

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL
DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN
TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA
I.E. PRIVADA “PKES SCHOOL – HUAURA”.**

PRESENTADO POR:

Lic. Núñez Vásquez Meche

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA
GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA**

ASESOR:

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

HUACHO - 2019

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN
TEMPRANA EN NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E. PRIVADA “PKES SCHOOL –
HUAURA”.**

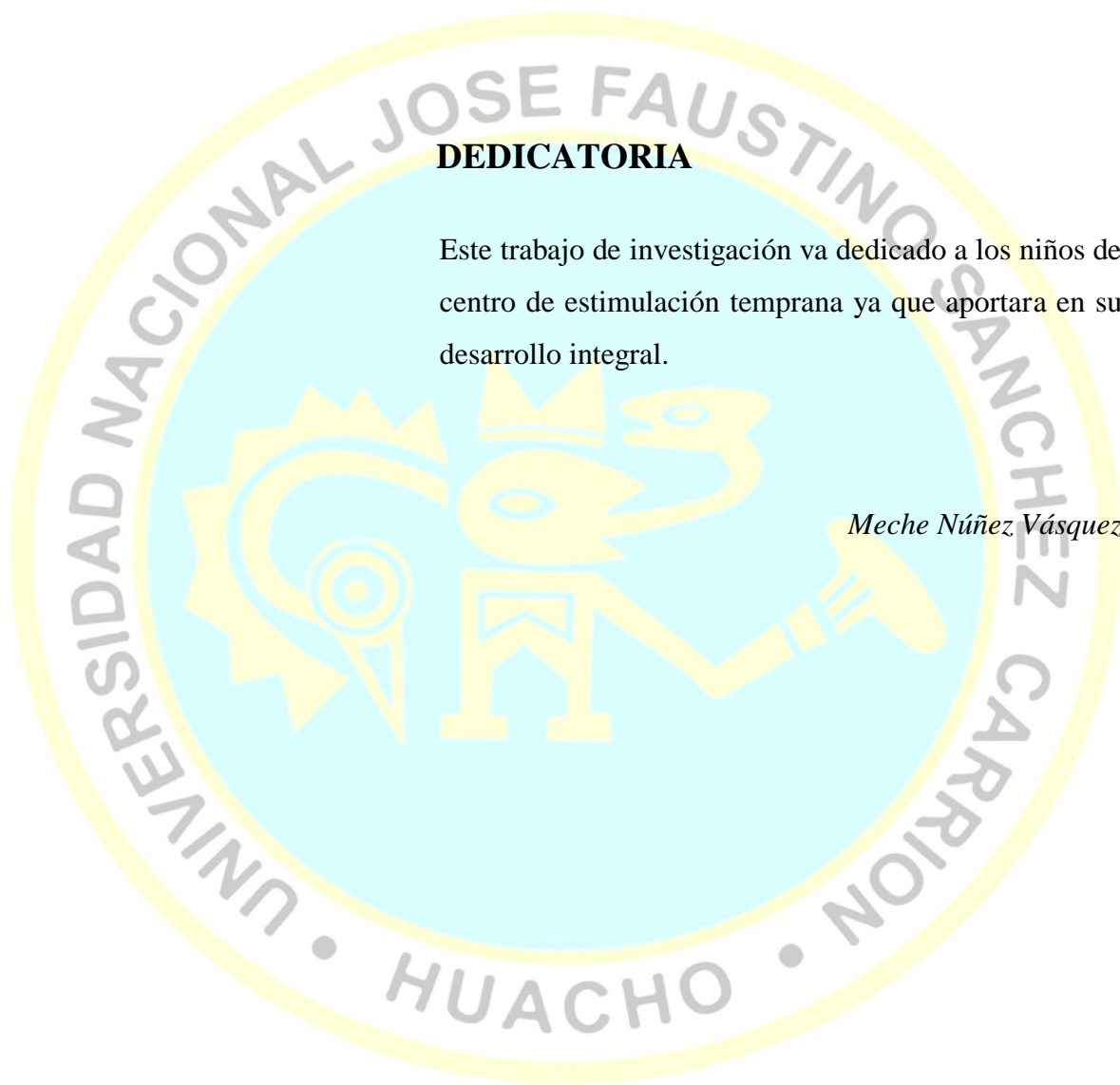
Lic. Núñez Vásquez Meche

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Dra. Julia Marina Bravo Montoya

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA
HUACHO
2019**



DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado a los niños de centro de estimulación temprana ya que aportara en su desarrollo integral.

Meche Núñez Vásquez

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento total a mi familia por su apoyo incondicional.



ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	5
1.6 Viabilidad del estudio	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

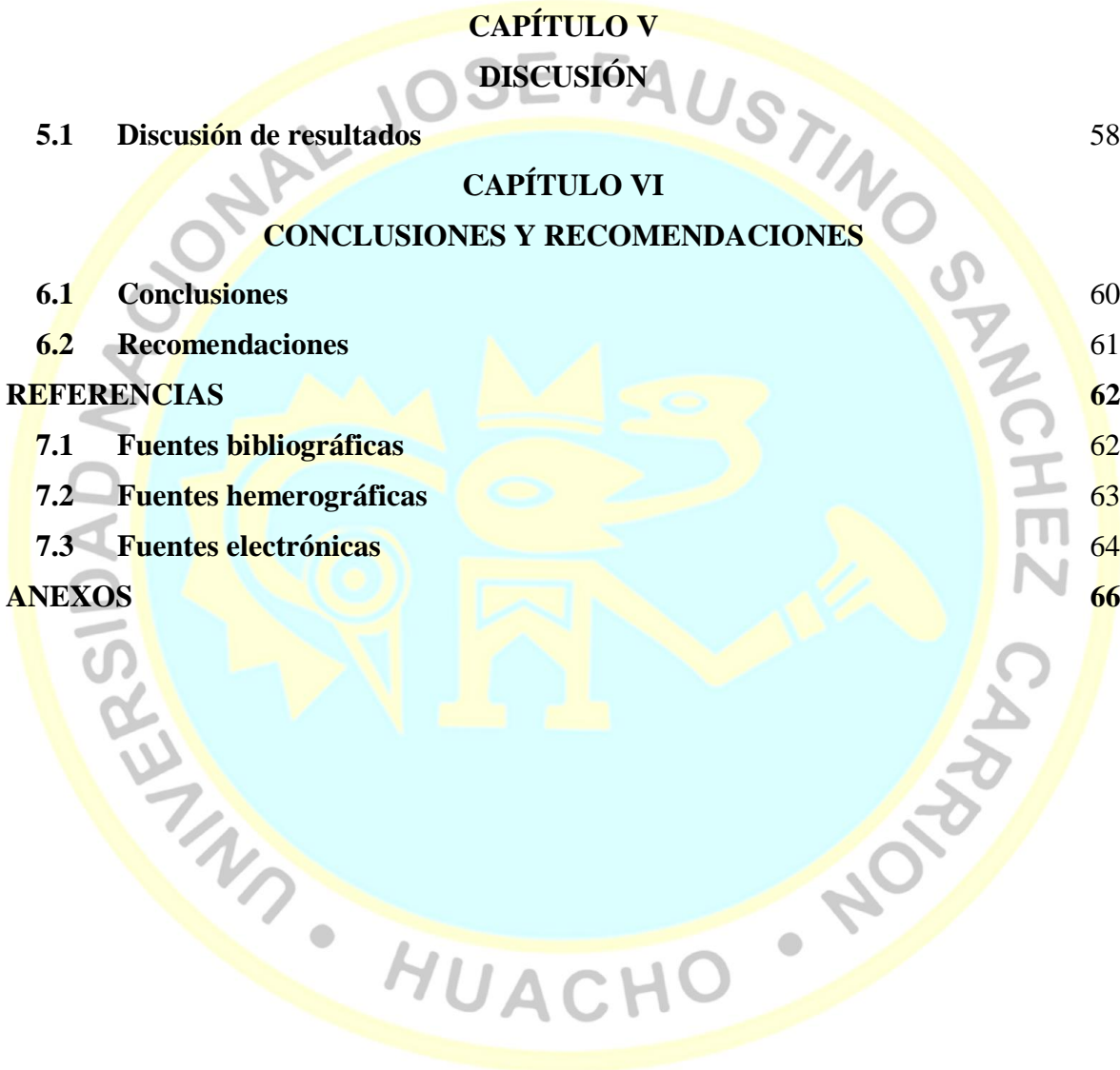
2.1 Antecedentes de la investigación	7
2.1.1 Investigaciones internacionales	7
2.1.2 Investigaciones nacionales	11
2.2 Bases teóricas	14
2.3 Bases filosóficas	31
2.4 Definición de términos básicos	35
2.5 Hipótesis de investigación	36
2.5.1 Hipótesis general	36
2.5.2 Hipótesis específicas	36
2.6 Operacionalización de las variables	37

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico	39
3.2 Población y muestra	39
3.2.1 Población	39

3.2.2	Muestra	40
3.3	Técnicas de recolección de datos	40
3.4	Técnicas para el procesamiento de la información	40
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS		
4.1	Análisis de resultados	41
4.2	Contrastación de hipótesis	50
CAPÍTULO V		
DISCUSIÓN		
5.1	Discusión de resultados	58
CAPÍTULO VI		
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		
6.1	Conclusiones	60
6.2	Recomendaciones	61
REFERENCIAS		
7.1	Fuentes bibliográficas	62
7.2	Fuentes hemerográficas	63
7.3	Fuentes electrónicas	64
ANEXOS		
		66



RESUMEN

En la presente investigación se estudió la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, en la cual obtuvimos como resultado la existencia del problema debido a que se comprobó la relación entre la variables y la comprobación de las hipótesis planteadas, teniendo como población total de 25 estudiantes, la cual se tomó como muestra 25 estudiantes.

La investigación corresponde al tipo descriptiva, simple, relacional. En donde se buscó acrecentar los conocimientos teóricos y describir, explicar e interpretar y conocer parte de la realidad.

El propósito de la investigación es dar a conocer los resultados obtenidos, los cuales van a servir de guía para estudios posteriores que se planteen, las propuestas y medidas que se adopten para incrementar nuevas estrategias de juegos didácticos que influye en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura realizar un mejor trabajo a nivel educativo y familiar debido a la gran influencia que ellos ejercen en la formación de los estudiantes.

Palabras clave: JUEGOS DIDACTICOS, ESTIMULACION TEMPRANA

ABSTRACT

In the present investigation we studied the influence of didactic games in the development of early stimulation in 2-year-old children of the IEP Pkes School-Huaura, in which we obtained as a result the existence of the problem due to the relationship between the variables and the verification of the proposed hypotheses, having as a total population of 25 students, which was taken as sample 25 students.

The investigation corresponds to the descriptive, simple, relational type. Where it was sought to increase theoretical knowledge and describe, explain and interpret and know part of reality.

The purpose of the research is to present the results obtained, which will serve as a guide for subsequent studies that are proposed, proposals and measures to increase new strategies of educational games that influences the development of early stimulation in children of 2 years of the IEP Pkes School-Huaura perform a better job at educational and family level due to the great influence they exert in the training of students.

Keywords: DIDACTICAL GAMES EARLY STIMULATION.

INTRODUCCIÓN

Russel (1983) considera que “la actividad lúdica se escapa a una definición determinada, pero dice: el juego es más juego cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza” (pág.84.).

El presente trabajo de investigación consta de cinco capítulos, que se detallan a continuación:

El CAPÍTULO I.- En este capítulo se formula el tema de la investigación, planteando el problema investigativo en relación a las variables Motivación y Desempeño Laboral, se establece la prognosis y la formulación del problema con sus respectivas interrogantes; adicional se describe las delimitaciones del problema en su contenido, espacio, tiempo, temporal; finalmente se justifica y se plantean los objetivos de la investigación.

El CAPÍTULO II.- El desarrollo de la metodología de la investigación, tomando como base los antecedentes teóricos y fundamentados en otros estudios investigativos.

El CAPÍTULO III.- Incluye la metodología, enfoques de la investigación, el plan de recolección, procesamiento y análisis de información.

El CAPÍTULO IV.- Abarca el análisis e interpretación de resultados, en el que se incluyen tablas y gráficos; para la verificación de la hipótesis se utiliza la prueba estadística del Chi-Cuadrado, y una vez obtenidos los resultados se visualiza la zona de aceptación y rechazo de la hipótesis.

El CAPÍTULO V.- Se fija las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Froebel (1840) afirma: “El juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del pequeño”, en la I.E.P Pkes School – Huaura los juegos didácticos deben desarrollar la estimulación temprana en niños de 2 años, en mi labor diaria he podido percatarme que el juego es el único medio para que el niño desarrolle sus capacidades en todas las áreas y las docentes debemos conocer las estrategias por medio del juego para el desarrollo motor del niño, en el aula de 2 años se deben aplicar estrategias de juego para motivar a los niños, así “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”.

También como dice Garvey (1985) (como se citó en Hall) “el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual” (p.12).

El juego es importante en el crecimiento de los niños especialmente en la estimulación temprana. Según afirma Torres & Torres (2007), “El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar” (p.143).

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura?
- ¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de construcción en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura?
- ¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos en reglas convencionales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación de los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura
- Determinar la relación los juegos didácticos de construcción en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura
- Determinar la relación los juegos didácticos convencionales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica.

Debido la situación problemática de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School–Huaura, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la vigencia de las estrategias de enseñanza con las actividades lúdicas y su relación con la estimulación temprana.

Es novedoso porque ayuda a implementar metodologías nuevas para ser aplicadas dentro y fuera del aula con los niños y niñas en este nivel, para potenciar la enseñanza aprendizaje, como también una educación de calidad impartida por el docente.

1.4.2 Justificación práctica.

Las estrategias de enseñanza con juegos didácticos cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor importante en el proceso de estimulación temprana de niños de 2 años.

1.4.3 Justificación metodológica.

Como alternativa de nuestro trabajo docente las estrategias de enseñanza por medio del juego didáctico de los niños de 2 años con nivel de motivación, en tanto tienen relación con su propia vivencia. El desarrollo de estimulación temprana en los niños es necesario especialmente en temprana edad donde fijan su personalidad. Se allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes. la I.E.P Pkes School-Huaura

1.4.4 Justificación social

El resultado de este trabajo tendrá un alto impacto en los niños de 2 años en las actividades de juegos didácticos relacionadas a la estimulación temprana y al desarrollo de muchas habilidades, lo que implica el trabajo práctico por parte del docente, llevando de la mano una expresión más fluida, no estereotipada y con un enfoque distinto al tradicional, orientada a niños a situaciones enriquecedoras y significativas como resultado de una dirección acertada y exitosa.

La comunidad educativa debe estar preparada para participar y hacer participar a docentes, estudiantes y padres familia para lograr que las actividades lúdicas.

1.5 Delimitaciones del estudio

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló con los estudiantes de la I.E.P Pkes School-Huaura 2018. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el ciclo académico 2018, de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante el primer semestre del año académico 2018, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizará en el año 2018.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la relación entre las estrategias de enseñanzas con juegos didácticos y su desarrollo de estimulación temprana en niños de 2 de la I.E.P Pkes School-Huaura.

1.6 Viabilidad del estudio

1.6.1 Evaluación Técnica

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.

1.6.2 Evaluación Ambiental

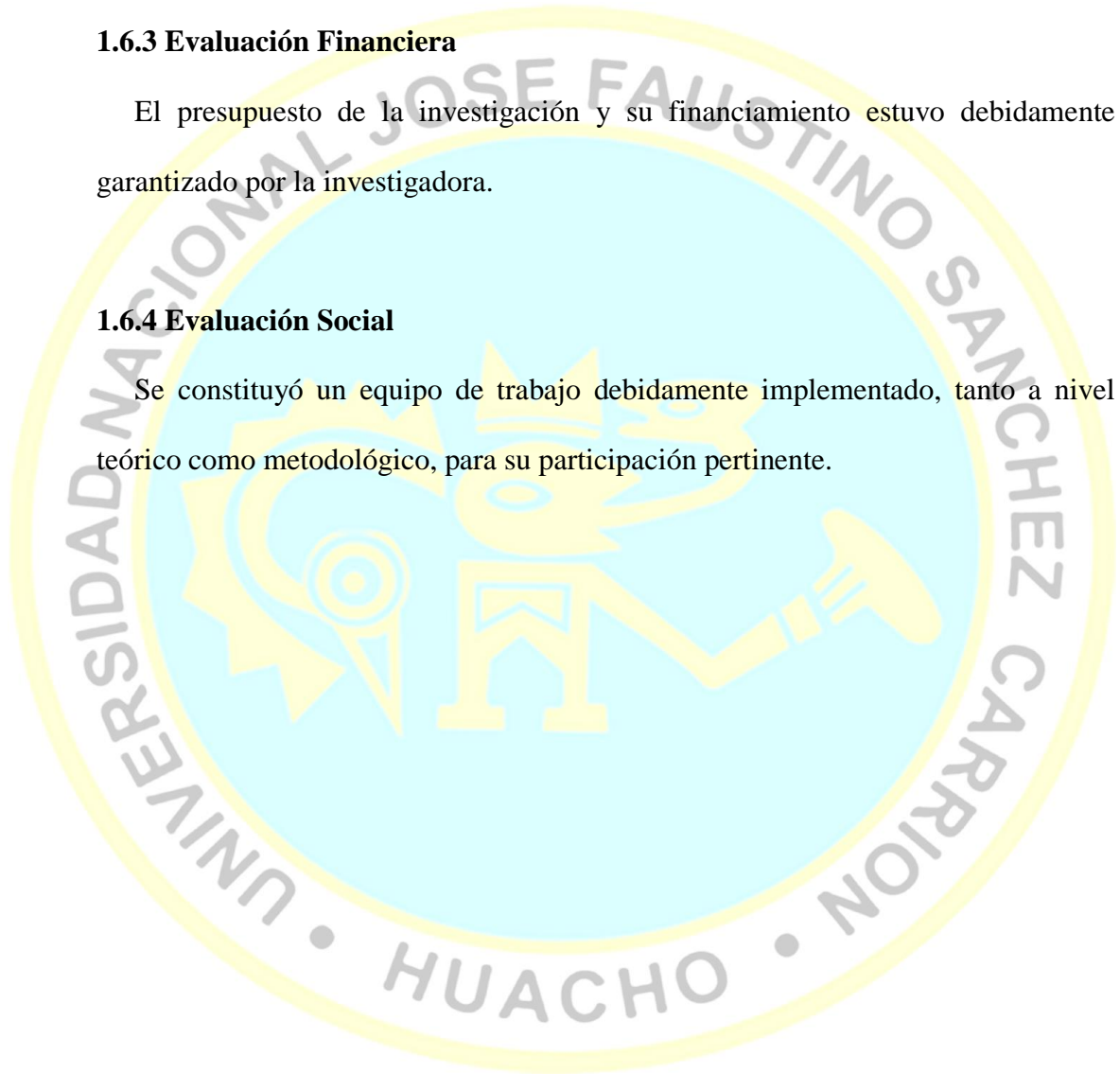
Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Chicalza, L. (2017). Con la tesis titulada el juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana de la universidad técnica de Ambato. Ecuador. Y considera como objetivo general Determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era. Tipo de tesis bibliográfica documental. Y llega a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

- El 53% de los niño/as de la población de estudio no cuentan con el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para su normal desenvolvimiento dentro del ámbito escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niño/as, al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años.

- El juego simbólico forma parte esencial de la vida de cada niño/a ayudándolo a descubrir el entorno en el que se desenvuelve, puesto que este brinda muchos beneficios dentro de los cuales se puede mencionar que enriquece el desarrollo cognitivo además mejora los niveles de atención y concentración puntos fundamental para un buen aprendizaje.
- Se pudo observar claro beneficios al aplicar el juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando notablemente sus actividades diarias, por lo cual se puede apreciar resultados claros y visible al utilizar el juego simbólico en el desarrollo del niño de 3 a 4 años.
- Luego de haber intervenido con los niños de 3 a 4 años en el desarrollo cognitivo durante 4 meses mediante el juego simbólico, al aplicar la guía de observación facilitó evidenciar el avance de los nuevos logros alcanzados, mediante la oportuna evaluación.

Teresa. L. 2013. Con la siguiente investigación “la aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "Santa Mariana de Jesús" de la Parroquia Guaytacama, Cantón Latacunga, provincia Cotopaxi de la facultad de ciencias humanas y de la educación carrera de: educación Parvularia. De la universidad técnica de Ambato. Ecuador considera como objetivo general Determinar la incidencia de la aplicación de los juegos didácticos en las estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi. Con tipo de tesis exploratoria. Y con las siguientes:

CONCLUSIONES:

- Se establece que existe desconocimiento de la aplicación de los juegos didácticos en los procesos de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la creatividad.
- No existen estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años que pueda utilizar el docente para la ejecución de unas clases dinámicas y divertidas y que lo estudiante asimilen de mejor manera el conocimiento haciendo del mismo un aprendizaje significativo.
- La aplicación de las encuestas considera que los juegos didácticos constituyen una alternativa para el logro de los propósitos educativos haciendo que los conocimientos se fijen de una forma más dinámica y esto permite que el niño deje fluir su imaginación y el conocimiento que el adquiere perdure a través del tiempo.
- En la institución educativa no aplican los juegos didácticos como estrategia metodológica para impartir el aprendizaje ni poseen materiales manipulativos en las clases que permite a los infantes una fácil asimilación del conocimiento y a ser partícipes activos de las actividades que con ellos se desarrollan dentro o fuera del aula.
- Mediante la elaboración de una guía de juegos didácticos que provoque el efecto de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que se pueda estimular el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por los infantes.

Martínez V.(2012) Con la tesis titulada Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes “Aniceto Jordán manzano” del Cantón Ambato, provincia de TUNGURAHUA de la facultad de ciencias humanas y de la

educación de la universidad técnica de Ambato. Ecuador. Y consideran en esta investigación como objetivo general Determinar cómo los de juegos didácticos influyen en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños de primer año de Educación Básica. Tipo de tesis exploratoria, descriptiva, y llega a las siguientes:

CONCLUSIONES

De acuerdo a lo presentado los capítulos anteriores y al análisis e interpretación de resultados se llegan a lo siguiente.

1. Luego del análisis realizado se concluye que existe escasa utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógica matemáticas en los niños la misma que da como resultado falta de razonamiento en la mayoría de los niños.
2. En la educación consideramos el juego como principio didáctico de toda actividad que realice con los niños, desarrollando su pensamiento lógico para la discriminación de nociones y números.
3. Tomando en cuenta la presente investigación se concluye que el mayor número de Padres de Familia desconoce el verdadero sentido de la utilización de los juegos didácticos para desarrollar la inteligencia lógico matemático mientras que pocos Padres de Familia apoyan a sus hijos para aprender las matemáticas mediante el juego didáctico
4. Son más las personas que no utilizan el juego como didáctica para que el niño aprenda
5. EL educador no toma en cuenta el espacio del juego abarcando a todos los niños para estimular, de forma prioritaria, a aquellos niños y niñas más tímidos; que se cohíben fácilmente

2.1.2 Investigaciones nacionales

Atuncar. D, Gonzáles (2017) con la tesis. El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de Chapi” de la facultad de educación de la universidad nacional de Huancavelica. Perú que termina como su objetivo general Describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chincha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. Nivel de investigación tesis descriptivo y llega a las siguientes conclusiones:

CONCLUSIONES

Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

Que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio.

Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de educación física, logrando superar esta dificultad gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños estimulando su desarrollo motriz.

Machuca. L, Oyola. A, Ramos.A. (2017) con la tesis titulada Efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas de la facultad de enfermería de la universidad peruana Cayetano Heredia. Perú. Y considera como objetivo general Determinar la efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas, en el Centro de Salud Materno Infantil Dr. Enrique Martín Altuna - Zapallal, Lima 2016. Tipo de tesis pre experimental y llega a las conclusiones de:

CONCLUSIONES

1. El mayor porcentaje de madres antes del programa educativo alcanzó un nivel de conocimiento medio, sobre estimulación temprana; asimismo, el mayor porcentaje de madres después del programa educativo alcanzó un nivel de conocimiento alto, sobre estimulación temprana.
2. El mayor incremento de conocimiento de las madres primíparas fue en el área motora.
3. La ejecución del programa educativo fue efectiva, porque logró aumentar el nivel de conocimiento de las madres.

Rojas.Y (2014) con la tesis Aplicación del Taller de Estimulación Temprana y su Influencia en los tipos de Aprendizaje Significativo de los niños de 2 años de la Institución Educativa “Carlitos”. Distrito de Ate, UGEL 06, 2014. Tesis para optar el grado académico de maestra en docencia y gestión educativa de la universidad cesar vallejo. Perú y considera como objetivo general Determinar si la aplicación del taller de estimulación temprana influye en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa “Carlitos” de Salamanca de

Monterrico, distrito de Ate, UGEL 06, 2014, con la finalidad de mejorar los tipos de aprendizaje significativos de los pequeños. Con tipo de tesis fue de cuasi experimental. Con las siguientes conclusiones

CONCLUSIONES

Primera: La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa "Carlitos" de Salamanca de Monterrico. Con un $t = -4,411$ y un $gl = 18$, con una significación igual a $0,000$, menor que $0,05$, lo que viene a decir que existen diferencias significativas entre los grupos, notándose que los alumnos del grupo experimental superan a los alumnos del grupo control.

Segunda: La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa "Carlitos". Con una $t = -4,952$ y un $gl = 18$ el cual tiene una significación igual a $0,000$, menor que $0,05$, lo que viene a decir que existen diferencias significativas entre los grupos, notándose que los alumnos del grupo experimental superan a los alumnos del grupo control.

Tercera: La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa "Carlitos". Con una $t = -2,906$ y un $gl = 18$ el cual tiene una significancia igual a $0,009$ menor que $0,05$, lo que viene a decir que existen diferencias significativas entre los grupos, notándose que los alumnos del grupo experimental superan a los alumnos del grupo control.

Cuarta: La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa "Carlitos". Con una $t = -5,377$ y un $gl = 18$ el cual tiene

una significancia igual a 0,000 menor que 0,05 lo que viene a decir que existen diferencias significativas entre los grupos, 71 notándose que los alumnos del grupo experimental superan a los alumnos del grupo control.

Quinta: La aplicación del Taller de Estimulación Temprana influye significativamente en los tipos de aprendizaje significativo de los niños de dos años de la Institución Educativa "Carlitos". Con una $t = -3,900$ y un $gl = 18$ el cual tiene una significancia igual a 0,001 menor que 0,05 lo que viene a decir que existen diferencias significativas entre los grupos, notándose que los alumnos del grupo experimental superan a los alumnos del grupo control.

2.2 Bases teóricas

VARIABLE EL JUEGO DIDÁCTICO

“El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003).

Según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas”.

“El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amor etc.). El juego es niño, adolescente, adulto,

viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano”. (Moreno, 2002, p.25)

Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad”.

Ahora bien, “el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2003).

Otro autor define al juego... “como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero, 2003).

“Moreno 2002, refiere: “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Montiel, 2008).

Historia y evolución del Juego.

“El juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006).

Según Moreno (2002), “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus –i” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en todas las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión”.

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”.

Según (Bañeres, 2008) “El juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios

jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”.

Otro autor quién también habla acerca de los juegos tradicionales es Calmels (2004) él dice “los juegos de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta”.

Características de los juegos.

Según Calmels, (2004). Se considera además importante resaltar a continuación “las características predominantes de los juegos de crianza, estas son:

- Integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o pre lúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- Fueron creados a partir de un encuentro.
- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.

- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.
- Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución”

Ahora bien, como dice Moreno (2002) “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos” (p.11).

Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25)

También como dice Bañares (2008), el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar” (p.78).

Como se citó en “Garvey 1985, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

- El juego es placentero, divertido.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima

Importancia del juego.

“Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando”

También cabe resaltar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moreno, 2002).

Por añadidura, se considera pertinente además citar a Russel (1983) quién dice con respecto al juego en los niños que “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Según Calero (2003) “es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (p.34)

Además, como bien dice Borja & Martín (2007), “el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad”. (p.14).

Beneficios de los juegos.

Satisfacen las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos. Es una vigilante de la calidad del juego que brinda por medios del juego a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos. El niño se transforma en creador y receptor de juguetes, con la posibilidad, incluso, de crear nuevas formas de utilizarlos. (Sarlé, 2006).

Huizinga (1968) dice “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia... el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p. 23). Para Huizinga “la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra. La función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente”.

“El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales” (Garvey, 1985, p.15).

Funciones del juego.

Como se citó en “Franc (2002), otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido” (p.39).

Según Calero (2003) “el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador” (p.30).

Objetivo del juego.

Según Berné (2004), “integración en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos; - Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil;
- Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;

- Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas”.

Otro estudioso del juego es Huizinga que dice “el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana”. Para Huizinga las “características del juego son, viéndolas como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considera que la satisfacción del juego es su propia realización, cree que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo” (Franc, 2002, p.40).

Clasificación de los juegos.

“UNESCO (1980), los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso”.

Otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es “Calero 2003, distingue:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.
- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos”.
- Como dice “Calero 2003, a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en dos clases:
- Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).

- Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual”.

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (Moreno, 2002).

Como bien se ha comprendido el juego en la educación infantil, “es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente” (Bañeres et al. 2008, p.48).

“El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los más variados elementos. Elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes” (Calmels, 2004).

Según “Bañeres et al. 2008, a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de

formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente: - Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza. - Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” (p.50).

Además, se debe comprender como docentes de la educación infantil, que “el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; le otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto” (Sarlé, 2006).

Además, agrega “la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje”. “Podemos afirmar que un niño de dos años tiene que aprender aún mucho en cuanto a cómo jugar con otros. Su capacidad social se basa en su experiencia con adultos cooperativos y ha de aprender cómo mantener un encuentro, mutuamente placentero, con un compañero de juego que es tan inconstante como él” (Garvey, 1985, p.62).

Se encontró entonces que el juego es, además, el facilitador de las relaciones sociales entre los niños y las niñas, que les permite poder reconocer a otros como parte de un grupo, donde pueden llegar a construir mediante negociaciones, modos de participación diferentes. Además, acoge a todos los miembros participantes, en un ambiente cooperativo, donde “los niños que suelen ser distraídos o con poca participación en las propuestas del maestro, en situaciones de juego asumen actitudes de liderazgo y muestran procesos de construcción del conocimiento social sumamente complejos” (Sarlé, 2006, p.89).

Además, “el juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego” (Sarlé, 2006, p.98).

Dimensiones del juego de dramatizaciones.

En cuanto al caso de los juegos dramáticos, según “Sarlé (2006), el maestro deberá enriquecer el juego en la medida en que amplíe la base de experiencia que nutre las situaciones imaginarias. La posibilidad de armar escenario, contar con juguetes en función de los diversos temas, acceder a materiales de uso múltiple (cajas, tablas, sábanas que separen espacios etc.) o accesorios para disfrazarse, depende de la selección y organización que el maestro programe en el diseño de su propuesta, logrará generar incidentes que movilicen el contenido jugado. Y a su vez, al iniciar el juego, su intervención estará en función del guión que los niños van armando” (p.149).

Según indica Calero (2003) Un kit que agrupa materiales de juego seleccionados para ampliar y enriquecer las dramatizaciones, una forma de juego que integra alternativas:

- Cuando los chicos asumen roles ficticiales de la experiencia social, los medios de comunicación, la literatura, el cine. Procesos de juego en los que los juguetes y materiales son los atributos de esos personajes.
- Cuando los juguetes, generalmente los muñecos, resultan ser los personajes, y los niños son quienes hacen dramatizar a los objetos. Cuando se usan los muñecos

para dramatizar escenas se desarrollan lo que se denomina juegos de representación. La posibilidad de representar personajes a través de los objetos puede considerarse como una alternativa intermedia hacia el uso de los títeres. Los chicos cuentan una historia usando a los muñecos al modo de personajes. Es un tipo de juego complejo, desde el punto de vista cognitivo, en tanto implica mantener en mente un doble guión: el guión del tema dramatizado, y el guión que los ubica en el rol de quienes hacen dramatizar a los juguetes.

- Cuando se usan títeres en dramatizaciones con o sin escenario de teatro.
- Estas variaciones propias de este formato de juego sólo son posibles con la presencia estable de recursos materiales seleccionados con este fin. Variedad de objetos que facilitan la puesta en marcha de procesos de juego distintos en su dinámica y sus temas.

Juego de construcciones.

Ahora bien, según el juego con objetos, “la mediación del maestro estará atravesada por el tipo de objeto que ponga a disposición de los niños y por la consigna que los acompañe. El tamaño del objeto, la cantidad, el modo de organización de los grupos, el dominio que sobre ciertas variables tengan los niños va a requerir modos diversos de intervención. También el tiempo y el espacio disponibles sean los aspectos que más deben cuidarse, dependiendo la edad de los niños, si son pequeños para que puedan explorar más el material, o si son más grandes para armar el escenario sobre el que van a jugar. Por otra parte, la resolución de problemas prácticos (por ejemplo, sostener un bloque para que no se caiga la construcción) hasta el modelado o la construcción conjunta de objetos y escenarios, facilita en los niños la posibilidad de pensar alternativas diversas, las que espontáneamente probarían” (Sarlé, 2006, p.150).

Como se citó en “Sarlé 2006, al comparar el juego simbólico con el juego con objetos, específicamente con el juego de construcción, un aspecto que resulta notable es la incidencia que tiene la disposición del ambiente, la diversidad de los materiales y la mediación del maestro. Por un lado, en el caso del juego de construcción se constituye un proceso a través del cual los niños crean un nuevo espacio exterior a partir de los productos de su imaginación. Y en el caso del juego con objetos, la presencia del maestro pareciera resultar necesaria para que los niños armen un escenario sobre el cual jugar con otros” (p.147).

Juego de Reglas Convencionales.

Y finalmente lo que considera a los juegos con reglas convencionales que también hace que la mediación del docente sea diferente, deja comprender que “en estos casos el juego existe independientemente del jugador o del sentido que este quiera atribuirle. La elección de los juegos en este sector guarda estrecha relación con los contenidos escolares que el maestro enseña” (Sarlé, 2006, p.147).

Como sustenta “Sarlé 2006, el problema surge cuando las reglas externas no son conocidas y los niños necesitan que el experto les ayude en los primeros pasos. Cuando el contexto de uso permanece estable, los niños adquieren la capacidad de construir el sentido y la regla del juego como para comunicársela a otro. Si el educador esta junto a ellos en ese momento, puede ofrecer las respuestas que los niños no tienen y que les permitirá enriquecer su juego y resolver los problemas que se le presentan” (p También cabe resaltar que en este tipo de juego, “el análisis de formato y reglas permitirá acercar juegos reglados a los niños e ir complejizándolos en la medida en que se observa el dominio de las reglas iniciales sin por esto cambiar el juego original (es decir modificar su estructura profunda)” (Sarlé, 2006)

VARIABLE ESTIMULACION TEMPRANA

La estimulación temprana.

Según Franc (2002) “La estimulación es un proceso natural, por la cual el infante sentirá satisfacción al descubrir que puede hacer las cosas por sí mismo. Mediante la repetición de diferentes eventos sensoriales, se aumentará el control emocional del infante desarrollando destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre, de la exploración y de la imaginación”

Sarlé (2006), “La intervención oportuna puede ser concebida como una técnica que, situándose frente al niño y su patología, pretende optimizar en el curso de los primeros años, el desarrollo de las potencialidades del sistema nervioso, suministrándole estímulos mediante los que se pretende avivar funciones ya existentes y conseguir unas bases afectivas adecuadas para fijar lo que el niño aprende y lograr hábitos de autonomía y capacidades de adaptación al medio”

Moreno (2002), afirma “La educación infantil debe ser un servicio cualificado a la primera infancia, para los alumnos que presenten Necesidades Educativas Especiales, de forma que pase de concebirse como una opción asistencial y de protección, a ser una acción educativa y generalizada como se refleja en la Legislación, de manera que se apoye y facilite el proceso de integración de estos niños con Necesidades Educativas.”

Importancia de la estimulación temprana.

Según Berné (2004) dice, “La estimulación temprana es importante por tener un sustento científico para su aplicación en el proceso de desarrollo en las diferentes etapas en niñas y niños de 0 a 5 años, es acogida como parte de la formación profesional a educadores parvularios, que con conocimientos relacionados con la realidad ponen de manifiesto sus capacidades. También debemos indicar que la

estimulación temprana facilita desarrollar las habilidades y destrezas de todos los movimientos y reacciones naturales, para potenciar de manera organizada y progresiva en cada una de las etapas de desarrollo de niños y niñas”.

Objetivos de la estimulación temprana.

Según Berné (2004), “observación, atención, repetición, memorización, movimiento, expresión, copia, imaginación, investigación, creatividad, manipulación, exploración, actuación, hipotetización, descubrimiento, discriminación, imitación, categorización, generalización, conceptualización, asociación, transgresión, revisión, comportamiento, emoción, juego, reflexión, pensamiento, meta cognición, resolución”.

DIMENSIONES DE LA ESTIMULACION TEMPRANA

El área cognitiva:

“El niño conoce a través de la interacción de sus estructuras mentales que dependen de la etapa de desarrollo cognoscitivo en que se encuentra y con el medio ambiente físico y social que rodea” (Piaget, 1969).

Área Motriz:

Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc. (Piaget, 1969).

Área Socio-emocional:

“Mead parte del punto de vista genético, ante la formación de la personalidad según el cual los procesos de adquisición del lenguaje de la mente infantil son fundamentales para el desarrollo de la persona”. (Moreno, 2002).

2.3 Bases filosóficas

La presente investigación está enfocada en el paradigma crítico constructivo por la razón de que el tema objeto de estudio sirve para orientar y brindar un mayor conocimiento a los docentes y público interesado en las bondades proporcionadas por los juegos interactivos didácticos. Este trabajo pretende aportar de alguna manera al mejoramiento de nuestra sociedad promoviendo seres humanos estables capaces de proyectarse al futuro acorde a los cambios del mundo globalizado en donde la tecnología ocupa grandes espacios en los procesos de adquisición de conocimientos.

“Se debe utilizar y potenciar el ordenador como recurso educativo introduciendo novedades metodológicas. Permite la interactividad constante de los niños y niñas y el aprendizaje” (Martínez & Lazo, 2011, p.35).

Muchos juegos interactivos aprovechan precisamente aquellas energías que normalmente se consideran un obstáculo al aprendizaje, por ejemplo, las ganas de hablar y de moverse propias de los niños y niñas. Algunos educadores 12 pretenden que los niños y niñas sepan concentrarse, limitando al máximo el movimiento y la interacción con los compañeros.

Fundamentación Ontológica

Este proyecto tiene una relación del ser con el pensamiento, además, permite interpretar la realidad social independientemente de lo que se piense y analizar que

la sociedad está en permanente cambio. No teniéndose que preocupar de las reacciones del docente, los niños y niñas están más libres para compartir con los compañeros la responsabilidad para el resultado del juego. El alternar situaciones de aprendizaje centradas exclusivamente en el grupo, con otras en que el grupo aprende con la ayuda del docente (fase de evaluación) o con situaciones de aprendizaje centradas en el docente (fase de introducción) permite a los niños y niñas, desarrollar una relación más elástica con la autoridad. Además, el niño/a siente esa necesidad de saber más, de conocer más sobre el entorno, los docentes y niños/as participan libre y activamente con el afán de conocer, crear, comunicar y aplicar conocimientos.

Fundamentación Axiológica.

“Lo axiológico es el estudio de la conducta, los valores y el carácter” (Gil, & Utiel, 2010, p. 10). Los juegos interactivos tienen en cuenta las necesidades del niño, que pueda moverse libremente, establecer contactos verbales o no verbales, dar libre escape a sus energías, al imitar a los adultos, mejora su estimulación, requiere que su familia le proporcione mejores condiciones de vida, tenga un entorno seguro que lo ayudará a desarrollar sus potencialidades y talentos. Igualmente, importantes son los procesos de comunicación que se establecen en el grupo, en el que cada uno aprende en contraste con los otros miembros, probablemente de un modo más intenso y motivado que cuando todo se centra en el docente. Existen pocas estrategias didácticas que favorezcan tanto las dinámicas interactivas. El deseo natural de comunicación del niño es considerado frecuentemente como un atentado a la disciplina. Por el contrario, los juegos interactivos utilizan para el aprendizaje las necesidades y energías naturales del niño, en vez de reprimirlos con fatiga y, a fin de cuentas, sin ningún resultado.

Fundamentación Epistemológica

La tecnología es un conocimiento. Los juegos interactivos utilizados como método de educación es una de las mejores formas para lograr que los niños se diviertan aprendiendo, y justamente por esta razón en muchas escuelas en la actualidad emplean estos métodos. Generalmente en este caso, los juegos interactivos son a través de computadoras las cuales utilizan diferentes tipos de programas que sirven para que los niños puedan interactuar con los contenidos en los juegos

Fundamentación Sociológica

“La sociología es una ciencia dedicada al estudio de las relaciones sociales del ser humano” (Berne, 2004, p. 35). “Estas actividades lúdicas constituyen además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. El uso de los juegos interactivos permite al docente realizar un amplio aspecto de objetivos en el ámbito social, interesando la dimensión cognoscitiva y afectiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didácticas” (Berne, 2004, p.35). A través de las técnicas didácticas frecuentemente utilizadas es casi imposible convertir un cierto número de niños y niñas, en un verdadero grupo. Precisamente es esta una nueva fuerza de los juegos interactivos, que favorecen la cohesión y el acuerdo. Cada componente toma conciencia de ser parte del grupo, y asume un determinado rol.

Fundamentación Pedagógica.

Zubiría (2004) sostiene todo niño/a pone toda su energía y atención al jugar, al hacerlo respeta reglas, esta actitud cimentará en el futuro adulto mayor estabilidad

emocional. “Los juegos interactivos, permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje” (Zubiría, 2004).

Zubiría (2004) dice todo niño/a tiene esa predisposición y ese anhelo de aprender, de conocer más, pero lamentablemente en muchas situaciones didácticas prima la pasividad, creando en el niño/a aburrimiento y apatía. Todo niño/a a través del juego expresa sus sentimientos, los expresa por medio de códigos verbales o no verbales, interpreta diversos roles, se mueve libremente, se relaciona y enfrenta a situaciones, además toma decisiones. Todo esto le ayuda de forma positiva en su integración grupal. En los juegos interactivos el educador o guía ya no cumple ninguna función. Los niños/as se integran más al grupo y descubren que pueden obtener experiencias significativas. Esto favorece especialmente a aquellos niños/as que tienen dependencia a la autoridad y son rebeldes. El juego interactivo para el niño o niña se convierte en una forma de desahogo, ya que en sus hogares se les cohibe de muchas formas de interrelación; por lo que se sienten encasillados en las cuatro paredes de sus casas sin la compañía de sus padres.

Didáctica

“En la página de Internet <http://es.wikipedia.org> dice: que la didáctica deriva del griego *didaktikè* ("enseñar") y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y 17 elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. La didáctica está vinculada con otras disciplinas pedagógicas

como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

2.4 Definición de términos básicos

- Didáctica

La didáctica (del griego *didaktike*, "enseñar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas. (Piaget, 1969).

- Juego didáctico

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas. (Franc, 2002)

- Estimulación

Le llamamos Estimulación Temprana a toda aquella actividad de contacto o juego con un bebe o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos. Tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes

eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce; y por la otra, amplían la habilidad mental, que le facilita el aprendizaje, ya que desarrolla destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración y la imaginación. (Franc, 2002)

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

2.5.2 Hipótesis específicas

- El uso de los juegos didácticos de dramatización se relaciona con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.
- El uso de los juegos didácticos de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.
- El uso de los juegos didácticos convencionales se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

2.6 Operacionalización de las variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Juegos didacticos	Es el conjunto de juguetes, que estimulan los sentidos y la convivencia social de una manera recreativa, alegre, innovativa y participativa.	<p>Dramatización</p> <p>Construcción</p> <p>Juego de reglas Convencional es</p>	<p>Suficiencia y pertinencia de los materiales y recurso con el tema utilizado</p> <p>Coherencia de la expresión corporal con el tema</p> <p>Originalidad y creatividad del grupo en el desarrollo de la dramatización</p> <p>El poder de imaginación y construcción juegos nuevos</p> <p>Grado de satisfacción por nuevos métodos</p> <p>Cumplimiento de ejecución</p> <p>Los juegos constituyen un resultado aplicable por otros implicados</p> <p>Estructura de los juegos recreativos diseñados</p> <p>El diseño de los juegos ofrece los elementos metodológicos que orientan su aplicación por parte de los promotores y profesores encargados de la recreación infantil en la comunidad</p>	<p>Observación</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Hoja de aplicación</p>

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Estimulación temprana	La estimulación es una técnica activa de estudio, presentan conceptos claves de la forma de educar mediante el juego, para desarrollar el pensamiento sistémico, creativo y crítico permitiendo ordenar y procesar la información disponible.	Técnica activa Juego Pensamiento creativo	Procesos dinámicos. Habilidades de aprendizaje. Creatividad	Observación Entrevista.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

La investigación es de tipo correlacional, ya que el propósito de la investigación es examinar la relación entre dos variables (Salkind, 1999). En ese sentido, “la investigación proporciona indicios de la relación que podría existir entre dos o más cosas, o de qué tan bien uno o más datos podrían predecir un resultado específico”.

El diseño de investigación es descriptivo correlacional. Los estudios correlacionales tienen como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables (Hernández, Fernández & Baptista, 2006). En este sentido, la presente investigación nos permite conocer el grado de relación que existe entre ambas variables (Motivación y desempeño laboral).

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Se consideraron a los 152 niños

3.2.2 Muestra

25 niños entre hombres y mujeres.

Criterios de Inclusión:

Criterios de Exclusión: Ninguno

Muestreo. -

Se utilizará el muestreo aleatorio simple, es el método aleatorio que selecciona la muestra de tal manera que todos y cada uno de los integrantes del universo tienen igual oportunidad de ser escogidos.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciences – SPSS Versión 21.

- Análisis e interpretación de datos.
- Prueba de hipótesis: Rho Spearman

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

TABLA 3

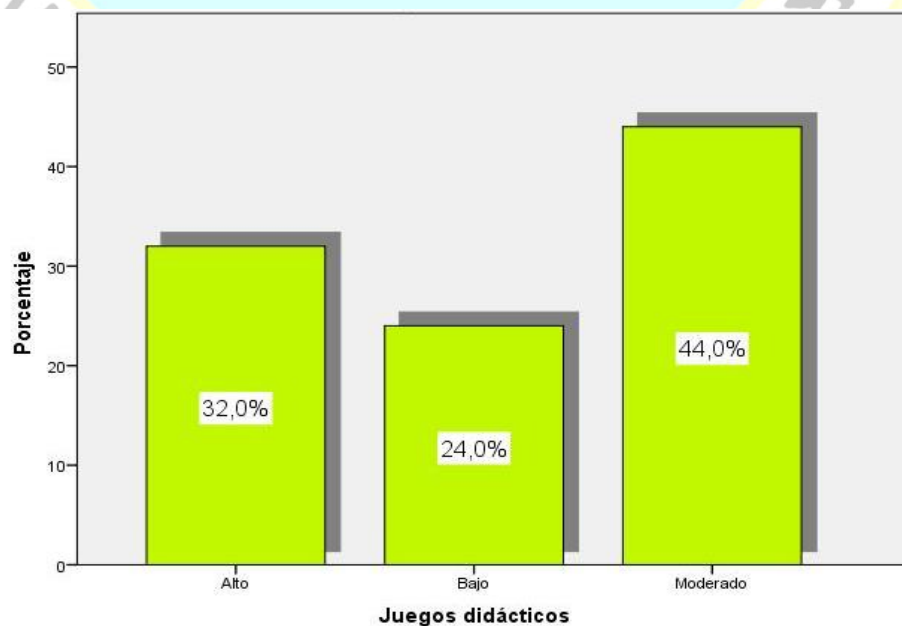
Juegos didácticos

Válidos		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Alto		8	32,0	32,0	32,0
Bajo		6	24,0	24,0	56,0
Moderado		11	44,0	44,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 44,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos didácticos, un 32,0% consiguieron un nivel alto y un 24,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 4

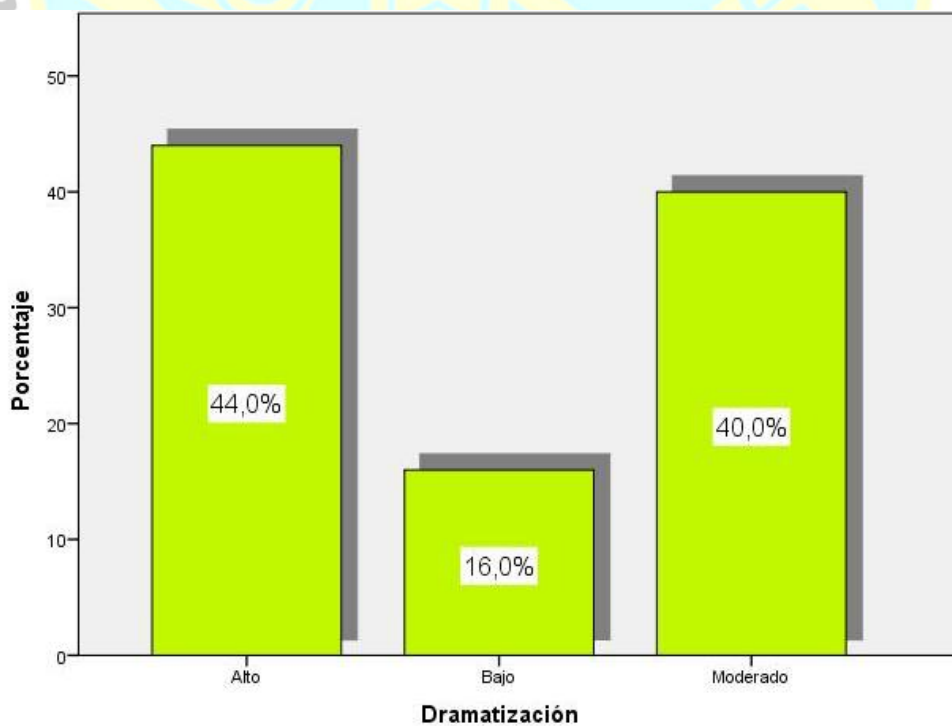
Dramatización

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	11	44,0	44,0	44,0
	Bajo	4	16,0	16,0	60,0
	Moderado	10	40,0	40,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 2



De la fig. 2, un 44,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel alto en la dimensión juegos de dramatización, un 40,0% consiguieron un nivel moderado y un 16,0% obtuvieron un nivel bajo.

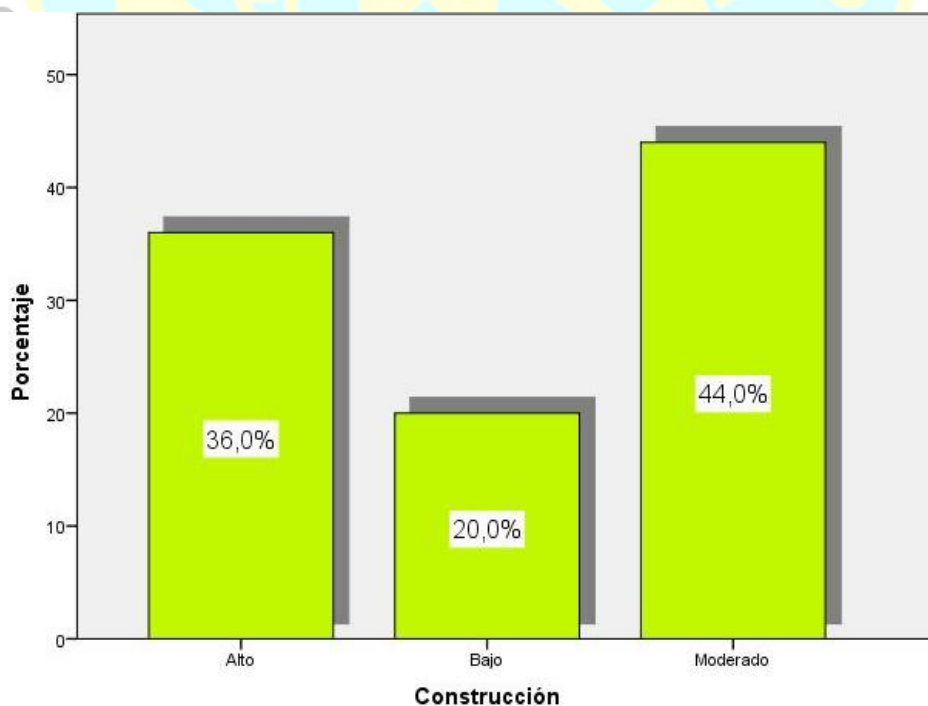
TABLA 5

Construcción					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	9	36,0	36,0	36,0
	Bajo	5	20,0	20,0	56,0
	Moderado	11	44,0	44,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 3



De la fig. 3, un 44,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos de construcción, un 36,0% consiguieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

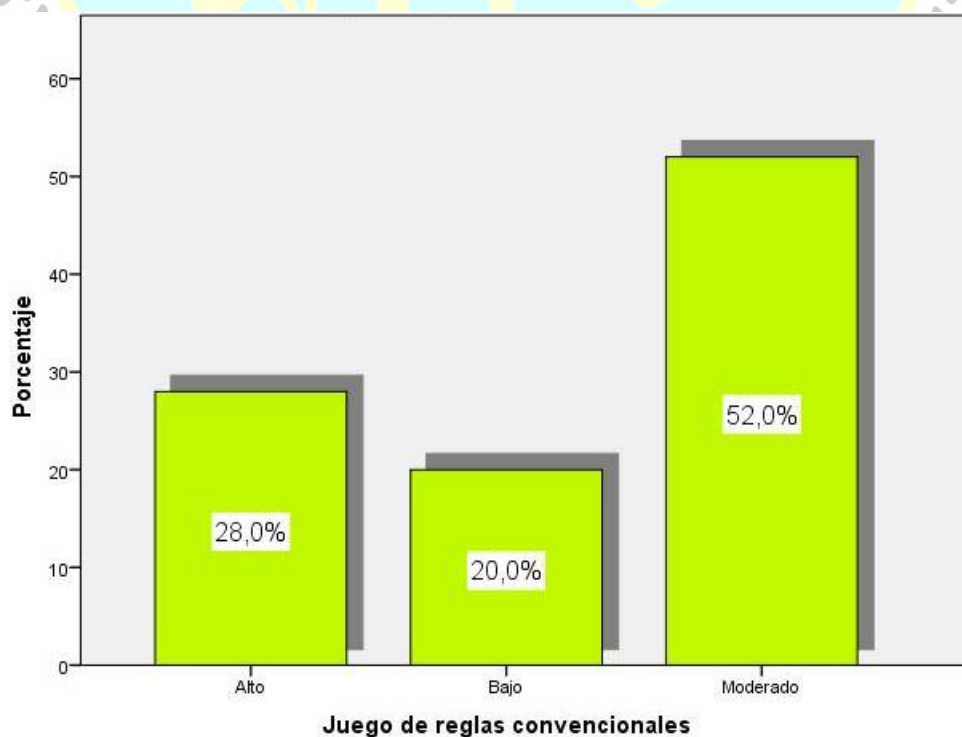
TABLA 6

Juego de reglas convencionales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	28,0	28,0	28,0
	Bajo	5	20,0	20,0	48,0
	Moderado	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4



De la fig. 4, un 52,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos de reglas convencionales, un 28,0% consiguieron un nivel alto y un 20,0% obtuvieron un nivel bajo.

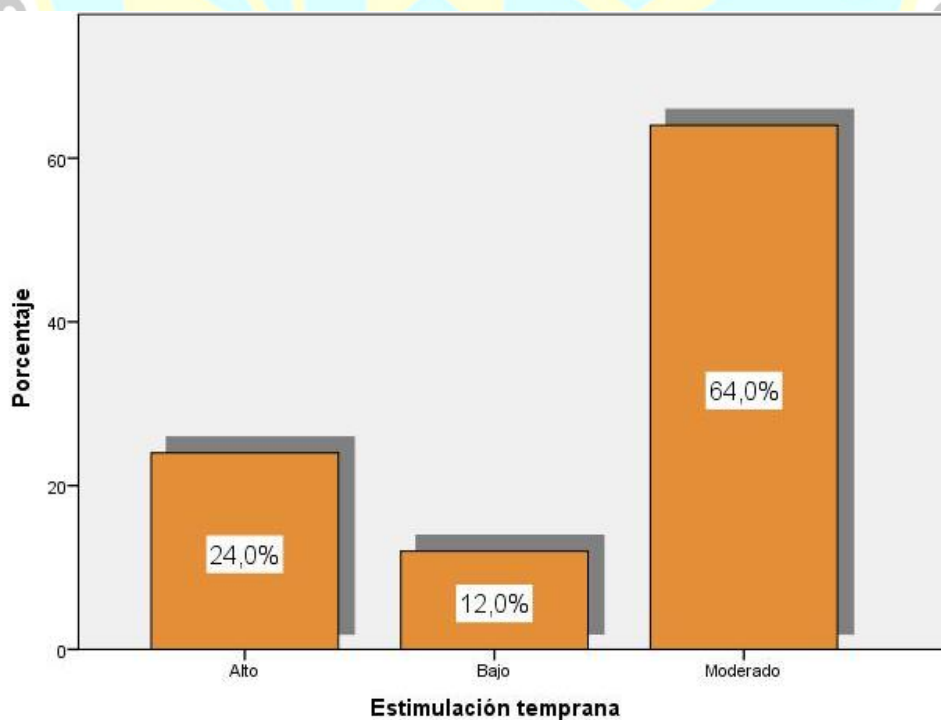
TABLA 7

Estimulación temprana					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	24,0	24,0	24,0
	Bajo	3	12,0	12,0	36,0
	Moderado	16	64,0	64,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5



De la fig. 5, un 64,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable estimulación temprana, un 24,0% consiguieron un nivel alto y un 12,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 8

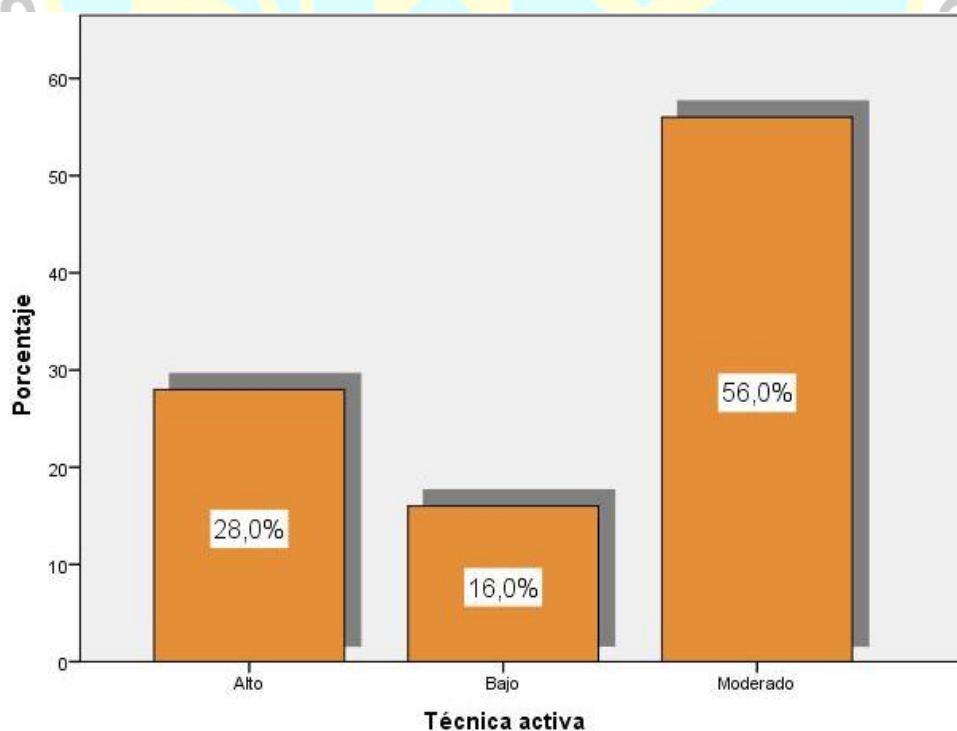
Técnica activa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	28,0	28,0	28,0
	Bajo	4	16,0	16,0	44,0
	Moderado	14	56,0	56,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 6



De la fig. 6, un 56,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión técnica activa, un 28,0% consiguieron un nivel alto y un 16,0% obtuvieron un nivel bajo.

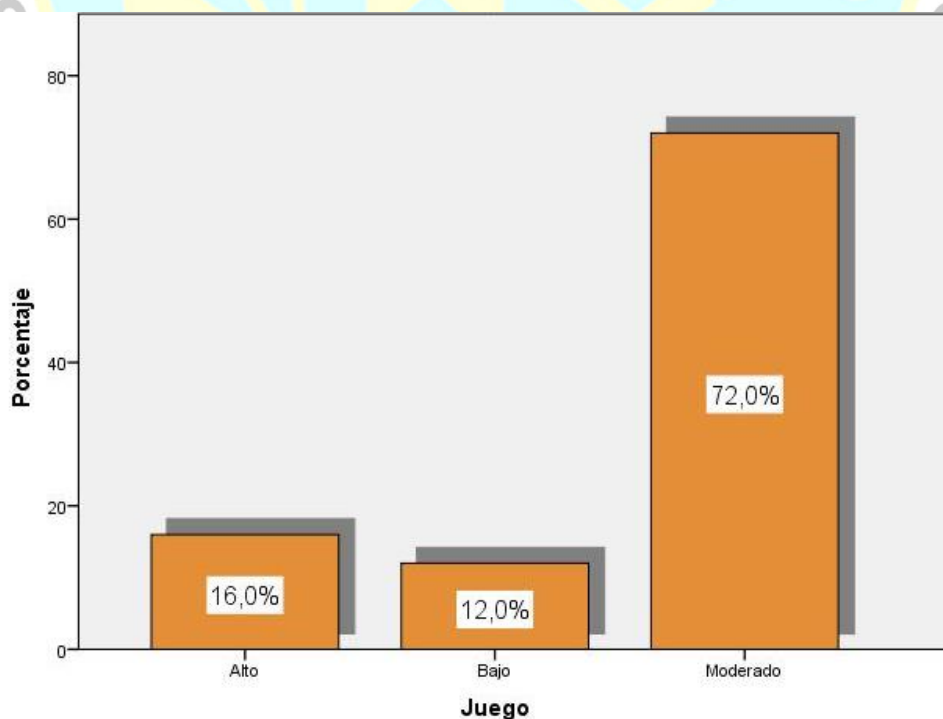
TABLA 9

Juego					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	16,0	16,0	16,0
	Bajo	3	12,0	12,0	28,0
	Moderado	18	72,0	72,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 7



De la fig. 7, un 72,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juego, un 16,0% consiguieron un nivel alto y un 12,0% obtuvieron un nivel bajo.

TABLA 10

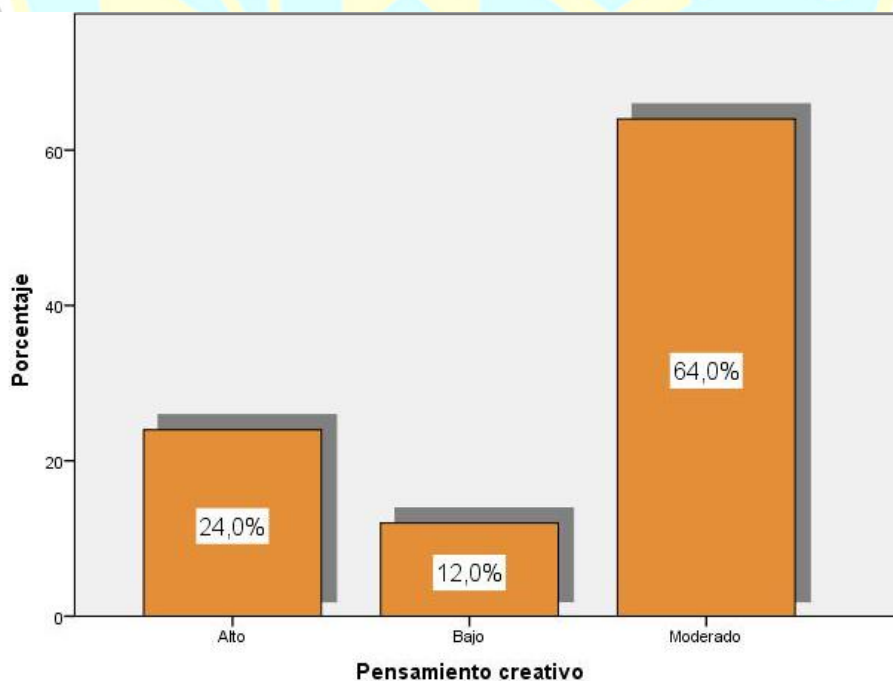
Pensamiento creativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	24,0	24,0	24,0
	Bajo	3	12,0	12,0	36,0
	Moderado	16	64,0	64,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 8



De la fig. 8, un 64,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión pensamiento creativo, un 24,0% consiguieron un nivel alto y un 12,0% obtuvieron un nivel bajo.

Prueba de Normalidad de Kolmogorov – Smirnov.

La tabla 11 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov - Smirnov (K-S). Se observa que las variables y no se aproximan a una distribución normal ($p < 0.05$). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

Tabla 11
Resultados de la prueba de bondad de ajuste Kolmogorov – Smirnov

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dramatización	,870	25	,004
Construcción	,905	25	,024
Juego de reglas convencionales	,894	25	,013
Juegos didácticos	,897	25	,016
Técnica activa	,889	25	,010
Juego	,710	25	,000
Pensamiento creativo	,900	25	,018
Estimulación temprana	,902	25	,020

4.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general.

Hipótesis Alternativa Ha: El uso de los juegos didácticos se relaciona con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Hipótesis nula H₀: El uso de los juegos didácticos no se relaciona con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Tabla 12

El uso de juegos didácticos y el desarrollo de la estimulación temprana

Correlaciones				
		Juegos didácticos		Estimulación temprana
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	,854**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Estimulación temprana	Coefficiente de correlación	,854**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

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

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.854$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el uso de los juegos y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

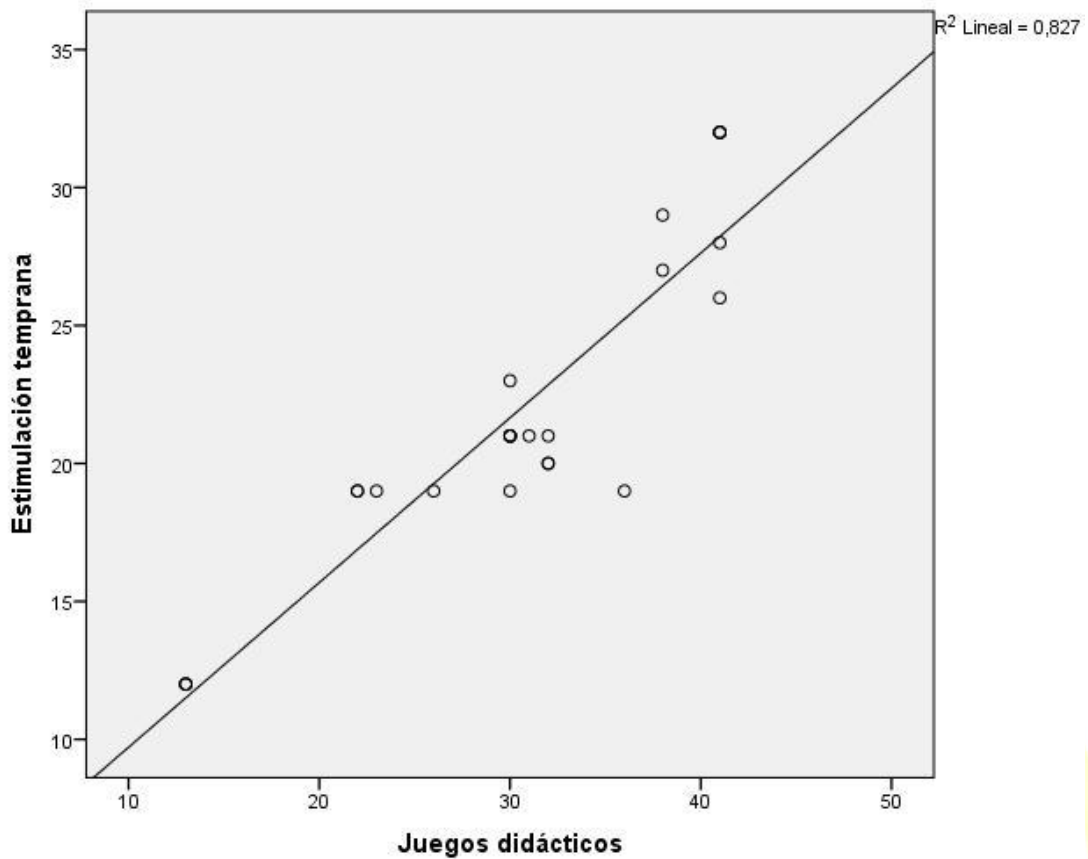


Figura 9. El uso de juegos didácticos y el desarrollo de la estimulación temprana.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: El uso de los juegos didácticos de dramatización se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Hipótesis nula **H0**: El uso de los juegos didácticos de dramatización no se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Tabla 13

El uso de juegos didácticos de dramatización y el desarrollo de la estimulación temprana

Correlaciones

		Dramatización	Estimulación temprana
		n	
Rho de Spearman	Dramatización	1,000	,669**
			,000
		25	25
	Estimulación temprana	,669**	1,000
		,000	
		25	25

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

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.669$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de dramatización y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

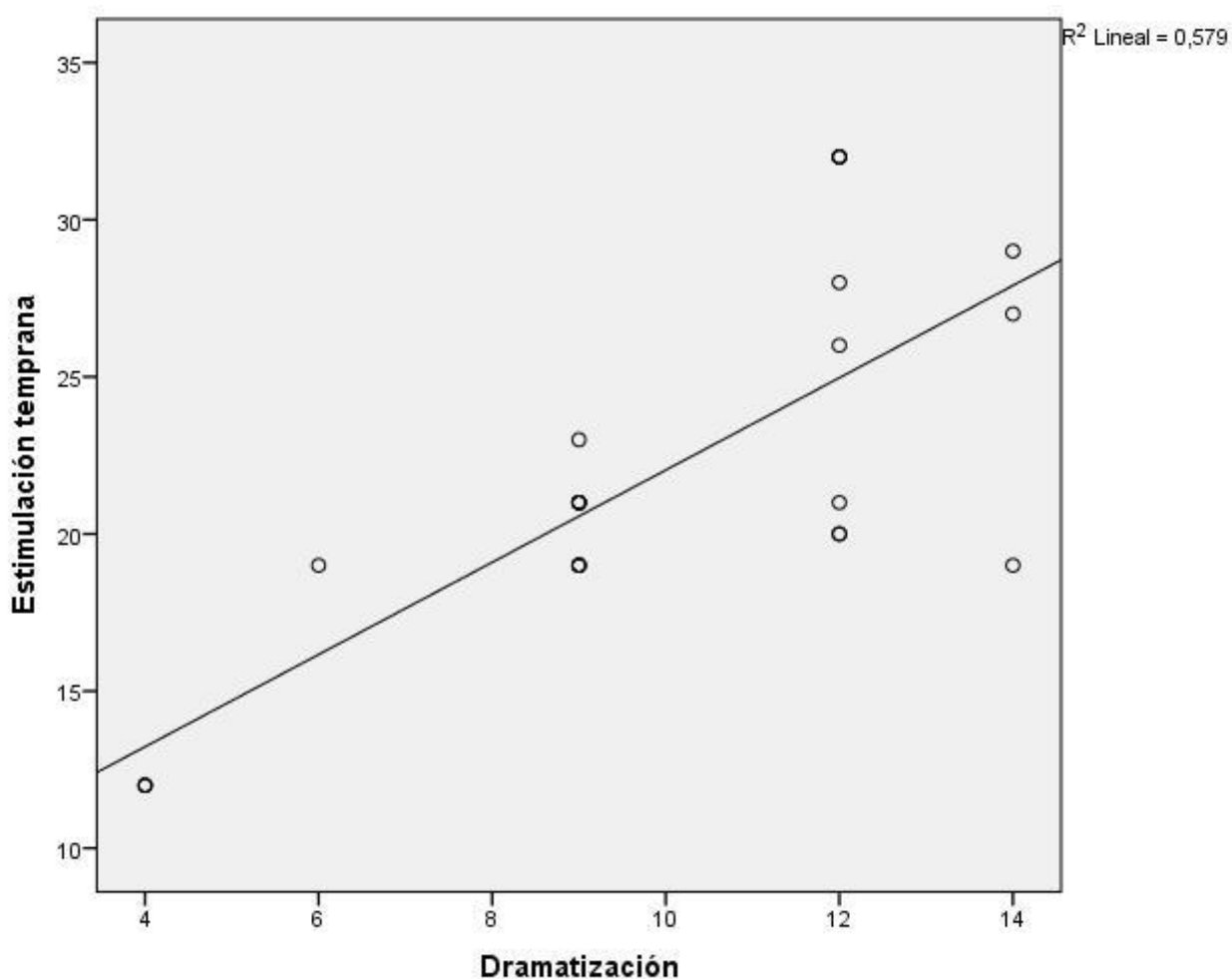


Figura 10. El uso de juegos didácticos de dramatización y el desarrollo de la estimulación temprana.

Hipótesis específica 2.

Hipótesis Alternativa **H2:** El uso de los juegos didácticos de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Hipótesis nula **H0:** El uso de los juegos didácticos de construcción no se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Tabla 14

El uso de juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana

Correlaciones

		Construcción	Estimulación temprana
Rho de Spearman	Construcción	1,000	,873**
			,000
		25	25
Estimulación temprana		,873**	1,000
		,000	
		25	25

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

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.873$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

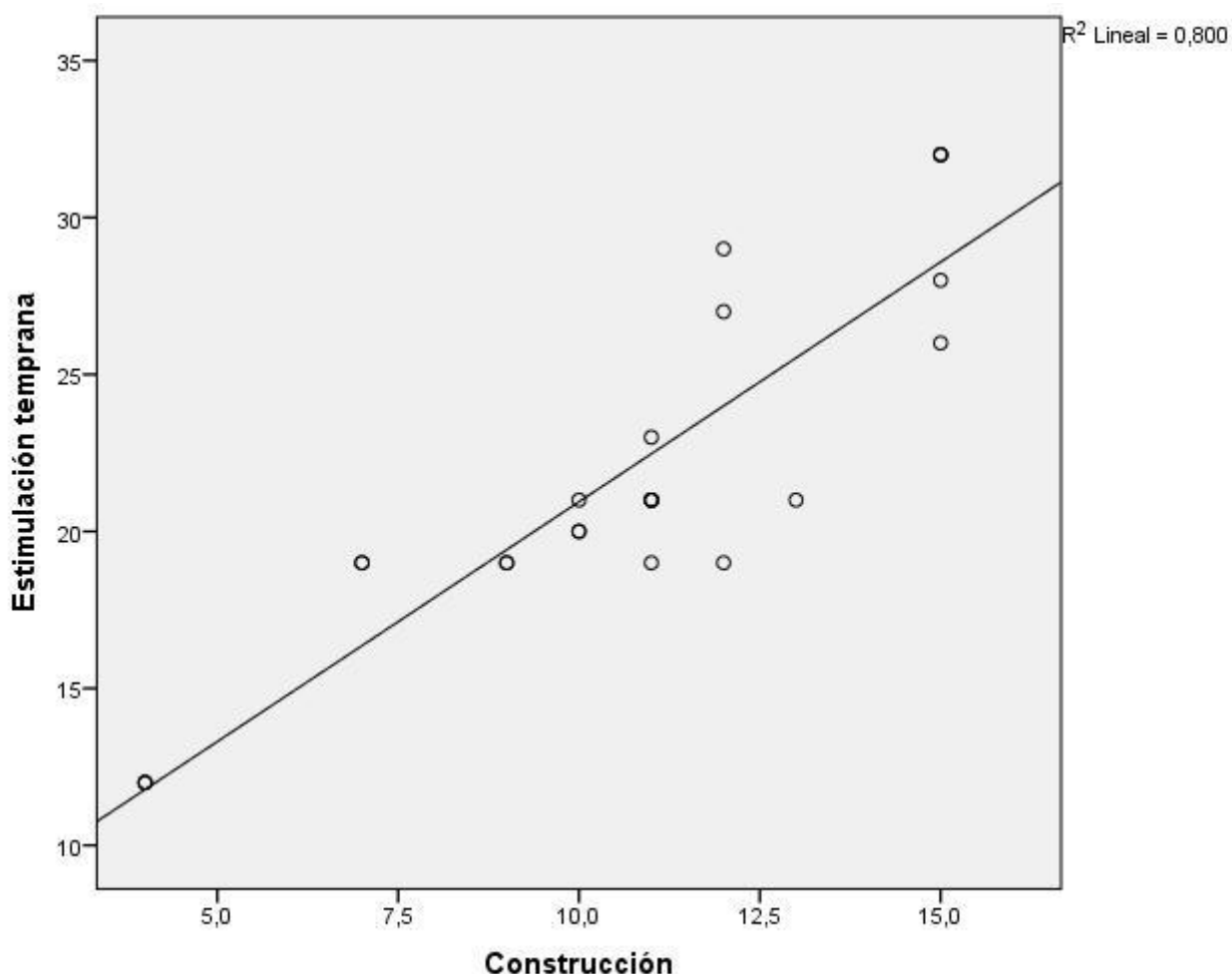


Figura 11. El uso de juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: El uso de los juegos didácticos convencionales se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Hipótesis nula **H0**: El uso de los juegos didácticos convencionales no se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Tabla 15

El uso de juegos didácticos convencionales y el desarrollo de la estimulación temprana

Correlaciones

			Juego de reglas convencionales	Estimulación temprana
Rho de Spearman	Juego de reglas convencionales	Coefficiente de correlación	1,000	,911**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Estimulación temprana	Coefficiente de correlación	,911**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

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

Como se muestra en la tabla 15 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.911$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos convencionales y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

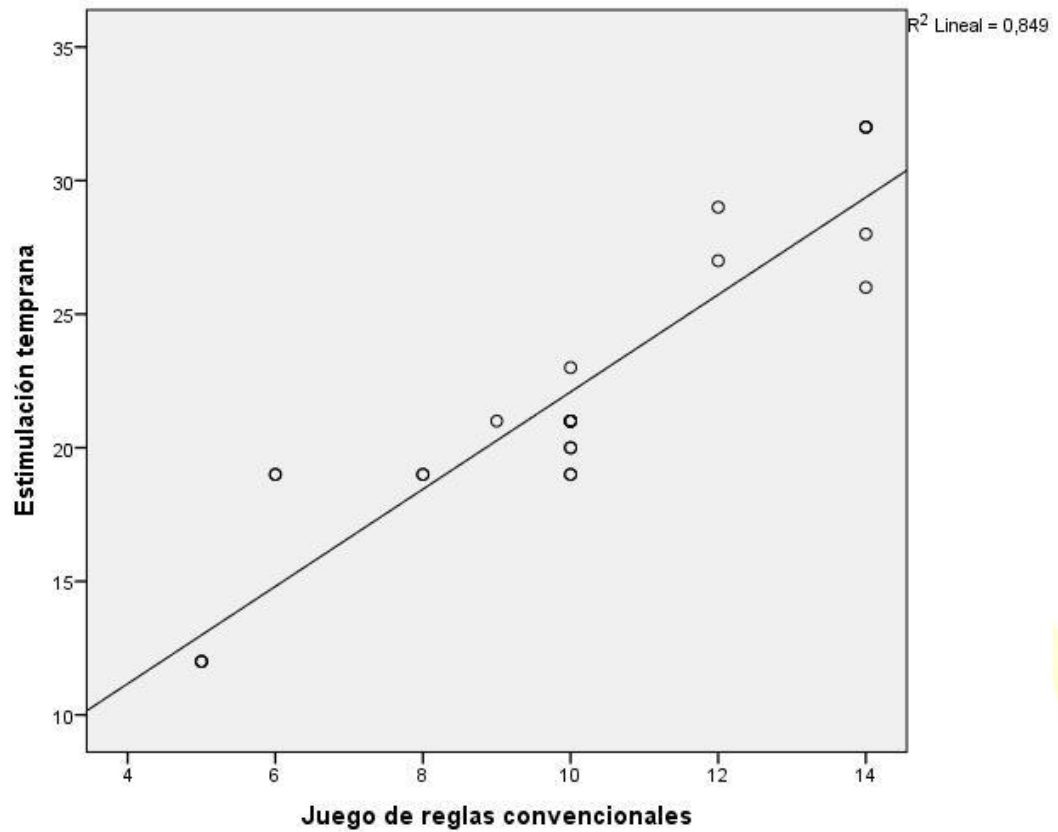


Figura 12. El uso de juegos didácticos convencionales y el desarrollo de la estimulación temprana.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Luego de realizar la sistematización de los resultados por medio del SPSS y de los análisis Estadísticos de Chi-Cuadrado de Pearson, podemos establecer similitudes en lo que nos muestra la teoría científica y los antecedentes de investigaciones similares con la realidad práctica.

Se evidencia que el p-valor hallada es de 0.001, y el Valor $p = 0.001 < 0.05$, se afirma que el uso de los juegos se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura

También, Como el p-valor hallada es de 0.01, y el Valor $p = 0.01 < 0.05$, se afirma que el uso de los juegos de dramatización se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School - Huaura

De la misma forma, se evidencia como el p-valor hallada es de 0.015, y el Valor $p = 0.015 < 0.05$, se afirma que el uso de los juegos de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School - Huaura

Asimismo, como el p-valor hallada es de 0.002, y el Valor $p = 0.002 < 0.05$, se afirma que el uso de los juegos convencionales se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School – Huaura.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

1. **Primera:** Existe relación significativa entre el uso de los juegos y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.854, representando una **muy buena** asociación.
2. **Segunda:** Existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de dramatización y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.669, representando una **buena** asociación.
3. **Tercera:** Existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.873, representando **muy buena** asociación.

4. **Cuarta:** Existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos convencionales y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.911, representando una **muy buena** asociación.

6.2 Recomendaciones

- Que se realicen otros estudios de investigación orientados a precisar los factores internos y externos que están influenciando en el rendimiento académico de los niños en el uso de los juegos didácticos con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School - Huaura
- Que se actualice el plan curricular actual y se revisen los objetivos curriculares orientándolos a competencias acordes a la nueva ley magisterial.
- Que se realicen capacitaciones a los docentes en el nuevo enfoque de educación basado en competencias, asimismo que se integre con plataformas virtuales de enseñanza, dirigido a las maestras del nivel inicial.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes bibliográficas

Bañares, A. et. al. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. España: Editorial Gedisa.

Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona. España: Editorial Universitat de Barcelona.

Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Editorial Alfaomega.

Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblos.

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid. España: Ediciones Morata S.A.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Martínez, Y. & Lazo, V. (2011). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia: Editorial Jaidel.

Piaget, J. (1969) *Seis Estudios de Psicología*, Barcelona – España: Editorial S.A.

Russel P. (1983). *Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Grupo editorial Norma.

Salkind, N. (1999). *Métodos de investigación*. México: Editorial Prentice Hall

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Paidós.

Zubiría, N. (2004). *Investigación de mercados*. México: Editorial Pearson Educación

7.2 Fuentes hemerográficas

Atuncar, D, Gonzales.C (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de hapi”* (Tesis de Maestría). Universidad nacional de Huancavelica. Perú

Chicalza, L. (2017). *“El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la unidad educativa nueva era de la facultad de ciencias de la salud.* (Tesis de Maestría). Universidad técnica de Ambato. Ecuador.

Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5 (33).

Froebel, M. (1840). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. *Psikolibro*, 1(19).

Machuca, L, Oyola, A, Ramos.A. (2017). *“Efectividad de un programa educativo de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años, en el nivel de conocimiento de las madres primíparas”*. (Tesis de Maestría). Universidad peruana Cayetano Heredia. Perú.

Martinez V. (2012). *“Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lógico matemáticas en los niños de primer año educación básica del jardín de infantes “aniceto jordán manzano”* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. 02 (28).

Rojas, Y. (2014). “*Aplicación del Taller de Estimulación Temprana y su Influencia en los tipos de Aprendizaje Significativo de los niños de 2 años de la Institución Educativa “Carlitos”*”. (Tesis de Maestría). Universidad Cesar Vallejo. Perú

Teresa. L. (2013). “*La aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "Santa Mariana de Jesús"*”, (Tesis de Pregrado). Universidad Técnica de Ambato. Ecuador

UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación*, 34(05)

7.3 Fuentes electrónicas

American Psychological Association (1976) ¿Es importante medir la calidad de la educación? APA. Recuperado de: <https://www.apa.org/>

Berné (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. *Fundamentos didácticos para la información infantil* 1(12). Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>

Didáctica. (2018, 11 de diciembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 06:04, enero 10, 2019 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Did%C3%A1ctica&oldid=112603138>.

Gil, G.& Utiel, B. (2010). El juego libre en la ludoteca. *Fundación crecer Jugando*. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf>

Hernández, A.; Fernández, P; Baptista, R. (2006). Metodología de la Investigación.

Recuperado de:

https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

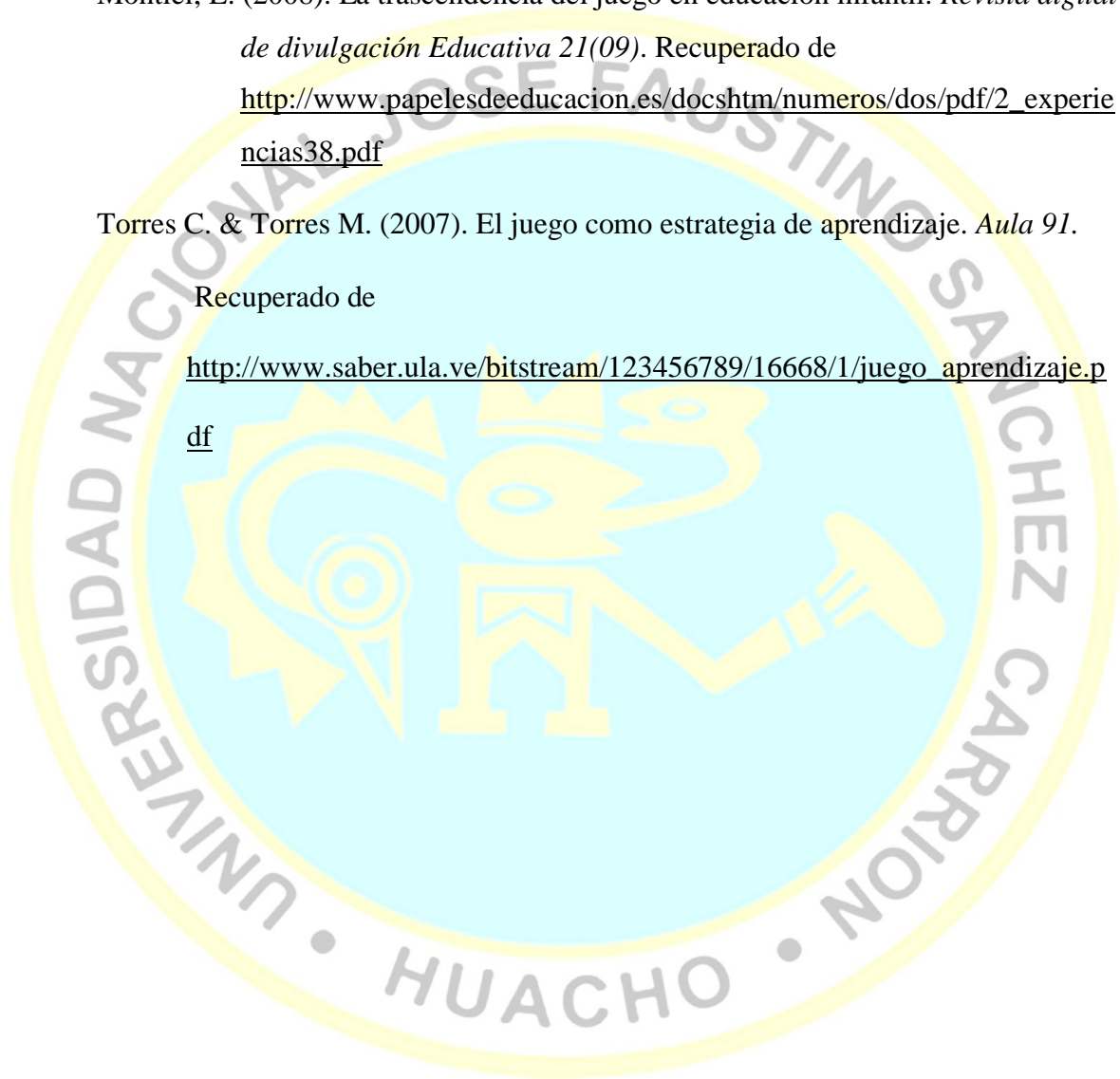
Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa* 21(09). Recuperado de

http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje. *Aula* 91.

Recuperado de

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf





ANEXOS

TITULO	PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES
Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura.	¿Cómo se relacionan Los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	Determinar la relación Determinar la relación los juegos didácticos de dramatización en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	El uso de los juegos didácticos de dramatización se relaciona con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	Juegos Didácticos	Técnica activa	Proceso dinámico
	Cómo se relacionan Los juegos didácticos de construcción en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	Determinar la relación Determinar la relación los juegos didácticos de construcción en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	El uso de los juegos didácticos de construcción se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura			Habilidades de aprendizaje
	Cómo se relacionan Los juegos didácticos en reglas convencionales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura?	Determinar la relación los juegos didácticos convencionales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	El uso de los juegos didácticos convencionales se relaciona significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura	Estimulación temprana	Juego	Pensamiento creativo

TABLA DE DATOS

N	Juegos didácticos																	Estimulación temprana																			
	Dramatización					Construcción					Juego de reglas convencionales							ST1	V1	Técnica activa					Juego					Pensamiento creativo						ST2	V2
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12	S3			D3	1	2	3	S4	D4	4	5	6	S5	D5	7	8	9	S6	D6		
1	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	4	4	3	11	Alto	3	4	2	9	Alto	2	2	4	8	Moderado	28	Alto
2	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	21	Moderado
3	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	1	2	3	4	10	Moderado	32	Moderado	1	2	4	7	Moderado	3	2	2	7	Moderado	2	2	2	6	Moderado	20	Moderado
4	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto	4	3	4	11	Alto	3	1	4	8	Moderado	2	4	4	10	Alto	29	Alto
5	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	13	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	1	1	4	Bajo	12	Bajo
6	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	2	3	2	1	8	Moderado	23	Bajo	1	2	4	7	Moderado	3	1	2	6	Moderado	2	2	2	6	Moderado	19	Moderado
7	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	2	1	4	3	10	Moderado	32	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	21	Moderado
8	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	4	4	3	11	Alto	3	4	4	11	Alto	2	4	4	10	Alto	32	Alto
9	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo	2	2	2	6	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	19	Moderado
10	3	3	4	2	12	Alto	2	2	3	3	10	Moderado	2	2	3	2	9	Moderado	31	Moderado	2	2	4	8	Moderado	2	2	2	6	Moderado	2	1	4	7	Moderado	21	Moderado
11	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	4	9	Alto	23	Moderado
12	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	2	10	Moderado	36	Alto	1	3	1	5	Bajo	3	1	2	6	Moderado	2	2	4	8	Moderado	19	Moderado
13	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	2	2	2	6	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	19	Moderado
14	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo	2	2	2	6	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	19	Moderado
15	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	4	4	3	11	Alto	3	4	4	11	Alto	2	4	4	10	Alto	32	Alto
16	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	21	Moderado
17	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	4	4	3	11	Alto	3	2	2	7	Moderado	2	2	4	8	Moderado	26	Moderado
18	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	13	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	1	1	4	Bajo	12	Bajo
19	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	21	Moderado
20	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	4	4	3	11	Alto	3	4	4	11	Alto	2	4	4	10	Alto	32	Alto
21	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	2	4	2	8	Moderado	3	1	2	6	Moderado	3	2	2	7	Moderado	21	Moderado
22	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	1	2	3	4	10	Moderado	32	Moderado	1	2	4	7	Moderado	3	2	2	7	Moderado	2	2	2	6	Moderado	20	Moderado
23	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto	4	3	4	11	Alto	3	1	2	6	Moderado	2	4	4	10	Alto	27	Alto
24	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	13	Bajo	1	1	1	3	Bajo	2	1	2	5	Bajo	2	1	1	4	Bajo	12	Bajo
25	3	2	3	1	9	Moderado	3	3	2	1	9	Moderado	2	3	2	1	8	Moderado	26	Moderado	1	2	4	7	Moderado	3	1	2	6	Moderado	2	2	2	6	Moderado	19	Moderado

Deberá indicar su apreciación sobre la actuación del docente en términos que van de Excelente a Deficiente, seleccionando la opción que considere correspondiente.

A continuación, se encuentran las preguntas de la Encuesta y las respuestas que aceptan.

Nº	Ítems	Nunca	Casi nunca	Pocas veces	Muchas veces	Casi Siempre	Siempre
		1	2	3	4	5	6
01	Suficiencia y pertinencia de los materiales y recurso con el tema utilizado						
02	Coherencia de la expresión corporal con el tema						
03	Originalidad y creatividad del grupo en el desarrollo de la dramatización						
04	El poder de imaginación y construcción juegos nuevos						
05	Grado de satisfacción por nuevos métodos						
06	Cumplimiento de ejecución						
07	Los juegos constituyen un resultado aplicable por otros implicados						
08	Estructura de los juegos recreativos diseñados						
09	El diseño de los juegos ofrece los elementos metodológicos que orientan su aplicación por parte de los promotores y profesores encargados de la recreación infantil en la comunidad						
10	Proceso dinámico						
11	Habilidades de aprendizaje						
12	Creatividad						

Dra. Julia Marina Bravo Montoya
ASESOR

Mg. Maximo Romero Ortiz
PRESIDENTE

Dra. Yaneth Marlube Rivera Minaya
SECRETARIO

Mg. Esperanza Santos Palomino
VOCAL

