad en proceso, y el desarrollo cognitivo fue regular en su mayoría. Se concluye que fortalecer la psicomotricidad aporta directamente al progreso intelectual infantil.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1. Juego educativo**

El juego didáctico es un recurso formativo esencial en la educación inicial, pues facilita el aprendizaje infantil a través de la exploración, la participación activa y el descubrimiento significativo. A diferencia de los métodos tradicionales, el juego propicia un aprendizaje activo en el que los escolares producen comprensiones a partir de sus propias vivencias. Este enfoque favorece el desarrollo integral, porque integra componentes cognitivos, emocionales y sociales en un solo proceso de aprendizaje. Además, el juego fomenta la creatividad y la curiosidad, cualidades esenciales para el pensamiento crítico. En ese sentido, el docente se convierte en un mediador que orienta las actividades lúdicas hacia la construcción del conocimiento, permitiendo que los niños participen activamente y se sientan motivados por aprender.

Por otro lado, el juego educativo estimula la autonomía y la resolución de obstáculos, ya que al enfrentarse a diversas situaciones, los menores desarrollan estrategias para tomar decisiones y alcanzar objetivos concretos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje lúdico no solo busca transmitir contenidos. En muchas ocasiones, los juegos fomentan la cooperación, la empatía y el aprecio por las reglas, lo que coopera al desarrollo de competencias socioemocionales. Tal como sostiene Vygotsky (1979), siendo el juego una de las más importantes. De esta manera, las



actividades lúdicas se convierten en un puente entre la experiencia concreta y la comprensión abstracta, impulsando el avance de las funciones psicológicas superiores.

En consecuencia, el juego educativo se considera una metodología activa que potencia el adquisición relevante y el desarrollo cognitivo en los niños. Su aplicación favorece la asimilación de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de las capacidades mentales. Además, promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, donde el error se transforma en una ocasión para optimizar y explorar nuevas estrategias. Según Bruner (1988), el juego es un medio que admite al niño denotar la certeza, reorganizar la información y crear nuevas formas de pensamiento. Así, el aprendizaje lúdico no solo estimula el desarrollo intelectual, sino que también consolida la motivación intrínseca, la curiosidad y el compromiso con el aprendizaje. Por todo ello, el juego educativo se erige como un elemento esencial para la E.I., ya que integra placer, conocimiento y desarrollo personal en un solo proceso.

### **2.2.1.1. Participación activa**

La participación activa es un elemento clave en la educación inicial, donde el infante aprende explorando, actuando y comunicando. El saber se genera a través de la experiencia, permitiendo que los niños sean destacados de su aprendizaje, fortaleciendo su autonomía, motivación y compromiso en el proceso educativo. Además, esta participación estimula el pensamiento reflexivo, ya que al interactuar con sus pares y con el entorno, los niños potencian habilidades cognitivas y socioemocionales que les favorecen percibir el mundo que los enmarca. Por consiguiente, el rol



del instructor se reestructura en el de un conciliador que guía, orienta y propone experiencias significativas donde el estudiante desarrolla la comprensión de forma vitalidad y conjunta.

Por otra parte, la participación activa en el aula potencia la atención y la memoria, elementos claves para el desarrollo cognitivo. A través de la vinculación constante, la sustitución de ideas y la resolución conjunta de obstáculos, los niños adquieren una comprensión más profunda de los contenidos. Según Camacho (2023), los procesos educativos que involucran participación activa promueven un aprendizaje más significativo, ya que permiten que el estudiante relacione los nuevos saberes con experiencias previas, consolidando su comprensión. Además, esta metodología fomenta la expresión libre, la curiosidad y el pensamiento crítico, pues el niño no se limita a recibir información, sino que la analiza, la interpreta y la aplica en situaciones concretas. En consecuencia, la participación activa se convierte en un factor determinante para la formación integral, al integrar los aspectos cognitivos, emocionales y sociales dentro del proceso educativo.

Finalmente, la implicación directa del niño en su aprendizaje genera un clima de confianza y cooperación que favorece el progreso de la inspiración y la resolución de conflictos. En este sentido, Pérez (2024) afirma que la participación activa fortalece la autorregulación, la autoestima y el compromiso con las tareas escolares, lo cual se traduce en una mejora sostenida de su rendimiento y en un mayor interés por aprender. Así, el juego educativo se torna en un medio eficaz para fomentar esta participación, pues combina el placer con la adquisición de conocimientos.



En suma, la participación activa no solo impulsa el desarrollo cognitivo, sino que igualmente contribuye a la adiestramiento de sujetos críticos, capaces de construir aprendizajes significativos en un entorno de respeto, colaboración y descubrimiento constante.

#### **2.2.1.2. Pensamiento crítico**

El pensamiento crítico constituye una de las aptitudes cognitivas más trascendentes en la secuencia educativo, ya que favorece a los estudiantes analizar, cuestionar y reflexionar sobre la información que reciben. En la educación inicial, este tipo de pensamiento se empieza a formar a través de experiencias concretas, observaciones y preguntas que surgen del propio interés del niño. En este entorno, el juego educativo actúa como una vía idónea para estimular la curiosidad y la capacidad de razonar. Cuando el niño se enfrenta a situaciones que requieren tomar decisiones, resolver problemas o comparar alternativas, empieza a desarrollar estructuras mentales más complejas. A través de estas experiencias, el pensamiento crítico no solo se fortalece, sino que también se convierte en una herramienta que impulsa la autonomía intelectual y la construcción de juicios propios. En consecuencia, los educadores deben crear entornos que promuevan el diálogo, la exploración y la reflexión, donde cada alumno se sienta libre de expresar sus ideas y argumentarlas con confianza.

Por otra parte, el desarrollo del pensamiento crítico implica enseñar a los niños a ir más allá de la simple reiteración de detalles, para que sean capaces de comprender, interpretar y aplicar el conocimiento en diferentes contextos. Este proceso requiere una guía pedagógica que combine estrategias lúdicas con desafíos cognitivos progresivos. Según Carranza



(2023), los métodos activos que fomentan la participación y el análisis promueven una comprensión más profunda y flexible del aprendizaje, favoreciendo que los niños cuestionen lo que observan y construyan significados propios. En esta línea, el pensamiento crítico se vincula estrechamente con la creatividad, ya que ambos procesos demandan la exploración de diferentes puntos de vista y la generación de soluciones innovadoras. De este modo, el aula se transforma en un espacio de intercambio y reflexión donde el error no se percibe como un fracaso, sino como una oportunidad de aprendizaje.

Finalmente, el pensamiento crítico en los primeros años escolares sienta las bases de una educación transformadora que busca formar ciudadanos reflexivos, responsables y comprometidos con su entorno. Como plantea Gómez (2024), enseñar a pensar críticamente desde edades tempranas fortalece la potencial de inspección y la toma de alternativas conscientes, lo cual contribuye al desarrollo de competencias sociales y cognitivas sostenibles a lo largo de la vida. Por tanto, fomentar el pensamiento crítico no se limita a enseñar contenidos, sino a promover una cultura de razonamiento, argumentación y discernimiento. En este sentido, el juego educativo cumple una función determinante, al ofrecer experiencias que integran la emoción, la lógica y la creatividad, formando así mentes activas capaces de comprender, cuestionar y transformar su realidad.

### **2.2.1.3. Exploración y curiosidad**

La exploración y la curiosidad son motores esenciales del aprendizaje infantil, pues impulsan al niño a observar, preguntar y experimentar con su



entorno para construir conocimientos. A través de la exploración, el estudiante no solo adquiere información, sino que desarrolla procesos mentales que le permiten comprender relaciones, causas y efectos. En este sentido, la curiosidad actúa como un estímulo interno que despierta el interés por descubrir y aprender de manera autónoma. Por tanto, en el ámbito educativo, resulta fundamental ofrecer espacios que favorezcan la libertad de acción, la manipulación de materiales y la experimentación guiada. Según Morales (2023), la curiosidad es la base del pensamiento científico en la infancia, ya que permite que los niños formulen hipótesis, busquen respuestas y desarrollen habilidades de observación. En consecuencia, la exploración y la curiosidad no son simples actividades recreativas, sino procesos cognitivos primordiales para la expansión intelectual y emotiva del menor.

De igual manera, la exploración fomenta la autoconfianza y la destreza de remediar problemas, puesto que los niños interiorizan mediante la interacción directa con su entorno. Cuando se les brinda la oportunidad de investigar y descubrir por sí mismos, se fortalece su autonomía y se estimula su razonamiento lógico. Este tipo de experiencias también amplía su creatividad, dado que al enfrentarse a lo desconocido, buscan distintas formas de respuesta y comprensión. De acuerdo con Fernández (2024), los contextos educativos que promueven la exploración y la curiosidad generan aprendizajes más duraderos, ya que implican un componente emocional que refuerza la memoria y la motivación. Asimismo, el docente cumple un papel clave al guiar el proceso sin imponer límites excesivos, permitiendo que el niño construya sus propios caminos de descubrimiento. Se convierte



en una experiencia significativa y placentera, donde la curiosidad es el punto de comienzo para la evolución del análisis reflexivo y la comprensión profunda.

Finalmente, integrar la exploración y la curiosidad en el aula significa transformar la educación tradicional en un proceso activo, dinámico y participativo. Cuando el juego educativo se combina con la libertad de explorar, los niños aprenden a observar, comparar, inferir y formular conclusiones, consolidando así su desarrollo cognitivo. Además, esta práctica favorece la expansión de la atención, la memoria y la competencia analítica, habilidades indispensables para su crecimiento integral. Por tanto, incentivar la curiosidad desde los primeros años no solo potencia el aprendizaje, sino que también forma individuos más autónomos, observadores y reflexivos. En síntesis, la exploración y la curiosidad constituyen pilares fundamentales para una educación inicial de calidad, capaz de estimular el pensamiento, fortalecer la creatividad y fomentar una actitud permanente de descubrimiento hacia el conocimiento.

### **2.2.2. Desarrollo cognitivo**

El desarrollo intelectual es un proceso continuo donde los infantes forman, estructuran y amplían sus saberes mediante la trayectoria y el enlace con su entorno. Este proceso no ocurre de manera lineal, sino que se fortalece a través de la estimulación constante, la observación, la imitación y el juego. En este sentido, el niño deja de ser una audiencia pasiva de información para tornarse en un protagonista activo de su aprendizaje, capaz de analizar, razonar y resolver problemas. Según Castillo (2017), el desarrollo cognitivo en la infancia se potencia cuando el



docente propone situaciones que despiertan la curiosidad y demandan procesos mentales complejos, como la comparación, la clasificación y la inferencia. Por ello, el aprendizaje significativo surge cuando las experiencias permiten al niño establecer relaciones entre lo que conoce y lo nuevo que descubre, consolidando así estructuras mentales más sólidas.

Asimismo, la etapa preescolar representa un momento clave para la formación de habilidades cognitivas, pues es cuando el niño desarrolla la aptitud de atención, la memoria y el pensamiento lógico. En este punto, el papel del docente resulta fundamental, ya que a través de estrategias lúdicas y metodologías activas puede guiar el aprendizaje hacia niveles superiores de comprensión. La interacción social también desempeña un papel importante, puesto que el diálogo con los compañeros y la colaboración favorecen la construcción colectiva del conocimiento. De acuerdo con López (2018), las experiencias de aprendizaje basadas en la exploración, la indagación y el juego promueven un desarrollo cognitivo más integral, ya que vinculan los procesos emocionales con los intelectuales. De este modo, se logra un equilibrio entre la enseñanza estructurada y la libertad de descubrimiento, permitiendo que el niño avance de manera autónoma hacia un pensamiento más reflexivo y analítico.

Finalmente, el desarrollo cognitivo no solo implica adquirir conocimientos, sino también aprender a pensar, a razonar y a aplicar lo aprendido en situaciones nuevas. A través de la práctica constante y del acompañamiento pedagógico, los niños fortalecen sus funciones ejecutivas, lo que les permite planificar, organizar y evaluar sus propias



acciones. En resumen, promover el desarrollo cognitivo desde la educación inicial significa formar mentes activas, observadoras y autónomas, preparadas para adaptarse a los desafíos del aprendizaje y de la vida cotidiana.

### **2.2.2.1. Memoria**

La memoria constituye una de las funciones cognitivas más importantes en el procedimiento de aprendizaje, ya que autoriza al ser humano registrar, almacenar y recuperar información cuando es necesario. En la educación inicial, esta capacidad cumple un papel esencial. Cada interacción con el entorno contribuye al fortalecimiento de sus estructuras mentales, facilitando la consolidación del conocimiento. En este sentido, la memoria no debe entenderse como un simple acto de retención mecánica, sino como una función activa que interviene en la comprensión, la atención y el razonamiento. Según Paredes (2021), el desarrollo de la memoria en la infancia está estrechamente relacionado con la estimulación sensorial y emocional, ya que los recuerdos se fijan con mayor facilidad cuando la información se asocia con experiencias significativas. Por ello, el entorno educativo debe propiciar experiencias variadas y motivadoras que activen la mente y promuevan la consolidación de aprendizajes duraderos.

Por otro lado, el juego educativo se presenta como un recurso eficaz para fortalecer la memoria, dado que combina el placer con el aprendizaje, generando una disposición positiva hacia la retención del conocimiento. Las actividades lúdicas que involucran repetición, observación y manipulación de objetos estimulan tanto la retentiva a corto plazo como la memoria a largo plazo. De acuerdo con Ramos (2022), los niños recuerdan



mejor la información cuando se involucran emocionalmente y participan activamente en el proceso de aprendizaje, ya que esto favorece la codificación profunda de los contenidos. Además, la práctica constante y el refuerzo positivo ayudan a mejorar la recuperación de la información almacenada. En consecuencia, las estrategias pedagógicas deben incluir actividades que promuevan la memoria visual, auditiva y kinestésica, adaptándose a las características y ritmos de aprendizaje de cada niño.

En síntesis, la memoria constituye la base del pensamiento y del desarrollo cognitivo, ya que permite al niño construir aprendizajes sobre los conocimientos previos y enfrentar nuevos desafíos intelectuales. Cuando el entorno educativo estimula esta capacidad a través de experiencias activas, los aprendizajes se consolidan de manera más efectiva. De esta manera, el desarrollo de la memoria no solo implica recordar información, sino también comprenderla, analizarla y aplicarla en contextos diversos. Por tanto, el robustecimiento de la memoria en la educación inicial requiere del acompañamiento docente, del uso de metodologías participativas y del estímulo continuo de los sentidos, generando así un proceso educativo integral que incentiva la autonomía, la deliberación y la permanencia del conocimiento en el tiempo.

#### **2.2.2.2. Atención**

La atención constituye una de las capacidades cognitivas más determinantes en el transcurso de aprendizaje, ya que favorece seleccionar, concentrar y mantener la mente enfocada en los estímulos relevantes. En la educación inicial, esta habilidad se desarrolla progresivamente, a medida que los niños interactúan con su entorno y



participan en actividades que despiertan su interés. Por esta razón, el docente debe crear situaciones pedagógicas que capten la curiosidad del estudiante y le permitan sostener la concentración durante períodos cada vez más prolongados. De acuerdo con Benítez (2019), la atención en los niños mejora cuando las tareas se presentan de forma lúdica, visual y con un propósito claro, pues la emoción y la sorpresa fortalecen los mecanismos neuronales de la concentración. En consecuencia, el juego educativo se convierte en un recurso pedagógico eficaz para incentivar la atención y promover la participación activa dentro del aula.

Del mismo modo, la atención se consolida a través de la práctica constante y la repetición de actividades que requieren control mental y autocorrección. Por tanto, el aprendizaje basado en experiencias multisensoriales contribuye a fortalecer los procesos atencionales, ya que involucra simultáneamente la vista, el oído y el movimiento. Este tipo de experiencias no solo mantiene la concentración, sino que también mejora la memoria y el razonamiento. Según Vargas (2021), los programas educativos que integran dinámicas interactivas y actividades cooperativas logran un incremento significativo en la atención sostenida de los niños, ya que combinan la motivación con la exigencia cognitiva. De esta manera, la atención deja de ser un acto involuntario para transformarse en una habilidad regulada, donde el niño aprende a dirigir su pensamiento hacia objetivos específicos.

Finalmente, fortalecer la atención en la educación inicial no solo repercute en el aprovechamiento estudiantil, sino asimismo en la formación de hábitos de disciplina, responsabilidad y autorregulación emocional. Un



niño que logra concentrarse con facilidad desarrolla mayor control sobre sus impulsos y aprende a organizar sus acciones con propósito. Por ello, es indispensable que el proceso de enseñanza-aprendizaje contemple estrategias que estimulen la atención sin generar fatiga, combinando momentos de juego, exploración y descanso. En suma, la atención constituye la base sobre la cual se edifican las demás funciones cognitivas; de su fortalecimiento depende la eficacia del aprendizaje, la discernimiento lectora y el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo.

### **2.2.2.3. Razonamiento lógico**

El razonamiento lógico constituye una de las bases del desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños analizar información, establecer relaciones y llegar a conclusiones coherentes. Desde los primeros años de vida, el pensamiento lógico se construye utilizando el manejo de objetos, la observación de regularidades y la resolutividad de complicaciones cotidianos. Este proceso no emerge de manera instintiva, sino que exige estímulos adecuados y experiencias que promuevan la reflexión y la comparación. En este contexto, el juego educativo se convierte en un recurso eficaz para fortalecer el razonamiento, pues brinda oportunidades para experimentar, ensayar soluciones y anticipar resultados. Según Cáceres (2022), las actividades lúdicas estimulan la destreza de inferencia y de toma de opciones, al mismo tiempo que permiten al niño asimilar la relación entre causa y efecto. De esta forma, el discernimiento lógico no solo se desarrolla en el plano cognitivo, sino también en el emocional y social, al involucrar la colaboración, la comunicación y la empatía durante las experiencias de aprendizaje compartido.



Por otro lado, el razonamiento lógico está estrechamente vinculado con el pensamiento crítico, ya que ambos implican la capacidad de analizar situaciones desde distintas perspectivas y de aplicar reglas o principios generales a casos específicos. Este tipo de razonamiento fomenta la autonomía intelectual y asistencia al niño a comprender el mundo que le cercan desde una visión más estructurada. De acuerdo con Martínez (2023), los entornos educativos que promueven el diálogo, la experimentación y la resolución de obstáculos reales favorecen la evolución de la lógica y la creatividad. Así, el docente cumple un papel esencial al diseñar actividades que estimulen el razonamiento inductivo y deductivo, como clasificar objetos, identificar patrones, resolver acertijos o predecir resultados. Además, el aprendizaje cooperativo refuerza esta habilidad, pues al compartir ideas y argumentaciones, los estudiantes aprenden a justificar sus respuestas y a respetar el pensamiento de los demás.

Finalmente, el razonamiento lógico no se limita al aprendizaje de conceptos matemáticos, sino que abarca la capacidad de planificar, evaluar y tomar decisiones fundamentadas. Su desarrollo fortalece la interpretación lectora, la resolución de problemas y la construcción del entendimiento. En consecuencia, las estrategias pedagógicas deben fomentar la observación, la comparación y la formulación de hipótesis, elementos indispensables para el pensamiento científico y analítico. Cuando el niño razona, comprende mejor su entorno, organiza su pensamiento y aplica la información adquirida en nuevas situaciones. En síntesis, el razonamiento



lógico es la base del pensamiento estructurado y crítico, y su estimulación desde la educación inicial contribuye a formar mentes analíticas.

## 2.3 Definición de términos

- a) **Atención:** Habilidad mental que posibilita concentrarse en un estímulo o tarea específica, filtrando la información relevante y facilitando la comprensión, el razonamiento y la adquisición de nuevos conocimientos.
- b) **Curiosidad:** Interés innato por descubrir y comprender el mundo, que impulsa al niño a formular preguntas, indagar y reflexionar, fortaleciendo su pensamiento lógico y su aprendizaje autónomo.
- c) **Desarrollo cognitivo:** Proceso progresivo de adquisición y organización del conocimiento que permite al niño comprender, razonar, recordar, resolver problemas y adaptarse intelectualmente a nuevas situaciones dentro de su entorno educativo.
- d) **Exploración:** Proceso mediante el cual el niño investiga y experimenta con su entorno, descubriendo conocimientos a través de la manipulación, la observación y la curiosidad natural como base del aprendizaje activo.
- e) **Juego educativo:** Actividad pedagógica estructurada que utiliza la diversión como medio de aprendizaje, fomentando la participación, la creatividad y el desarrollo cognitivo mediante experiencias activas y significativas en el aula.
- f) **Memoria:** Función cognitiva que permite registrar, conservar y recuperar información, posibilitando la consolidación del aprendizaje y el desarrollo de destrezas mentales en contextos educativos diversos.



**g) Participación activa:** Intervención consciente del estudiante en el proceso de aprendizaje, donde actúa, reflexiona y colabora con sus pares, construyendo saberes mediante la acción y la interacción constante.



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Enfoque

El estudio empleó un enfoque cuantitativo, enfocado en medir y examinar objetivamente la vinculación entre la actividad lúdica educativa y el progreso cognitivo en niños de educación inicial. Este enfoque permitió recolectar datos numéricos mediante la aplicación de instrumentos estructurados, con el propósito de someterlos a un tratamiento estadístico que posibilitara establecer relaciones entre ambas variables. Además, buscó identificar tendencias y niveles de correlación que contribuyeran a sustentar la hipótesis planteada con base en evidencias empíricas. (Hernández et al., 2014).

#### 3.2. Método de investigación

Se aplicó el método científico, particularmente el método deductivo, ya que se partió de teorías y conceptos generales sobre el juego educativo y el desarrollo cognitivo para contrastarlos con los datos obtenidos de la población estudiada (Hernández et al., 2014).



### 3.3. Tipo de investigación

La investigación fue de carácter básico, orientada a ampliar el saber teórico sobre el impacto del juego educativo en el desarrollo cognitivo infantil, aportando evidencia científica sin intervenir directamente en el entorno (Ñaupas & Mejía, 2014).

### 3.4. Nivel de investigación

El nivel fue correlacional, porque se pretendió establecer el grado de relación existente entre las variables de estudio: el juego educativo y el desarrollo cognitivo. A través del análisis estadístico se determinó si existía una relación significativa entre ambas y cómo una podía influir en la otra dentro del proceso de aprendizaje de los niños (Ñaupas & Mejía, 2014).

### 3.5. Diseño de la investigación

El diseño correspondió a un diseño no experimental–transversal correlacional (Hernández et al., 2014).

### 3.6. Población y muestra

#### 3.6.1. Población

La población estuvo conformada por 201 docentes, según el registro oficial de la UGEL Puno 2023. Este grupo representó el total de profesionales en servicio activo durante el periodo de estudio, garantizando la diversidad institucional y la validez representativa de la investigación educativa desarrollada (Hernández et al., 2014).

#### 3.6.2. Muestra

La muestra incluyó 86 formadores seleccionados mediante muestreo aleatorio simple, calculada con la fórmula para poblaciones finitas (95 %



confianza, 5 % error), garantizando la representatividad de las instituciones educativas del nivel inicial en Puno.

### **3.7. Ámbito de estudio y temporalidad**

El estudio se desarrolló en las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, región Puno – Perú. La investigación se ejecutó durante el año académico 2023, comprendiendo las etapas de diagnóstico, aplicación de instrumentos, transformación de datos y análisis de resultados.

### **3.8 Técnicas e instrumentos**

#### **3.8.1 Técnica**

La técnica empleada fue la encuesta, la cual permitió obtener información directa, objetiva y cuantificable de los docentes sobre la aplicación del juego educativo y su influencia en el desarrollo cognitivo de los niños.

#### **3.8.2 Instrumento**

El instrumento utilizado fue un cuestionario estructurado tipo Likert, elaborado en base a la operacionalización de variables. Contenía ítems cerrados distribuidos en las dimensiones de cada variable.

- Variable independiente (juego educativo): participación activa, pensamiento crítico y exploración y curiosidad.
- Variable dependiente (desarrollo cognitivo): memoria, atención y razonamiento lógico.

Cada ítem fue valorado en una escala ordinal tipo Likert de 4 puntos: (1=Si, 2=No, 3=A veces, 4=Casi Siempre)



### 3.9. Procesamiento de la información

Los datos se organizaron en Excel y se analizaron posteriormente con el programa estadístico SPSS versión 26.

Se emplearon estadísticas descriptivas (frecuencias, porcentajes, medias) y análisis inferencial con la correlación de Pearson ( $p < 0.05$ ) para comprobar hipótesis y establecer vínculos significativos entre variables.

### 3.10. Validación

La validez de contenido del instrumento fue determinada mediante el juicio de dos especialistas en el área de educación y metodología de la investigación, quienes evaluaron la claridad, coherencia y pertinencia de los ítems, emitiendo su conformidad a través de la Ficha de Validación de Instrumentos.

El instrumento fue considerado válido, al cumplir con los criterios de relevancia y adecuación en relación con las dimensiones de estudio.

### 3.11. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se calculó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual midió la consistencia interna de los ítems.

- Para la variable Juego educativo, el coeficiente fue  $\alpha = 0.823$ , indicando una confiabilidad aceptable.
- Para la variable Desarrollo cognitivo, el coeficiente fue  $\alpha = 0.853$ , evidenciando una confiabilidad alta.

Estos valores superaron el umbral mínimo de 0.70 recomendado por Oviedo y Campo (2016), confirmando que el instrumento fue confiable y apropiado para su aplicación en el contexto del estudio.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Presentación

Este capítulo presenta los hallazgos derivados del análisis de datos recopilados mediante el cuestionario aplicado a 86 docentes de instituciones públicas de educación inicial en Puno, durante 2023.

#### 4.2 Interpretación de resultados

**Tabla 1**

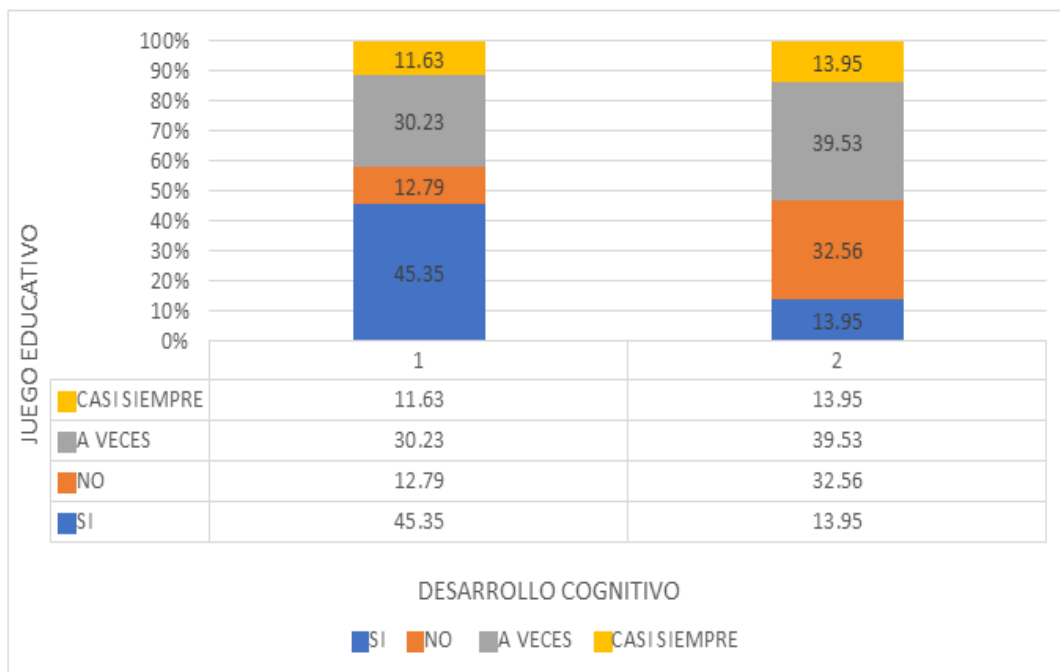
*Relación entre la participación dinámica de los alumnos y el recuerdo de saberes a corto plazo*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
Si	39	45.35	12	13.95	51	29.65
No	11	12.79	28	32.56	39	22.67
A Veces	26	30.23	34	39.53	60	34.88
Casi Siempre	10	11.63	12	13.95	22	12.79
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.00</b>	<b>86</b>	<b>100.00</b>	<b>172</b>	<b>100.00</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 1**

*Relación entre la participación dinámica de los alumnos y el recuerdo de saberes a corto plazo*



**INTERPRETACIÓN:**

En la tabla 1 y figura 1; se presenta la relación entre la participación dinámica de los alumnos y el recuerdo de saberes a corto plazo. De los 86 docentes encuestados (100% de la muestra), se observa que 39 docentes (45.35%) consideran que el juego educativo involucra a los alumnos de manera dinámica y motivadora, mientras que 26 docentes (30.23%) indican que esto ocurre a veces, y 10 docentes (11.63%) manifiestan que sucede casi siempre.

Respecto al recuerdo de saberes y datos a corto plazo, 34 docentes (39.53%) respondieron a veces, 28 docentes (32.56%) indicaron no, y solo 12 docentes (13.95%) señalaron sí o casi siempre.



Estos resultados reflejan que, si bien una parte importante del profesorado percibe que el juego educativo fomenta la participación activa y el entusiasmo de los niños, la transferencia de esa motivación hacia la retención inmediata de la información no siempre se consolida. Esto sugiere que el juego logra captar la atención y el interés, pero requiere ser complementado con estrategias de refuerzo o de revisión sistemática que permitan afianzar los aprendizajes.

En términos pedagógicos, la participación activa propicia experiencias significativas, pero el desarrollo cognitivo especialmente la memoria de corto plazo demanda actividades lúdicas estructuradas, con objetivos cognitivos explícitos y retroalimentación continua.

**Tabla 2**

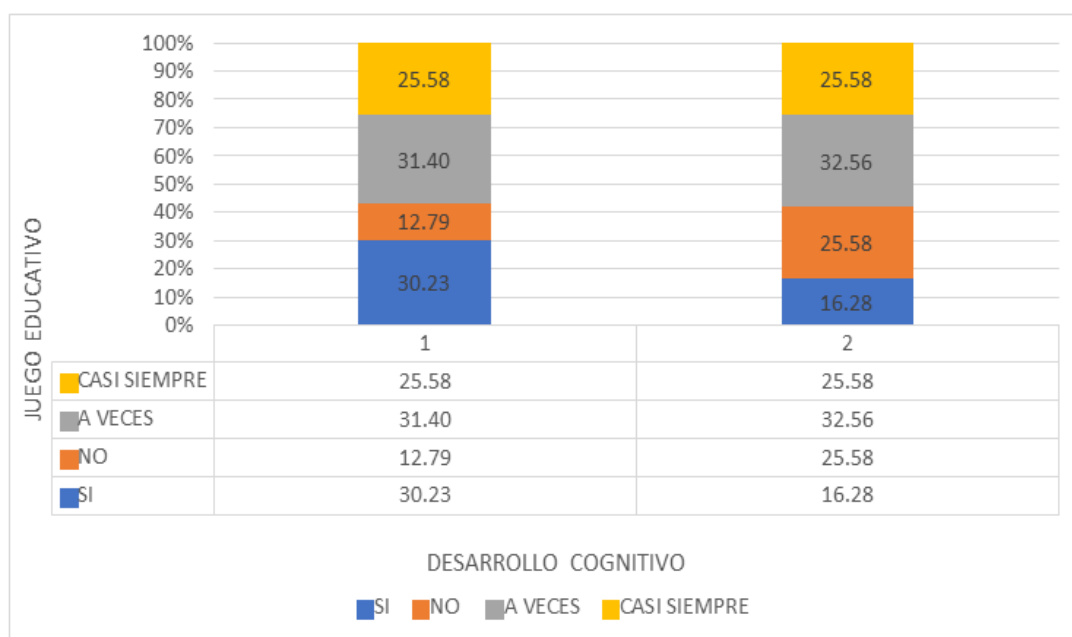
*Relación entre la participación activa de los estudiantes y el almacenamiento de experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	26	30.23	14	16.28	40
No	11	12.79	22	25.58	33	19.19
A Veces	27	31.40	28	32.56	55	31.98
Casi Siempre	22	25.58	22	25.58	44	25.58
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.00</b>	<b>86</b>	<b>100.00</b>	<b>172</b>	<b>100.00</b>

Nota. Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 2**

*Relación entre la participación activa de los estudiantes y el almacenamiento de experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo*





## INTERPRETACIÓN:

En la tabla 2 y figura 2; se muestra la relación entre la participación activa de los estudiantes y el almacenamiento de experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo.

De los 86 docentes encuestados, 27 (31.40%) señalaron que a veces el juego educativo demanda la participación activa, mientras que 26 (30.23%) respondieron sí y 22 (25.58%) indicaron casi siempre. Estos resultados reflejan que la mayoría de los docentes reconoce que el juego educativo favorece la implicación de los niños en las actividades, aunque con una frecuencia variable.

En cuanto al almacenamiento de experiencias y conocimientos, 28 docentes (32.56%) mencionaron que los estudiantes a veces logran retener lo aprendido, 22 (25.58%) manifestaron que esto ocurre casi siempre y solo 14 (16.28 %) afirmaron que sí lo hacen de manera constante. Esto evidencia que, aunque la participación durante el juego es activa, la consolidación del aprendizaje a largo plazo aún presenta fluctuaciones.

En conjunto, los resultados sugieren que el juego educativo estimula la participación y el compromiso de los niños, pero su efectividad para lograr la retención duradera de conocimientos depende del tipo de dinámica empleada y del refuerzo posterior.

Estos hallazgos se relacionan con el primer problema específico, el objetivo específico 1 y la hipótesis específica 1, los cuales plantean que existe una relación entre la participación activa y el desarrollo cognitivo. En consecuencia, se confirma que la participación promovida por el juego educativo influye positivamente en el aprendizaje significativo, siempre que



se acompañe de estrategias de revisión y aplicación continua de los saberes adquiridos.

**Tabla 3**

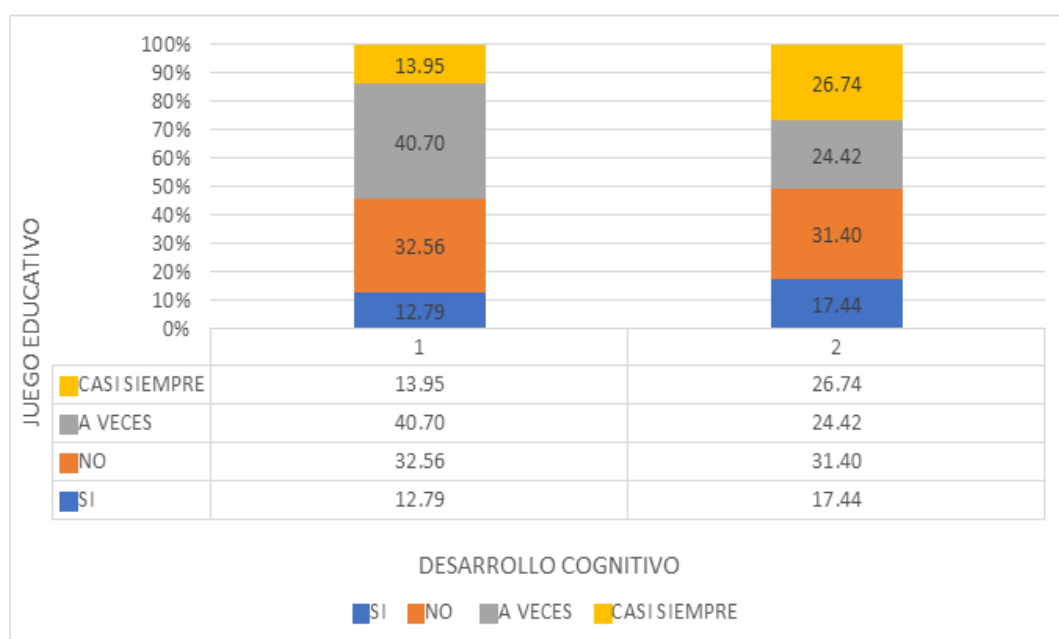
*Relación entre el compromiso y la atención de los estudiantes durante el proceso educativo y su capacidad para retener información*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	11	12.79	15	17.44	26
No	28	32.56	27	31.40	55	31.98
A Veces	35	40.70	21	24.42	56	32.56
Casi Siempre	12	13.95	23	26.74	35	20.35
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 3**

*Relación entre el compromiso y la atención de los estudiantes durante el proceso educativo y su capacidad para retener información*



### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 3 y figura 3; se analiza la relación entre el compromiso y la atención de los estudiantes durante el proceso educativo y su capacidad para retener información. De los 86 docentes encuestados, se observa que 35 docentes (40.70%) manifestaron que a veces el juego educativo estimula el compromiso y la atención de los niños, 28 docentes (32.56%) respondieron no, mientras que 12 docentes (13.95%) indicaron casi siempre y 11 docentes (12.79%) señalaron sí.

En relación con la capacidad para retener información, 27 docentes (31.40%) consideraron que los niños no logran mantener la información aprendida de forma constante, 21 docentes (24.42%) expresaron que esto ocurre a veces, 23 docentes (26.74%) afirmaron que sucede casi siempre y 15 docentes (17.44%) respondieron que sí.

Estos resultados evidencian que, aunque el juego educativo promueve momentos de atención y participación activa, no siempre garantiza la retención efectiva de los aprendizajes, pues los niveles de atención varían según las estrategias aplicadas, la duración de las actividades y la motivación individual de los estudiantes.

El hecho de que la mayoría de los docentes ubique sus respuestas en a veces o no indica la necesidad de reforzar la planificación de las sesiones lúdicas con elementos que fortalezcan la memoria y el seguimiento de los contenidos, tales como la repetición guiada, el uso de recursos visuales y la retroalimentación continua.

En coherencia con el primer problema específico, el objetivo específico 1 y la hipótesis específica 1, se confirma que el juego educativo estimula el



compromiso y la atención de los estudiantes, aunque su impacto en la retención de información depende del grado de sistematicidad y del uso pedagógico que el docente otorgue a las dinámicas lúdicas.

**Tabla 4**

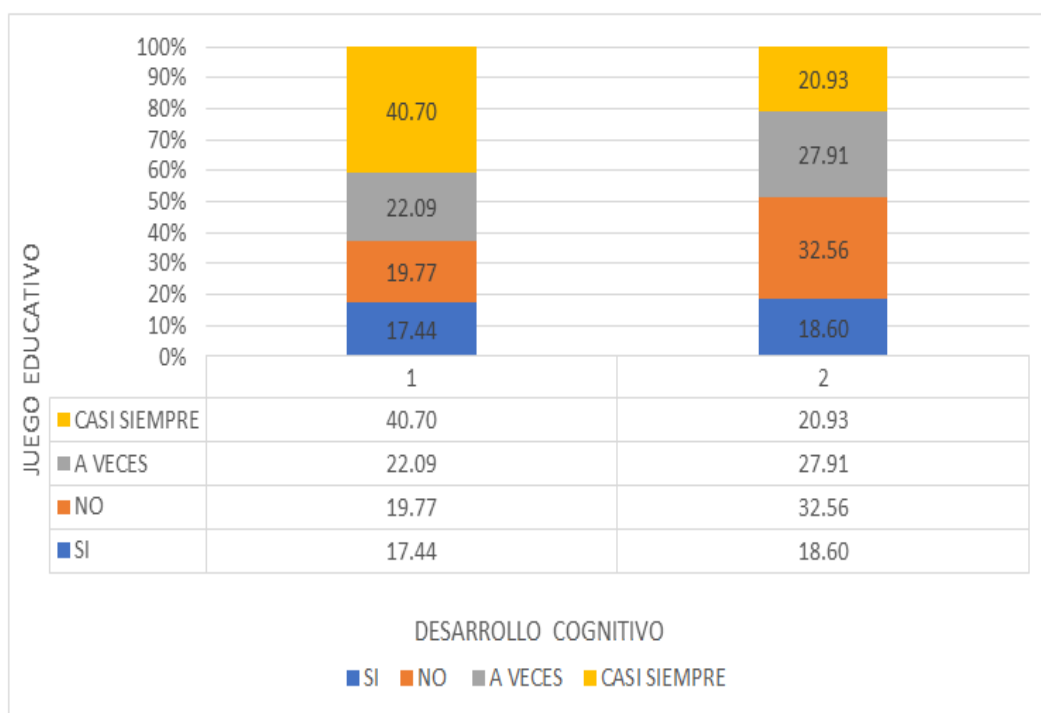
*Relación entre la resolución de problemas y la capacidad de concentración en diversas actividades*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	15	17.44	16	18.60	31
No	17	19.77	28	32.56	45	26.16
A Veces	19	22.09	24	27.91	43	25.00
Casi Siempre	35	40.70	18	20.93	53	30.81
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.00</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 4**

*Relación entre la resolución de problemas y la capacidad de concentración en diversas actividades*





## INTERPRETACIÓN:

En la tabla 4 y figura 4; se analiza la relación entre la resolución de problemas y la capacidad de concentración en diversas actividades. De los 86 docentes encuestados, se observa que 35 docentes (40.70%) manifestaron que el juego educativo casi siempre fomenta la resolución de problemas, 19 docentes (22.09%) indicaron que esto ocurre a veces, 17 docentes (19.77%) respondieron no, y 15 docentes (17.44%) señalaron que sí.

Respecto a la capacidad de concentración, 28 docentes (32.56%) consideraron que los niños no logran mantener la concentración en diversas actividades, 24 docentes (27.91%) indicaron que esto ocurre a veces, 18 docentes (20.93%) afirmaron que sucede casi siempre, y 16 docentes (18.60%) respondieron que sí.

Estos resultados reflejan que, si bien el juego educativo es percibido como una estrategia que favorece la resolución de problemas, no siempre garantiza un nivel constante de concentración en los estudiantes. Esto sugiere que la eficacia del juego depende del tipo de dinámica aplicada, del grado de dificultad de las actividades y del contexto en que se desarrollan.

En términos pedagógicos, los datos muestran que el juego educativo estimula el pensamiento crítico y la exploración cognitiva, pero requiere ser planificado con objetivos de aprendizaje bien definidos y momentos de refuerzo que mantengan la atención del estudiante durante toda la actividad.

**Tabla 5**

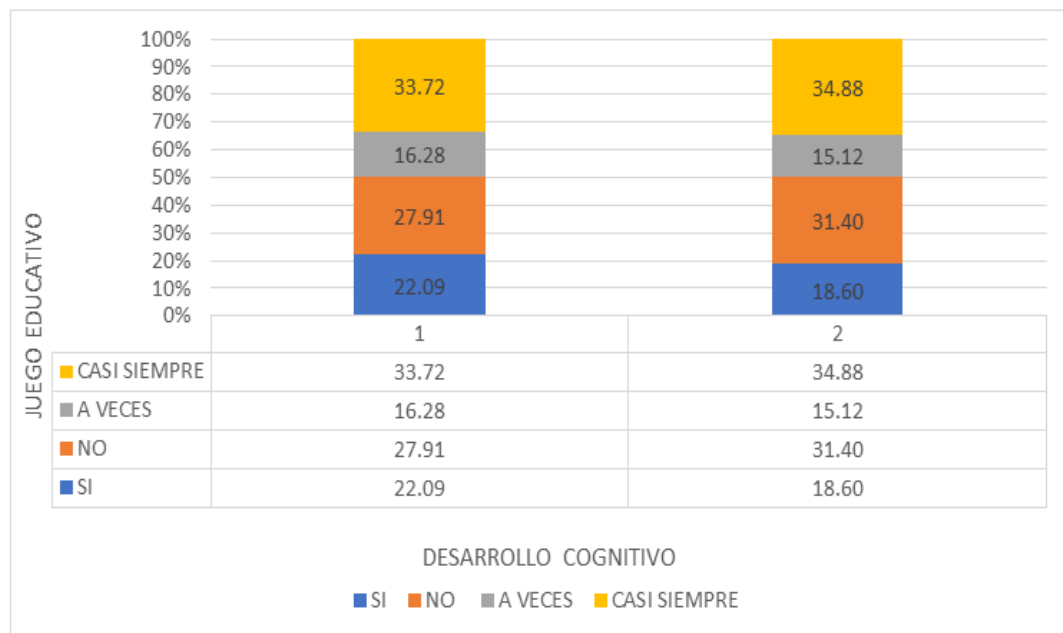
*Relación entre la exploración de soluciones innovadoras y la atención selectiva frente a estímulos específicos*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	19	22.09	16	18.60	35
No	24	27.91	27	31.40	51	29.65
A Veces	14	16.28	13	15.12	27	15.70
Casi Siempre	29	33.72	30	34.88	59	34.30
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 5**

*Relación entre la exploración de soluciones innovadoras y la atención selectiva frente a estímulos específicos*





### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 5 y figura 5; se analiza la relación entre la capacidad del juego educativo para permitir a los estudiantes explorar soluciones innovadoras y la atención selectiva que demuestran frente a estímulos específicos.

De los 86 docentes encuestados, 29 docentes (33.72%) indicaron que el juego educativo casi siempre favorece la exploración de soluciones innovadoras, 24 docentes (27.91%) respondieron no, 19 docentes (22.09%) manifestaron que sí, y 14 docentes (16.28%) señalaron que esto ocurre a veces.

En cuanto a la atención frente a estímulos específicos, 30 docentes (34.88%) mencionaron que los estudiantes casi siempre muestran este tipo de atención, 27 docentes (31.40%) indicaron no, 16 docentes (18.60%) respondieron sí, y 13 docentes (15.12%) afirmaron que esto sucede a veces.

Estos resultados reflejan que, aunque una proporción significativa de docentes percibe que el juego educativo favorece la exploración y la creatividad, no todos observan una atención sostenida o selectiva frente a los estímulos durante las actividades lúdicas. Esto sugiere que, si bien el juego motiva la generación de ideas y la búsqueda de soluciones, la capacidad de concentración de los estudiantes depende de factores adicionales, como la complejidad de la tarea, la guía del docente y el interés individual del niño.

Pedagógicamente, estos hallazgos indican que el juego educativo potencia el pensamiento creativo e innovador, pero debe ir acompañado de



estrategias de mediación y orientación docente que ayuden a los niños a focalizar su atención y mantener el control cognitivo frente a distintos estímulos.

En correspondencia con el segundo problema específico, el objetivo específico 2 y la hipótesis específica 2, se confirma que el juego educativo contribuye positivamente al desarrollo cognitivo, especialmente en el ámbito del pensamiento crítico y la atención, demostrando que la exploración innovadora durante el juego es un medio eficaz para estimular los procesos cognitivos básicos en los niños del nivel inicial.

**Tabla 6**

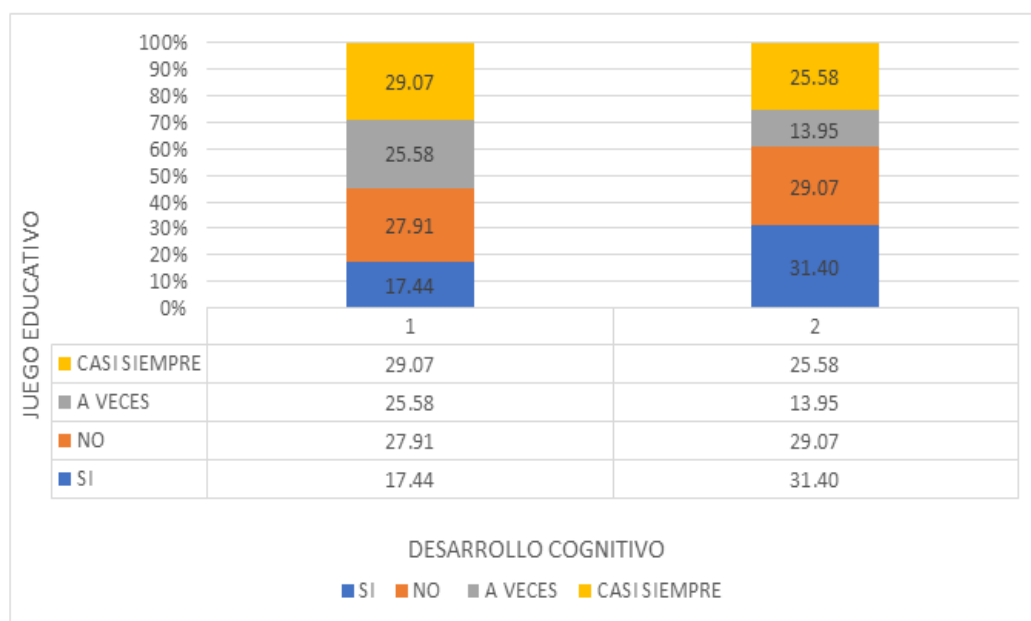
*Relación entre la expresión libre de ideas y la habilidad de atención frente a varias fuentes de información.*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	15	17.44	27	31.40	42
No	24	27.91	25	29.07	49	28.49
A Veces	22	25.58	12	13.95	34	19.77
Casi Siempre	25	29.07	22	25.58	47	27.33
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 6**

*Relación entre la expresión libre de ideas y la habilidad de atención frente a varias fuentes de información.*





## INTERPRETACIÓN:

En la tabla 6 y figura 6; se analiza la relación entre la expresión libre de ideas (dimensión del juego educativo) y la habilidad de atención frente a varias fuentes de información (dimensión del desarrollo cognitivo).

De los 86 docentes encuestados, 25 (29.07%) señalaron que el juego educativo casi siempre promueve la expresión libre de ideas, mientras 24 (27.91%) respondieron no, 22 (25.58%) indicaron a veces y 15 (17.44%) afirmaron sí. En cuanto a la atención frente a varias fuentes de información, 27 (31.40%) docentes indicaron sí, 25 (29.07%) no, 12 (13.95%) a veces y 22 (25.58%) casi siempre.

Estos resultados evidencian que una mayoría considera que el juego educativo promueve la expresión libre de ideas, favoreciendo la participación activa y la creatividad. Sin embargo, no todos los docentes perciben una atención sostenida frente a múltiples estímulos, lo que sugiere que esta habilidad depende del tipo de actividad, la guía del docente y la motivación individual de los niños.

Pedagógicamente, se concluye que el juego educativo fortalece la expresión verbal, la confianza y la comunicación espontánea, pero requiere estrategias complementarias que orienten la atención y concentración de los estudiantes hacia los objetivos del aprendizaje.

**Tabla 7**

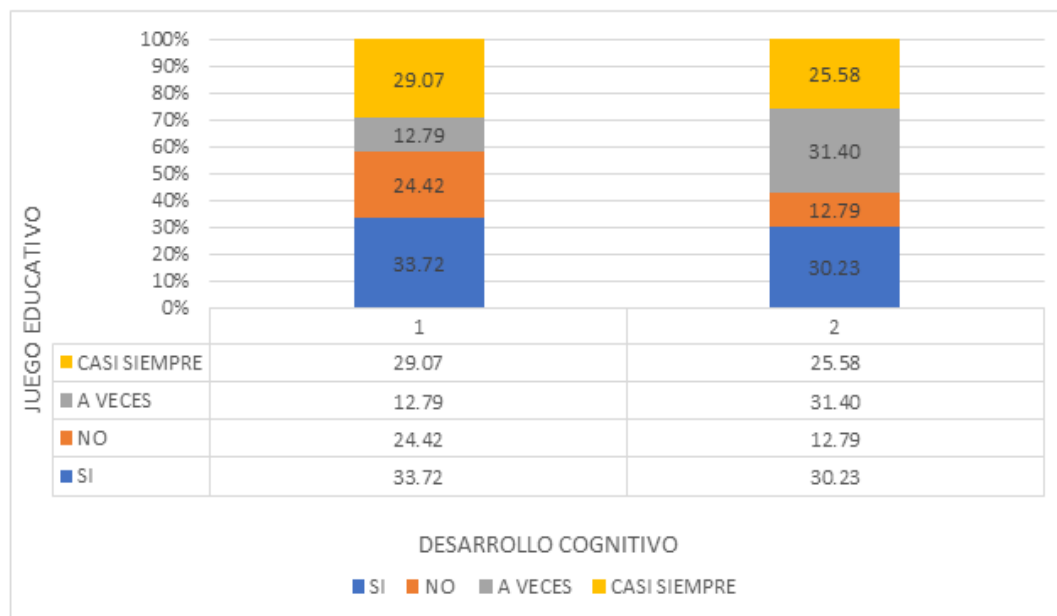
*Relación entre la curiosidad frente a diversas actividades y la inferencia de patrones a partir de observaciones específicas*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	29	33.72	26	30.23	55
No	21	24.42	11	12.79	32	18.60
A Veces	11	12.79	27	31.40	38	22.09
Casi Siempre	25	29.07	22	25.58	47	27.33
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 7**

*Relación entre la curiosidad frente a diversas actividades y la inferencia de patrones a partir de observaciones específicas*



### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 7 y figura 7; se analiza la relación entre la curiosidad frente a diversas actividades y la inferencia de patrones a partir de observaciones específicas.

De los 86 docentes encuestados, 29 (33.72%) señalaron que el juego educativo sí despierta la curiosidad en los niños, 25 (29.07%) indicaron que esto ocurre casi siempre, 21 (24.42%) respondieron no y 11 (12.79%) manifestaron que a veces.

Respecto a la capacidad de inferir patrones a partir de observaciones, 27 (31.40%) docentes afirmaron que los estudiantes lo hacen a veces, 26 (30.23%) indicaron sí, 22 (25.58%) casi siempre y 11 (12.79%) respondieron no.

Estos resultados muestran que la mayoría de los docentes reconoce que el juego educativo estimula la curiosidad natural de los niños y los impulsa a explorar mediante la observación activa, aunque no todos perciben una consolidación completa del razonamiento inductivo. Esto sugiere que la aplicación del juego como herramienta pedagógica fomenta el interés, la exploración y el pensamiento lógico, pero requiere reforzarse con estrategias que permitan a los estudiantes reflexionar y establecer relaciones causales de manera más autónoma.

En concordancia con el tercer problema específico, el objetivo específico 3 y la hipótesis específica 3, se confirma que existe una relación positiva entre la curiosidad y la capacidad para inferir patrones, destacando que el juego educativo constituye una vía eficaz para estimular el



pensamiento analítico y la observación estructurada en los niños del nivel inicial del distrito de Puno.

**Tabla 8**

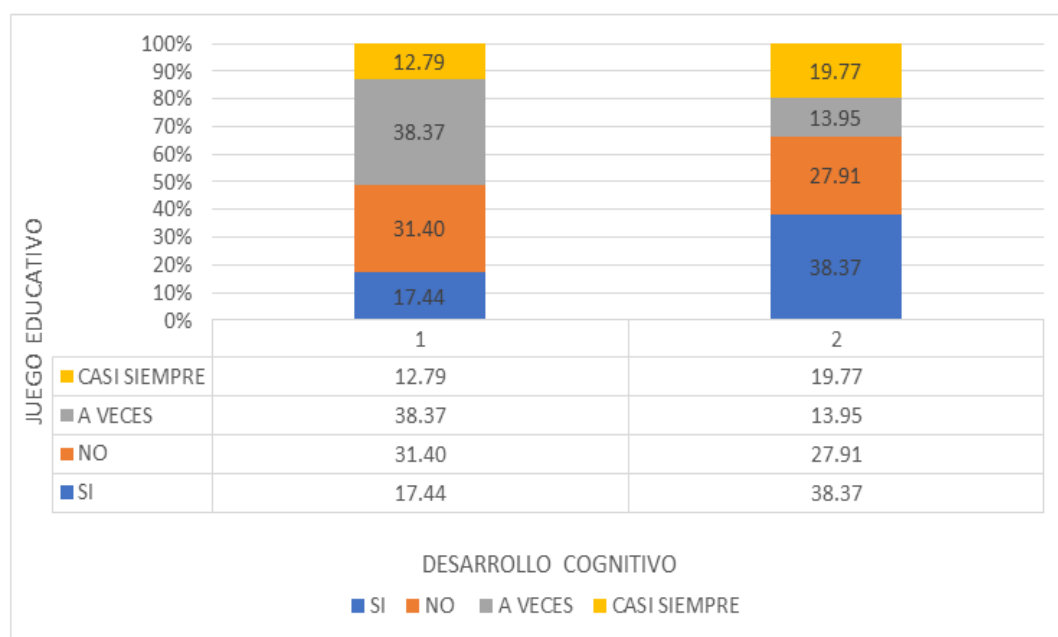
*Relación entre la exploración autónoma de conceptos y la aplicación del razonamiento deductivo en la resolución de problemas*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	15	17.44	33	38.37	48
No	27	31.40	24	27.91	51	29.65
A Veces	33	38.37	12	13.95	45	26.16
Casi Siempre	11	12.79	17	19.77	28	16.28
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 8**

*Relación entre la exploración autónoma de conceptos y la aplicación del razonamiento deductivo en la resolución de problemas*





## INTERPRETACIÓN:

En la tabla 8 y figura 8; se muestra la relación entre la exploración autónoma de conceptos y la aplicación del razonamiento deductivo en la resolución de problemas.

De un total de 86 docentes encuestados, 15 (17.44%) manifestaron que los niños exploran y descubren conceptos de manera autónoma, 27 (31.40%) señalaron que no lo hacen, 33 (38.37%) indicaron que esto ocurre a veces y 11 (12.79%) respondieron casi siempre.

Respecto a la capacidad de aplicar razonamiento deductivo para resolver problemas, 33 (38.37%) docentes respondieron que sí, 24 (27.91%) que no, 12 (13.95%) que a veces y 17 (19.77%) que casi siempre.

Estos resultados evidencian que, aunque una parte importante de los docentes reconoce que el juego educativo estimula la exploración y la autonomía cognitiva, todavía existe un porcentaje considerable que percibe dificultades en la consolidación del razonamiento deductivo. Esto sugiere que los niños requieren de un acompañamiento pedagógico más sistemático para fortalecer su capacidad de analizar y resolver problemas de manera lógica y reflexiva.

En concordancia con el tercer problema específico, el objetivo específico 3 y la hipótesis específica 3, se confirma que existe una relación positiva entre la exploración autónoma de conceptos y el razonamiento deductivo, destacando que el juego educativo es una herramienta eficaz para promover el aprendizaje activo y el pensamiento crítico en los niños del nivel inicial del distrito de Puno.

**Tabla 9**

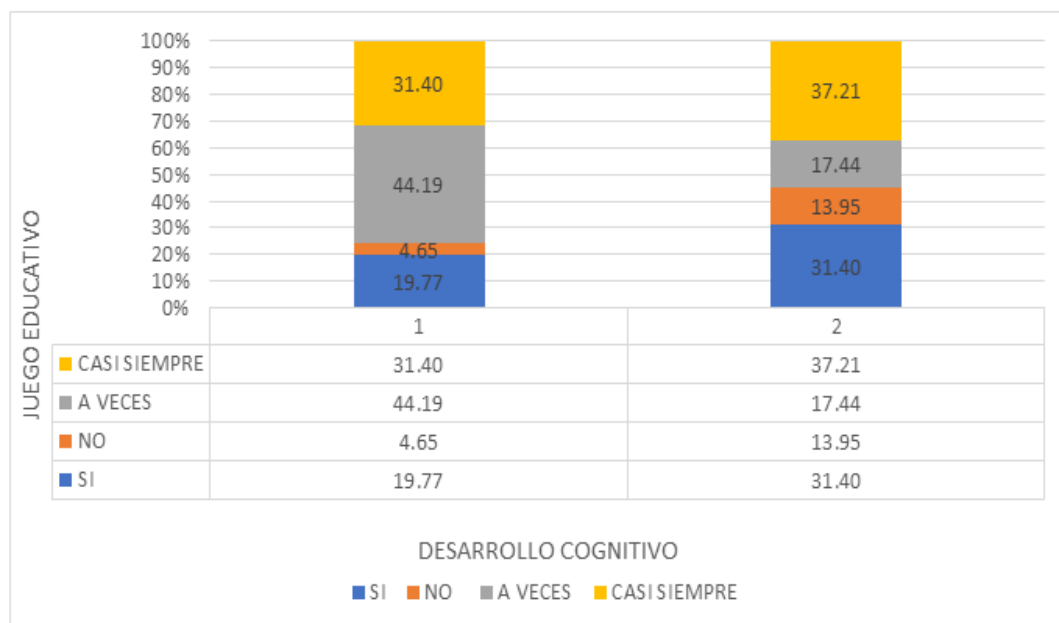
*Relación entre la curiosidad innata de los estudiantes y su capacidad para comprender analogías*

Respuestas	Juego educativo		Desarrollo cognitivo		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%
	Si	17	19.77	27	31.40	44
No	4	4.65	12	13.95	16	9.30
A Veces	38	44.19	15	17.44	53	30.81
Casi Siempre	27	31.40	32	37.21	59	34.30
<b>TOTAL</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>86</b>	<b>100.0</b>	<b>172</b>	<b>100.0</b>

*Nota.* Matriz de control elaborada por el investigador

**Figura 9**

*Relación entre la curiosidad innata de los estudiantes y su capacidad para comprender analogías*



### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 9 y figura 9; se muestra la relación entre la curiosidad innata de los estudiantes y su capacidad para comprender analogías, dentro del contexto del juego educativo y el desarrollo cognitivo en los niños del nivel inicial del distrito de Puno. De los 86 docentes encuestados, 17 (19.77%) manifestaron que los niños presentan curiosidad innata de forma constante, 4 (4.65%) indicaron que no, 38 (44.19%) respondieron que esto ocurre a veces y 27 (31.40%) señalaron que sucede casi siempre.

Respecto a la capacidad para comprender analogías, 27 (31.40%) docentes afirmaron que los niños sí muestran esta habilidad, 12 (13.95%) señalaron que no, 15 (17.44%) indicaron que lo hacen a veces y 32 (37.21%) mencionaron que casi siempre.

Estos resultados evidencian que la mayoría de los docentes percibe que el juego educativo estimula la curiosidad natural de los niños, despertando su interés por descubrir, explorar y formular comparaciones que contribuyen al razonamiento analógico. No obstante, una parte de los encuestados considera que esta habilidad aún requiere fortalecimiento, lo que podría estar asociado a la forma en que se diseñan e implementan las actividades lúdicas dentro del aula.

En concordancia con el tercer problema específico, el objetivo específico 3 y la hipótesis específica 3, se confirma que existe una relación positiva entre la curiosidad innata y la comprensión de analogías, resaltando que el juego educativo potencia la creatividad, la observación y la construcción del pensamiento lógico en los niños del nivel inicial del distrito de Puno.

### 4.3 Análisis inferencial

#### 4.3.1 Prueba de hipótesis

##### 4.3.1.1 Hipótesis General

**Hi:** Existe relación significativa entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**Ho:** No existe relación significativa entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**Tabla 10**

*Juego educativo y su relación con el desarrollo cognitivo*

Correlaciones		Juego educativo	Desarrollo cognitivo
<b>Juego educativo</b>	Coeficiente de correlación	1,000	,793**
	Sig. (bilateral)	.	,000
<b>Pearson</b>	N	86	86
	Coeficiente de correlación	,793**	1,000
<b>Desarrollo cognitivo</b>	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	86	86

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

#### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 10; se presenta el análisis inferencial mediante la prueba de correlación de Pearson, aplicada para determinar el grado de relación entre



el juego educativo y el desarrollo cognitivo en los niños del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

Con base en los resultados, se descarta la hipótesis nula y se confirma la alterna, evidenciándose una relación positiva significativa entre juego educativo y desarrollo cognitivo. El coeficiente revela una correlación alta: al intensificarse el uso del juego educativo, aumenta proporcionalmente el progreso cognitivo infantil.

Este hallazgo demuestra que el juego educativo contribuye de manera sustancial a potenciar las capacidades mentales, tales como la memoria, la atención y el razonamiento lógico, promoviendo el aprendizaje significativo a través de la exploración y la interacción.

#### 4.3.1.2. Hipótesis Específicas

##### Hipótesis específica 1

**HI1.-** Existe relación significativa entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**H01.-** No existe relación significativa entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**Tabla 11**

*Participación activa y el desarrollo cognitivo*

Correlaciones		Desarrollo cognitivo	Participación Activa
<b>Desarrollo cognitivo</b>	Coeficiente de correlación	1,000	,659**
	Sig. (bilateral)	.	,001
	N	86	86
	<b>Pearson</b>		
<b>Participación Activa</b>	Coeficiente de correlación	,659**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	86	86

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

#### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 11; se muestra el resultado del análisis inferencial correspondiente a la hipótesis específica 1, que evalúa la relación entre la



participación activa y el desarrollo cognitivo en los niños del nivel inicial de las instituciones educativas públicas del distrito de Puno, 2023.

Según la prueba de Pearson, se obtuvo  $r = 0.659$  y  $p = 0.001$ , indicando una relación significativa al ser menor que el nivel establecido de 0.05.

Dado que  $p < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula ( $H_{01}$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_{i1}$ ), lo que indica que existe una relación positiva y significativa entre la participación activa y el desarrollo cognitivo. Este valor refleja una correlación moderadamente alta, lo que implica que, a medida que los niños participan activamente en actividades lúdicas, mejoran sus procesos de atención, memoria, razonamiento y comprensión.

Estos resultados confirman que la participación activa en el juego educativo potencia el aprendizaje significativo, ya que los niños se involucran de manera dinámica y colaborativa, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

### Hipótesis específica 2

**HI2.-** Existe relación significativa entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**H02.-** No existe relación significativa entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**Tabla 12**

*Pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo*

Correlaciones		Desarrollo cognitivo	Pensamiento crítico
Pearson	Desarrollo cognitivo	Coeficiente de correlación 1,000	Coeficiente de correlación ,722**
	Pensamiento crítico	Sig. (bilateral) .	Sig. (bilateral) ,000
		N 86	N 86
		Coeficiente de correlación ,722**	Coeficiente de correlación 1,000
		Sig. (bilateral) ,000	Sig. (bilateral) .
		N 86	N 86

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

### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 12; se presentan los resultados del análisis inferencial correspondiente a la hipótesis específica 2, que busca determinar la relación entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en los niños



del nivel inicial de las instituciones educativas públicas del distrito de Puno, 2023.

De acuerdo la correlación de Pearson, se obtuvo  $r = 0.722$  y  $p = 0.000$ , valor inferior al nivel  $\alpha = 0.05$ . Por ello, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, confirmando una relación positiva significativa entre pensamiento crítico y desarrollo cognitivo. El coeficiente evidencia que fortalecer el pensamiento crítico mediante juegos favorece directamente las capacidades cognitivas infantiles.

Estos resultados demuestran que, cuando el docente emplea estrategias de juego que promueven la reflexión, la toma de decisiones y la resolución de problemas, los niños desarrollan de forma más sólida sus capacidades de análisis, comprensión y razonamiento lógico.

**Hipótesis específica 3**

**H13.-** Existe relación significativa entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.

**H03.-** No se encontró una relación estadísticamente significativa entre la exploración y la curiosidad con el desarrollo cognitivo de los niños pertenecientes a instituciones públicas de educación inicial del distrito de Puno, 2023

**Tabla 13***Exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo*

Correlaciones		Desarrollo Exploración	
		cognitivo	y curiosidad
Pearson	<b>Desarrollo cognitivo</b>	Coeficiente de correlación	1,000 ,406**
		Sig. (bilateral)	. ,001
	N	86 86	
	<b>Exploración y curiosidad</b>	Coeficiente de correlación	,406** 1,000
		Sig. (bilateral)	,001 .
	N	86 86	

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

**INTERPRETACIÓN:**

En la tabla 13; se muestran los resultados del análisis inferencial correspondiente a la hipótesis específica 3, la cual plantea que existe relación significativa entre la exploración y curiosidad y el desarrollo



cognitivo en los niños del nivel inicial de las instituciones educativas públicas del distrito de Puno, 2023.

Esto demuestra que existe una relación positiva y significativa entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo de los niños. El valor del coeficiente de correlación indica que la relación es moderada y directa, es decir, que a medida que se promueven experiencias de exploración y actividades que estimulan la curiosidad, se potencia el desarrollo de las capacidades cognitivas, tales como la observación, la memoria, el razonamiento lógico y la resolución de problemas.

Estos resultados evidencian que los niños del nivel inicial desarrollan su pensamiento de manera más activa y significativa cuando el entorno educativo les permite explorar libremente, formular preguntas y descubrir conceptos a través del juego. Así, el juego educativo se consolida como una herramienta pedagógica clave para fomentar la curiosidad natural y fortalecer el aprendizaje autónomo.



#### 4.4 Discusión de resultados

De acuerdo con el objetivo general, se determinó que existe una relación significativa entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno – 2023. Los resultados obtenidos mediante la prueba de correlación de Pearson ( $r = 0.793$ ;  $p < 0.05$ ) evidencian una correlación positiva alta, lo cual confirma la hipótesis general. Este hallazgo demuestra que las estrategias basadas en el juego educativo contribuyen al fortalecimiento de las funciones cognitivas, como la memoria, la atención y el razonamiento lógico. Este resultado coincide con lo planteado por Ospino (2022), quien señaló que más del 80 % del aprendizaje temprano ocurre mediante el juego, favoreciendo la memoria y la creatividad. Asimismo, Lara y Castro (2025) sostienen que los juegos educativos mejoran en un 78% la memoria y en un 68 % la atención, lo que respalda los resultados obtenidos en el presente estudio.

Respecto al primer objetivo específico, que buscó determinar la relación entre la participación activa y el desarrollo cognitivo, se verificó que los docentes consideran que el juego educativo promueve la implicación y compromiso de los niños durante las actividades, aunque la retención del conocimiento varía según la estructura de la dinámica. Estos resultados se relacionan con las ideas de Castro (2024), quien concluyó que los juegos de asociación influyen en un 93 % en la consolidación del pensamiento simbólico y creativo, así como con los planteamientos de Bósquez y Cachupud (2024), quienes destacan que las estrategias lúdicas fortalecen la percepción, la memoria y el pensamiento. Por tanto, se confirma que una



participación activa y guiada en entornos lúdicos estimula aprendizajes significativos y duraderos, siempre que el docente planifique actividades con objetivos claros y retroalimentación constante.

En cuanto al segundo objetivo específico, referido a la relación entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo, los resultados muestran que el juego educativo fomenta la resolución de problemas y la exploración de soluciones innovadoras, aunque la concentración sostenida depende del interés y la orientación pedagógica. Estos hallazgos concuerdan con los de Cevallos y Erazo (2023), quienes demostraron que las actividades lúdicas incrementan en un 80% el desarrollo lógico-matemático. Del mismo modo, Espinoza y Jordán (2024) evidenciaron que el juego mejora en más del 80% las habilidades de razonamiento, memoria y creatividad. En este sentido, el pensamiento crítico emerge cuando el niño, a través del juego, analiza, compara y toma decisiones, consolidando su autonomía intelectual.

Respecto al tercer objetivo específico, que buscó identificar la relación entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo, los resultados confirman que el juego despierta la curiosidad y motiva al niño a investigar, descubrir y crear. Sin embargo, la atención selectiva no siempre se mantiene constante, lo que sugiere que el acompañamiento docente es esencial. Este resultado coincide con Iguasnia (2023), quien reportó que el 82,35% de los niños participa activamente en actividades lúdicas dirigidas, pero su nivel de atención depende del tipo de dinámica aplicada. Asimismo, Aquino (2022) demostró que los juegos interactivos fortalecen las



habilidades cognitivas en más del 80% de los casos, reforzando la importancia de la curiosidad y la exploración en el aprendizaje infantil.

En síntesis, la investigación demuestra que el juego educativo constituye una herramienta pedagógica integral que favorece la memoria, la atención, la creatividad y el razonamiento lógico. Cuando el docente emplea el juego como estrategia planificada, los niños desarrollan habilidades cognitivas más sólidas y un aprendizaje significativo. De este modo, los resultados corroboran los postulados teóricos de Piaget y Vygotsky, quienes sostienen que el conocimiento se construye mediante la acción y la interacción social. En conclusión, los objetivos planteados se han cumplido satisfactoriamente, confirmando que el juego educativo mantiene una relación directa y positiva con el desarrollo cognitivo de los niños del nivel inicial del distrito de Puno.



## CONCLUSIÓN

- PRIMERA:** El estudio confirma que existe una relación significativa y positiva entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno – 2023, demostrada mediante la correlación de Pearson ( $r = 0.793$ ;  $p < 0.05$ ). Este resultado evidencia que el juego educativo es una herramienta pedagógica eficaz que favorece el aprendizaje activo, estimula las funciones mentales superiores y consolida un desarrollo cognitivo integral, en concordancia con las teorías de Piaget y Vygotsky.
- SEGUNDA:** En relación con el primer objetivo específico, se determinó que la participación activa dentro de las actividades lúdicas promueve el compromiso, la motivación y la interacción significativa entre los niños, generando aprendizajes duraderos. Sin embargo, su efectividad depende de la planificación docente y del refuerzo constante. Estos resultados reafirman que la participación activa potencia la memoria y la atención cuando el docente orienta el juego con propósitos pedagógicos claros.
- TERCERA:** Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que el pensamiento crítico se desarrolla mediante juegos educativos que fomentan la resolución de problemas y la exploración de ideas nuevas. Los niños logran analizar, comparar y reflexionar sobre sus acciones, fortaleciendo su razonamiento lógico y autonomía intelectual. Este resultado confirma que el juego constituye un



medio eficaz para consolidar la comprensión, la creatividad y el pensamiento reflexivo.

**CUARTA:** En cuanto al tercer objetivo específico, se comprobó que la exploración y la curiosidad son elementos fundamentales del juego educativo, ya que estimulan la observación, la experimentación y el descubrimiento. Estas actividades despiertan el interés natural por aprender, fortaleciendo la atención y la memoria. No obstante, se requiere acompañamiento pedagógico para mantener la concentración y canalizar la curiosidad hacia objetivos cognitivos concretos.



## RECOMENDACIÓN

- PRIMERA:** Se recomienda a los docentes de educación inicial incorporar de manera sistemática el juego educativo dentro de la planificación curricular, utilizando dinámicas que estimulen la atención, la memoria y el razonamiento lógico. El empleo intencionado de estrategias lúdicas permitirá consolidar aprendizajes significativos y fortalecer el desarrollo cognitivo integral de los niños, en concordancia con los enfoques pedagógicos de Piaget y Vygotsky.
- SEGUNDA:** Con base en los resultados del primer objetivo específico, se sugiere fortalecer la participación activa de los estudiantes a través de actividades lúdicas estructuradas, donde el docente asuma un rol mediador y promueva la retroalimentación constante. La planificación de sesiones que combinen movimiento, interacción y reflexión permitirá mejorar la concentración y la retención de conocimientos, potenciando el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- TERCERA:** En relación con el pensamiento crítico, se recomienda diseñar juegos educativos orientados a la resolución de problemas, la comparación de ideas y la toma de decisiones, estimulando así la reflexión y el razonamiento lógico. Los docentes deben priorizar metodologías que incentiven el análisis y la creatividad, promoviendo la autonomía intelectual de los niños y su capacidad para pensar de manera independiente.



**CUARTA:** Respecto a la exploración y curiosidad, se aconseja implementar actividades lúdicas que estimulen la observación, la investigación y el descubrimiento, como experimentos sencillos, juegos de exploración sensorial y dinámicas de observación del entorno. Asimismo, es indispensable que los docentes acompañen y guíen estas actividades para mantener la concentración de los niños y orientar la curiosidad hacia objetivos pedagógicos definidos.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino, G. B. en su tesis; "Los juegos interactivos y las habilidades cognitivas en los niños de educación inicial del Subnivel 2". (*Tesis de pregrado*). Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad – Ecuador, 2022.
- Benítez, L. (2019). *Neuroeducación y atención infantil: Estrategias para la concentración en el aula inicial*. Lima: Universidad San Marcos.
- Bósquez, D. M., & Cachupud, L. A. en su artículo; "Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial". (*Artículo de pregrado*). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú, 2024.
- Bruner, J. (1988). *El proceso de la educación*. Madrid: Alianza Editori.
- Cáceres, L. (2022). *Razonamiento lógico y pensamiento crítico en la educación inicial*. Lima: UCSS.
- Camacho, D. (2023). *Didáctica participativa y aprendizaje activo en la educación inicial*. Lima: Fondo Editorial UCSS.
- Carranza, P. (2023). *Estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico en la infancia temprana*. Lima: Fondo Editorial UCH.
- Castillo, E. (2017). *Procesos cognitivos y aprendizaje infantil en la educación inicial*. Lima.
- Castro, G. M. en su tesis; "Juegos de asociación en el desarrollo cognitivo de niños de 5 años de la institución educativa particular Dorado School, Santa Anita – Lima". (*Tesis de pregrado*). Universidad Peruana los Andes, Huancayo – Perú, 2024.



- Cevallos, L. V., & Erazo, J. L. en su artículo; “El Juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años”. (*artículo de pregrado*). Universidad Técnica de Manabí, Ecuador, 2023.
- Condo, E., & Gómez, G. en su artículo; “El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial”. (*Artículo de pregrado*). Universidad Estatal de Milagro, Ecuador, 2024.
- Espinoza, E. B., & Jordán, J. W. en su investigación que lleva por título; “El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes”. (*Artículo de pregrado*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato - Ecuador, 2024.
- Fernández, M. (2024). *Aprendizaje exploratorio y desarrollo de la curiosidad infantil*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Gómez, R. (2024). *Aprender a pensar: pensamiento crítico y educación reflexiva en la escuela moderna*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Herrera, A. I. en su trabajo académico; “La influencia del juego pedagógico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial”. (*Trabajo Académico*). Universidad Nacional de Tumbes, Piura – Perú, 2021.
- Lara, J. J., & Castro, M. S. en su investigación que lleva por título; “Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños”. (*Artículo de pregrado*). Unidad Educativa Juan Benigno Vela, Ambato- Ecuador, 2025.
- López, M. (2018). *Neuroeducación y desarrollo cognitivo en la primera infancia*. Madrid: Narcea Ediciones.



- Macedo, A. en su tesis; "Niveles de psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 y 4 años de edad del distrito de Colquepata". (*Tesis de posgrado*). Universidad Nacional del Altiplano, Puno – Perú, 2021.
- Martínez, P. (2023). *Desarrollo del pensamiento lógico en la infancia: estrategias y experiencias educativas*. Chile.
- Morales, A. (2023). *Curiosidad, exploración y pensamiento científico en la educación inicial*. Lima: Fondo Editorial UCSS.
- Ñaupas, H., & Mejía, N. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis*. Colombia.: Ediciones de la U.
- Ochoa, L. L. en su tesis; "Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la institución educativa inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa – 2019". (*Tesis de pregrado*). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa - Perú, 2021.
- Ospino, S. F. en su tesis; "El juego y el desarrollo cognitivo en los niños de Educación Inicial". (*Tesis de pregrado*). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú, 2022.
- Oviedo, H. C., & Campo, A. A. (2016). *Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach: criterios de interpretación y ejemplos prácticos*. Colombiana de Ciencias Pecuarias, 29(1), 87–96.
- Paredes, G. (2021). *Memoria y aprendizaje en la primera infancia*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Pérez, L. (2024). *Aprendizaje significativo y protagonismo del estudiante en el aula moderna*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Rafael, O. V., & Solorzano, D. C. en su tesis; "Influencia del circuito motor y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución



Educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané". (*Tesis de pregrado*).

Universidad Nacional del Altiplano, Puno – Perú, 2022.

Ramos, V. (2022). *Procesos cognitivos y estimulación de la memoria infantil*.

Madrid.

Red de Salud Puno. (2022). *Análisis de la Situación de Salud de la Red de Salud Puno*. Puno: Dirección Regional de Salud.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*.

Vargas, M. (2021). *Procesos cognitivos y atención sostenida en la primera infancia*. Narcea Edicione.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

Zambrano, C. M. en su tesis; "El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años en entornos educativos". (*Tesis de pregrado*).

Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador, 2025.



# ANEXOS

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Título:** JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	Metodología
<p><b>Pregunta general</b></p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?</p> <p><b>Preguntas específicas</b></p> <p>PE1.- ¿Cuál es la relación que existe entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>OE1.- Determinar la relación que existe entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Existe relación significativa entre el juego educativo y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p> <p><b>Hipótesis específica</b></p> <p>HE1.- Existe relación significativa entre la participación activa y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del</p>	<p><b>Variable 1:</b></p> <p>Juego educativo</p> <p><b>Variable 2:</b></p> <p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>Participación activa</p> <p>Pensamiento crítico</p> <p>Exploración y curiosidad</p> <p>Memoria</p> <p>Atención</p> <p>Razonamiento lógico</p>	<p><b>Enfoque:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b></p> <p>Básico.</p> <p><b>Nivel:</b></p> <p>Correlacional.</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental – Transversal correlacional.</p> <p><b>Población:</b></p> <p>La población está conformada por 201 docentes</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>La muestra está constituida por 86 docentes.</p>



<p>públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?</p> <p>PE2.- ¿Cuál es la relación que existe entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023?</p> <p>PE3.- ¿Cuál es la relación que existe entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial</p>	<p>públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p> <p>OE2.- Establecer la relación que existe entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p> <p>OE3.- Identificar la relación que existe entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en los niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial</p>	<p>nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p> <p>HE2.- Existe relación significativa entre el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p> <p>HE3.- Existe relación significativa entre la exploración y curiosidad y el desarrollo cognitivo en niños de las instituciones educativas públicas del nivel inicial del distrito de Puno, 2023.</p>			<p><b>Técnica:</b> La encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> El cuestionario</p>
--	---	---	--	--	---



del distrito de Puno, 2023?	del distrito de Puno, 2023.				
--------------------------------	--------------------------------	--	--	--	--



### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



#### VALIDEZ DE INSTRUMENTO

TITULO DE TESIS: JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023

AUTOR: Bach. YESY MAVELY CANAZA LARICO

#### I. REFERENCIAS

- EXPERTO NOMBRES Y APELLIDOS: KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
- PROFESIÓN: Licenciada, socióloga y abogada
- CARGO ACTUAL: Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación
- GRADO ACADÉMICO: Dsc.

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
1. Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2. Creatividad	Está expresado en capacidades observables	1	2	3	4	5
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia	1	2	3	4	5
4. Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5. Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6. Intencionalidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación	1	2	3	4	5
7. Consistencia	Está basado en aspectos técnicos y científicos	1	2	3	4	5
8. Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación	1	2	3	4	5
10. Pertinencia	El instrumento es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

#### III. OBSERVACIÓN Y RECOMENDACIÓN

#### IV. RESOLUCIÓN

- a. Aprobado (C ≥ 75% = 0.75)
- b. Desaprobado (C ≤ 75% = 0.75)

Lugar y fecha .....

  
Firma del experto

DNI N°

N° Celular



### Validación de instrumento

#### Opinión de experto

##### I. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y Nombres:..... ROSAS ROJAS NILDA .....
2. Cargo e institución donde labora:..... DOCENTE - UPEU .....
3. Nombre del instrumento motivo de evaluación:..... CUESTEONARIO .....
4. Autor del instrumento:..... YESY MAVELY CANAZA LARCO .....

##### II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aprobado .....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98 %

Lugar y fecha:...../...../.....



*Nilda Rosas Rojas*

Dra. Nilda Rosas Rojas  
Reg. Unic. de Coleg. N° 14926

ZORLAD. RUIZ .....

Firma del experto

DNI N°: 02419180 ... Cel.: 972688877



**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**UNIVERSIDAD ANDINA  
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**ENCUESTA DE OPINIÓN SOBRE JUEGO EDUCATIVO  
ENCUESTA PARA LOS DOCENTES**

**INSTRUCCIONES**

A continuación le planteamos un conjunto de preguntas las cuales debe responder con sinceridad. Esta encuesta es de carácter anónimo y confidencial. Ponga una cruz dentro del cuadro que elija considerando que: Si= S, No= N, A veces= AV, Casi siempre= CS. Agradecemos su colaboración y participación:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y responde, marcando con una "X".

**ESCALA DE LIKERT: JUEGO EDUCATIVO**

S: Si	N: No	AV: A veces	CS: Casi Siempre
1	2	3	4

Componente	INDICADORES	S	N	AV	CS
PARTICIPACIÓN ACTIVA	¿Aprecia Ud. si el juego educativo involucra a los alumnos de manera dinámica y motivadora?	1	2	3	4
	¿Aprecia Ud. si el juego educativo demanda la participación activa de los estudiantes?	1	2	3	4
	¿Aprecia Ud. si el juego educativo estimula su compromiso y atención durante el proceso educativo?	1	2	3	4
Sub Total					



Componente	INDICADORES	S	N	AV	CS
PENSAMIENTO CREATIVO	¿Observa Ud. si el juego educativo fomenta la resolución de problemas?	1	2	3	4
	¿Observa Ud. si el juego educativo permite a los estudiantes explorar soluciones innovadoras?	1	2	3	4
	¿Observa Ud. si el juego educativo promueve la expresión libre de ideas?	1	2	3	4
Sub Total					
Componente	Indicadores	S	N	AV	CS
EXPLORACIÓN Y CURIOSIDAD	¿Observa Ud. si el juego educativo despierta la curiosidad frente a diversas actividades?	1	2	3	4
	¿Observa Ud. si el juego educativo explora y descubre conceptos de manera autónoma?	1	2	3	4
	¿Observa Ud. si el juego educativo estimula la curiosidad innata de los estudiantes?	1	2	3	4
Sub Total					
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					

### Observaciones Personales:


Este espacio está dirigido a sus opiniones, dudas, sugerencias, etc. con relación al instrumento que acaba de contestar. En el espacio siguiente exponga su opinión. Muchas gracias por su colaboración.

**GRACIAS**



**UNIVERSIDAD ANDINA  
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**ENCUESTA DE OPINIÓN SOBRE DESARROLLO COGNITIVO  
ENCUESTA PARA LOS DOCENTES**

**INSTRUCCIONES**

A continuación le planteamos un conjunto de preguntas las cuales debe responder con sinceridad. Esta encuesta es de carácter anónimo y confidencial. Ponga una cruz dentro del cuadro que elija considerando que: Si= S, No= N, A veces= AV, Casi siempre= CS. Agradecemos su colaboración y participación:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y responde, marcando con una "X".

**ESCALA DE LIKERT: DESARROLLO COGNITIVO**

S: Si	N: No	AV: A veces	CS: Casi Siempre
1	2	3	4

Componente	INDICADORES	S	N	AV	CS
<b>MEMORIA</b>	¿Aprecia Ud. si los niños recuerdan saberes y datos a corto plazo?	1	2	3	4
	¿Aprecia Ud. si los niños almacenan experiencias y conocimientos a lo largo del tiempo?	1	2	3	4
	¿Aprecia Ud. si los niños tienen capacidad para retener información?	1	2	3	4
Sub Total					



Componente	INDICADORES	S	N	AV	CS
ATENCIÓN	¿Aprecia Ud. si los niños muestran capacidad para concentrarse en diversas actividades?	1	2	3	4
	¿Visualiza Ud. si los niños demuestran atención solo frente a estímulos específicos?	1	2	3	4
	¿Visualiza Ud. si los niños muestran habilidad de atención frente a varias fuentes de información?	1	2	3	4
Sub Total					
Componente	Indicadores	S	N	AV	CS
RAZONAMIENTO LÓGICO	¿Observa Ud. si los niños infieren patrones a partir de observaciones específicas?	1	2	3	4
	¿Observa Ud. si los niños aplican el razonamiento deductivo para resolver problemas?	1	2	3	4
	¿Observa Ud. si los niños muestran capacidad para comprender analogías?	1	2	3	4
Sub Total					
<b>PUNTAJE TOTAL</b>					

### Observaciones Personales:


Este espacio está dirigido a sus opiniones, dudas, sugerencias, etc. con relación al instrumento que acaba de contestar. En el espacio siguiente exponga su opinión. Muchas gracias por su colaboración.

**GRACIAS**



## CONSTANCIA



*Institución Educativa Inicial N° 193  
Club de Leones – Puno*



## CONSTANCIA

### QUIEN SUSCRIBE:

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 193  
CLUB DE LEONES – PUNO.**

En mi calidad de directora, otorgo la presente **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN** de la tesis titulada; **“JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023”**. Realizado por la bachiller; **YESY MAVELY CANAZA LARICO**, identificado con DNI. N° **72051306**, para optar el título profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Puno, 08 de Julio del 2025.

  
.....  
Lic. Karen E. Ccalla Pana  
EDUCACION INICIAL



**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, como sujeto de investigación, en pleno uso de mis facultades, libre y voluntariamente, EXPONGO: Que he sido debidamente INFORMADO/A por **YESY MAVELY CANAZA LARICO**, el responsable de realizar la presente investigación científica titulada: **JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023**, y he recibido explicaciones, tanto verbales como escritas, sobre la naturaleza y propósitos de la investigación y también he tenido ocasión de aclarar las dudas que me han surgido.

Habiendo comprendido y estando satisfecho/a de todas las explicaciones y aclaraciones recibidas sobre el mencionado trabajo de investigación, OTORGO MI CONSENTIMIENTO para que me sea realizada la encuesta. Entiendo que este consentimiento puede ser revocado por mí en cualquier momento antes de la realización del procedimiento.

Y, para así conste, firmo el presente documento

**Fecha:**.....

.....  
**Firma del participante**

## EVIDENCIAS





ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: \_\_\_\_\_

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: YESY MAVELY CANAZA LARICO

Dirección: AV. TAMBOPATA N° 132

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 72051306

Teléfono: 931593865 email: yesycanaza@gmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: JUEGO EDUCATIVO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE PUNO, 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juego educativo, desarrollo cognitivo, participación activa memoria, atención

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1, 2</sup>?

1

<sup>1</sup> Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

<sup>2</sup> Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



## 2. Referencia de tesis:

Bachiller  Titulo  2da Especialidad  Maestría  Doctorado

## 3. Licencias:

### a) Licencia estándar:

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_
- No autorizo.

### b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03

Firma de Autor



huella digital

26 DE NOVIEMBRE DEL 2025

Fecha