



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Escuela de Posgrado**

**Los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe**

**Tesis**

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con mención en Estimulación Temprana**

**Autor**

**Luzmila Isabel Landa Romero**

**Asesor**

**M(a) Silvia Cristina Torres Guizado**

**Huacho – Perú**

**2023**

# LOS JUEGOS HEURISTICOS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES CORPORALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL INICIAL N° 330 VIRGEN DEL CARMEN – SUPE

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="http://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://repository.javeriana.edu.co">repository.javeriana.edu.co</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

**“LOS JUEGOS HEURISTICOS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES  
CORPORALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL INICIAL N° 330 VIRGEN DEL  
CARMEN – SUPE”**

**Presentada por:**

**Luzmila Isabel Landa Romero**

**TESIS DE MAESTRÍA**

**ASESOR: M(a) Silvia Cristina Torres Guizado**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRA EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN  
ESTIMULACIÓN TEMPRANA  
HUACHO**

**2023**

**DEDICATORIA**

***A MIS PADRES E HIJAS QUE SON MIS MOTOR Y MOTIVO***

***Luzmila Isabel Landa Romero***

**AGRADECIMIENTO  
A DIOS POR LA VIDA Y A MI  
MAESTRAS**

*Luzmila Isabel Landa Romero*

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introducción.....	VIII

### CAPÍTULO I:

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general.....	6
1.2.2. Problemas específicos.....	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación de la investigación.....	8
1.5. Delimitaciones del estudio.....	9
1.6. Viabilidad del estudio.....	9

### CAPÍTULO II:

#### MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
---	----

2.1.1. Investigaciones internacionales .....	11
2.1.2. Investigaciones nacionales .....	12
2.2 Bases teóricas .....	14
2.3 Bases Filosóficas.....	21
2.4 Definición de términos básicos .....	22
2.5 Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1 Hipótesis general .....	24
2.5.2 Hipótesis específicas .....	24
2.6 Operacionalización de las variables .....	25

### **CAPÍTULO III:**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1 Diseño metodológico .....	28
3.2 Población y muestra .....	28
3.2.1 Población.....	28
3.2.2 Muestra.....	229
3.3 Técnica de recolección de datos.....	29
3.4 Técnicas para el Proceso de la Información.....	29

### **CAPÍTULO IV:**

#### **Resultados**

4.1	Análisis de los Resultados.....	28
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	29

## **CAPÍTULO V:**

### **Discusión**

5.1	Discusión de los Resultados.....	27
-----	----------------------------------	----

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1	Conclusiones.....	44
6.2	Recomendaciones.....	45

## **CAPITULO VII**

### **REFERENCIAS**

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	47
5.2.	Fuentes hemerográficas .....	47
5.3.	Fuentes electrónicas.....	48

## **ANEXOS**

Anexos.....	51	
3.4	Matriz de consistencia .....	54

## RESUMEN

La finalidad fue “*Determinar la relación de los juegos heurísticos para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe*”, la investigación es de tipo descriptiva porque se especificarán las estrategias y técnicas pedagógicas que se utilizarán en el proceso de aprendizaje considerando un contexto lúdico mediante la aplicación de la propuesta de los juegos heurísticos para fortalecer los aprendizajes con un paradigma no probabilístico, los instrumentos utilizados para aplicarlos en la muestra corresponden a la observación.

**Población:** La población escolar está constituida actualmente por 300 niños matriculados a cargo de 14 maestras y con 12 aulas.

**Muestra:** La muestra está constituida por 73 niños de 3 años.

**Técnicas de recolección de Datos:** Para la recolección de la información se utilizó las guías de observación que fueron aplicados a la muestra los cuales fueron tabulados a través del estadístico y las tablas y figuras, así mismo se utilizó cuadernos de campo y fichas bibliográficas.

Palabras claves: Juegos heurísticos, capacidades corporales y aprendizaje

## **ABSTRAC**

The purpose was to "Determine the relationship of heuristic games for the development of bodily abilities in 3-year-old children of the initial N° 330 Virgen del Carmen - Supe", the research is descriptive because the pedagogical strategies and techniques will be specified. They will be used in the learning process considering a playful context by applying the proposal of heuristic games to strengthen learning with a non-probabilistic paradigm, the instruments used to apply them in the sample correspond to observation.

Population: The school population is currently made up of 300 children enrolled in charge of 14 teachers and 12 classrooms.

Sample: The sample is made up of 73 3-year-old children.

Data collection techniques: For the collection of information, the observation guides that were applied to the sample were used, which were tabulated through the statistics and the tables and figures, likewise field notebooks and bibliographic records were used.

Keywords: Heuristic games, body capacities and learning

## INTRODUCCION

El juego está relacionado con los movimientos y la acción que ejecuta el niño y es el medio más cercano para una interacción con su entorno siendo una de las actividades más importantes en la vida del hombre la pedagogía se vale de ello para desarrollar en los niños diversas competencias en tal sentido se ha analizado los juegos heurísticos en siete capítulos de acuerdo al reglamento de la escuela.

Capitulo primero: se considerara el planteamiento del problema donde se observara el asunto que será susceptible a ser analizado siendo la base de la investigación donde se plantearan los objetivos que determinen las hipótesis lo cual debe estar debidamente justificado identificando las brechas existentes que se deberá reducir.

Capitulo segundo: es la identificación de las diversas fuentes bibliográficas como los textos y lectura de libros especializados en el tema investigado así mismo se consideran las revistas, folletos científicos y artículos, haciendo una recopilación de antecedentes del tema.

Capítulo tercero: es la identificación de las herramientas que por su contenido y estructura abordan componentes básicos que guiaran la metodología y procedimientos de acuerdo a la naturaleza de la muestra.

Capitulo cuarto: Los resultados de la investigación se darán mediante los paquetes estadísticos que tabulen la información proporcionada por los instrumentos y nos darán resultados confiables.

Capitulo quinto: Las conclusiones son determinadas por los resultados donde se confirmaran las hipótesis.

Capitulo sexto: La discusión es la parte donde se interpretan los resultados y responde a las interrogantes planteadas.

**CAPÍTULO I:**  
**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **Descripción de la realidad problemática**

El juego está relacionado con los movimientos y la acción que ejecuta el niño y es el medio más cercano para una interacción con sus entorno usando los materiales elaborados con un fin pedagógicos y los no elaborados que encontramos en el medio, sin embargo las actividades heurísticas son medios que se utilizan para posibilitar la manipulación y exploración de objetos y materiales de los que se vale el niño para interactuar y desarrollar su creatividad e imaginación, así mismo mejorar y construir su inteligencia estas actividades que se ejecutan de forma grupal sin ser dirigidas que se fundamenta en colocar una diversidad de objetos sin una finalidad establecida que les posibilita utilizar conocimientos vinculados con las cualidades perceptivas, sensoriales, las posiciones, las cantidades, los atributos o formas medibles, observamos que la gran dificultad que demuestran los niños seleccionados es la falta de importancia de los padres en la interacción que debe haber con los juegos heurísticos por lo tanto los niños demuestran dificultades en su desarrollo psicomotor en tal sentido requieren de una estimulación oportuna para prever consecuencias posibles que impacten de manera negativa en las actividades académicas, psicológicas y físicas.

Según los últimos estudios manifiestan que el niño desarrolla su cerebro en un 85% en la primera infancia, por lo tanto las actividades y propuestas en la educación infantil deben ser vivenciadas y significativas con la finalidad de formar personas autónomas con capacidades para solucionar problemas, por lo tanto proponemos de forma educativa que cada estudiante debe tener la habilidad de usar su imaginación utilizando los materiales que estén más próximos a ellos es decir los que se encuentran en su contexto.

Considerando que los niños han vivido una pandemia lo cual ha ocasionado en muchos de ellos el sedentarismo y la obesidad ocasionando dificultades en el desarrollo de su motricidad, por lo tanto, los maestros asumimos nuevos retos educativos.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

### **1.2.2 Problemas específicos.**

¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en la fase de organización para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en la fase de experimentación para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en la fase de recogida para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la relación de los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación de los juegos heurísticos en la fase de organización para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

Determinar la relación de los juegos heurísticos en la fase de experimentación para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

Determinar la relación de los juegos heurísticos en la fase de recogida para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

## **1.4 Justificación de la Investigación**

### **Justificación Teórica**

La intención de la investigación es aportar a la formación del estudiante de forma integral en el desarrollo de sus destrezas y habilidades básicas para posibilitar de manera más sencilla la interpretación del entorno que lo rodea teniendo como base el desarrollo tecnológico y científico dentro de la educación peruana, implementando un sistema único e innovador para la enseñanza en la educación de niños pequeños mediante los juegos heurísticos, a través de la observación se pudo identificar la incidencia de las dificultades que presenta la población de los estudiantes del centro educativo reflejando promedios bajos e insuficientes y la poca participación en los ejercicios y trabajos durante la clase, por lo tanto se evidencia las falencias de un pensamiento lógico, analítico y cognitivo en los niños en esta etapa tan importante del aprendizaje, por lo tanto es necesario implementar un plan empleando el juego heurístico como método pertinente para lograr una mejora integral en esta etapa de la infancia.

### **Justificación Práctica**

El juego heurístico tiene un valor trascendental en el aprendizaje de los estudiantes a través de estas actividades se estimula a los niños a pensar de forma analítica, crítica con discernimiento lógico y resolución de problemas lo cual beneficia en la formación cognitiva de los niños generando la creatividad y la motivación, resilientes frente a las adversidades con perspectivas nuevas y paradigmas sin temores y lleno de éxitos por lo tanto, la aplicación de esta nueva forma de aprendizaje se da de manera libre y espontánea que contribuye al desarrollo cognitivo mental y de razonamiento en los alumnos que favorecen llegar al éxito superando los obstáculos en la etapa escolar por lo tanto tiene un agregado educativo en los infantes con el objetivo de manifestar actitudes, expresiones,

gestos, empleando su capacidad de conocimiento facilitando la creación de ideas, así mismo con esta investigación se llegó a conocer lo referente a las capacidades corporales que los niños logran poco a poco acorde a su crecimiento natural el cual se manifiesta al demostrar sus habilidades.

### **Justificación social**

Esta propuesta innovadora tiene la intención de beneficiar a los niños directamente a si también a los docentes directivos y comunidad de forma significativa insertándose en el proceso de un aprendizaje reciproco con adaptaciones pertinentes al valorar la individualidad de los niños para que se involucren de forma segura y espontánea en las diversas actividades de juego que le posibiliten desarrollar diversas capacidades integrales y cognitivas durante el proceso educativo, la posibilidad del juego heurístico es considerado como un elemento valioso en la etapa de la niñez desarrollando su autodescubrimiento corpóreo, esto facilitara al niño relacionarse con su vínculo social y con sus pares.

### **Justificación Metodológica**

La investigación es de tipo descriptiva porque se especificarán las estrategias y técnicas pedagógicas que se utilizarán en el proceso de aprendizaje considerando un contexto lúdico mediante la aplicación de la propuesta de los juegos heurísticos para fortalecer los aprendizajes con un paradigma no probabilístico, los instrumentos utilizados para aplicarlos en la muestra corresponden a la observación.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

El inicial ubicado en el Distrito de Supe con el número 330 de gestión pública atiende al nivel inicial en la calle girón Córdoba 669 Supe, es escolarizado que atiende en el turno de mañana y pertenece a la Ugel 16, actualmente cuenta con 300 niños matriculados a cargo de 14 maestras y con 12 aulas.

## **1.6 Viabilidad del Problema**

La constante búsqueda de innovaciones pedagógicas para mejorar el proceso educativo en los niños nos ha impulsado proponer a los juegos heurísticos como una alternativa importante en el desarrollo del niño, desarrollando sus diversas habilidades corpóreas que le permitirán tener un mejor desarrollo integral, por lo tanto, consideramos que esta propuesta educativa contribuirá positivamente en el área educativa donde el mayor beneficiario serán los niños.

**CAPÍTULO II:**  
**MARCO TEÓRICO**

## 2.1 Antecedentes de la investigación

### Nivel Internacional

**Santana, V. (2015)** *“Juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de educación inicial. diseño y elaboración de guía con juegos heurísticos dirigido a docentes”* la intención de este trabajo fue describir el valor de la aplicación del método heurístico a través del juego como un instrumento potencializador de los aprendizajes que promuevan significativamente el desarrollo de la cognición en los niños menores de 5 años a través de una indagación de campo, estos juegos fomenta en la pedagogía estimular la creatividad y el sentido de manipular y descubrir diversos materiales que le favorecerán el descubrimiento en tal sentido tiene un diseño bibliográfico mediante el método analítico e inductivo utilizando para la recolección pertinente encuestas y cuestionarios aplicados a todos los involucrados en la educación de los niños en la ciudad de Guayaquil, el tipo de análisis fue el descriptivo, la población fue de 143 integrantes y la muestra de 73 participantes incluyendo directivos, maestros y padres de familia, concluyendo: que actualmente en nuestro sistema educativo no se están aplicando enseñanzas didácticas innovadoras muy al contrario se aplican metodologías tradicionales que no incentivan al niño a tener un pensamiento lógico porque carecen de ejecución de actividades y dinámicas basadas en los juegos heurísticos y la falta de estos juegos desmotivan a los educandos limitando su aprendizaje.

Romero, C (2013-2014) *“la expresión corporal y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas del primer año de educación general básica del centro educativo fiscal “hispano de Nicaragua” Parroquia Zabala, de la ciudad de Quito. período 2013-2014”* El objetivo fundamental de esta investigación fue establecer la incidencia de la comunicación corporal ligado al desarrollo de la motricidad en los niños que cursan el

primer año, se aplicó el método analítico y filosófico orientado al dualismo así mismo fue de tipo descriptivo y los instrumentos aplicados fueron las guías de observación y las encuestas su población fue de 72 estudiantes y su muestra considerando el mismo número, en tal sentido concluye: después de haber aplicado los análisis mediante la encuesta que el 100% de docentes encuestadas utilizan en sus clase componentes como pelotas, cd y materiales didácticos, en tanto que el 77% de los estudiantes investigados han demostrado un resultado satisfactorio y el 33% de alumnos están en proceso de su desarrollo motriz.

**Leyva, A. (2011)** *“El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”* la finalidad fue calificar al juego como técnica didáctica que posibilite de manera sencilla los diversos procesos que requiere el aprendizaje en los niños en la etapa infantil, el enfoque del trabajo fue cualitativo que abarco diferentes perspectivas sobre el juego partiendo de las características del estudiante por ser una herramienta pedagógica que el maestro debe utilizar en su práctica pedagógica con la intención de lograr en sus niños aprendizajes significativos, con un enfoque interpretativo multimetodico porque el investigador interpretara cualitativamente los fenómenos el instrumento aplicado fue una entrevista semiestructurada la población y muestra fue considerada por 6 maestros y un docente licenciado en la carrera de educación física considerando los kínder y los niveles primarios, los resultados obtenidos: son extraídos en base a los instrumentos que se aplicaron a la población y muestra considerados en este trabajo mediante las entrevistas observando solidez en su análisis interpretativo, cabe recalcar que los participantes tienen comunes características por ser maestros que ejercen la educación de párvulos, así mismo conocen y trabajan en colegios tanto públicos como privados.

## **Nivel Nacional**

**Muñoz, E. (2018)** “*Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del primer grado de la I.E N° 82411 La Congona, durante el año 2018*” la finalidad de este estudio tuvo como intención establecer la influencia de los juegos heurísticos como propuesta en el reforzamiento de la psicomotricidad en los alumnos de primaria, el enfoque fue pre experimental donde se consideró solo un grupo donde se aplicó en la misma aula la evaluación de entrada y de salida, la muestra estuvo integrada por 16 alumnos del primer grado y el instrumento aplicado fue la comprobación y la observación que sirvieron para la recolección efectiva de los datos así mismo se aplicaron pruebas y evaluaciones escritas con un método deductivo, el resultado concluyo: que esta propuesta a través de los juegos heurísticos mejoraron significativamente las habilidades motrices logrando el 83,80% con un logro esperado en tal sentido la motricidad tanto fina como gruesa mejoraron en los alumnos del primer grado de dicha institución.

**Mamani, P. Pariapaza, G. (2022)**” *El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de niños de 3 años de la IEI N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021*” el objetivo principal de este trabajo fue demostrar el rango de influencia que ejerce el juego heurístico para el desarrollo efectivo de la motricidad fina en niños pequeños del colegio 270 de Puno, la metodología aplicada tuvo un estilo cuantitativo, con enfoque experimental y pre experimental a través de talleres implementados con los juegos heurísticos orientado al desarrollo motriz fino, la población seleccionada fue con niños de 3 años con un total de 15 participantes, así mismo la herramienta para la recolección de la información fue la observación y cuestionario donde los resultados reflejaron que la aplicación de estos test en todas sus dimensiones tuvo un resultado significativo sobresaliendo la coordinación viso motora con un 80% en los logros esperados, estas conclusiones: se evidenciaron con la participación activa de los talleres

dentro y fuera del aula y el impacto de las nuevas estrategias innovadoras para el impulso efectivo de la motricidad fina.

**Castillejo, J. (2016)** *“La corporeidad en el desarrollo integral de los niños de 5 años de la I.E.I N° 384 Valdivia – 2016”* la finalidad del trabajo fue determinar la conexión existente entre la corporeidad de los niños con su desarrollo integral, el diseño estructurado fue descriptivo porque las variables fueron medibles y descritas basadas en un diseño cuantitativo, la población estuvo constituida por 64 niños del aula de 5 años las técnicas que se emplearon fueron la observación y el cuestionario así como las fichas de contenidos, las conclusiones: se evidenciaron con el estadístico del Chi cuadrado aplicado a la muestra reflejando la relación existente entre las variables asimismo también se evidencio la conexión entre las dimensiones del desarrollo integral considerados en la investigación.

## **1.2 Bases Teóricas**

### **Variable Los Juegos Heurísticos**

#### **El Juego**

Juego proviene de la palabra Icouis que significa acción, broma, diversión de jugar el origen de esta palabra hace referencia que el juego son acciones divertidas y también es conocido como lúdico que es relativo a la acción de jugar, el juego es una manifestación por medio del cual la persona muestra sus emociones llegando a ser esencialmente natural en la niñez siendo el inicio de un medio recreativo por el cual los niños pueden obtener el logro de entendimiento por lo tanto estas acciones lúdicas se convierten en un componente fundamental de alto rango porque posibilita mejora y estimula el desarrollo en la dimensión motriz de los niños asumiendo un rol valioso en el afianzamiento de la

autoimagen, auto concepto, autonomía y personalidad esenciales para fortalecer su subjetividad así mismo en los vínculos que se establecen con los hermanos, padres, docentes, adultos y niños cercanos a él, de esta manera va alcanzando crear su forma personal de sentir emociones, vivir y sentimientos frente a las personas, a su mundo, a los animales y objetos, la manera de valorar sus propias acciones y de los demás así como determinar sus propias decisiones. ((Bruner, J. 2001))

Considerar el juego como una actividad valiosa en la niñez porque es una fuente relevante y enriquecedor en el aprendizaje del individuo obteniendo un valor fundamental en la psicopedagogía posibilitando un armonioso desarrollo del cuerpo, la afectividad, la sociabilidad, la creatividad y la inteligencia en definitiva es la base para un desarrollo óptimo de la personalidad del infante en todas sus áreas y facetas siendo un canal para adquirir los aprendizajes y se da de manera voluntaria y espontanea respetando en todo momento la motivación como un principio, respecto al juego en la etapa de la infancia es la actividad que más divierte e interesa constituyéndose como un componente esencial para el crecimiento de las potencialidades y el molde de la personalidad del individuo en la adultez, porque mediante el juego se libera el estrés y las tensiones desarrollando diferentes habilidades y mostrando creatividad espontanea por tal motivo el juego debe ser practicado de forma libre y por placer, en base a estas premisas podemos afirmar que el juego es una estrategia didácticamente útil.((J., P. 1980))

### **El Juego en la Educación Infantil**

El niño es como una computadora en blanco que va adquiriendo habilidades a través de su aprendizajes a través de las experiencias y la primera herramienta de juego es su propio cuerpo y los elementos que se encuentran en su entorno, primero juega con la voz posteriormente con su cuerpo y luego con los juguetes creados o adquiridos por el con los

componentes más variados, elementos susceptibles a ser manipulados que propician el descubrimiento, la indagación y la creatividad, si bien es cierto los niños desde que nacen ejercitan a través del juego diversas funciones, dominando y conociendo su propio cuerpo partiendo del entorno cultural y social en el que están inmersos, al pasar el tiempo el niño se va adaptando a su medio ambiente que circula donde el adulto con sus conductas y actitudes se convierten en un modelo que influye directamente en el niño tanto así que van adoptando actitudes esquemas caracterológicos del sujeto y se van manifestando en la sociedad entonces se puede decir que el juego viene a ser una herramienta que le facilita al docente conocer y acercarse mas al niño en la educación inicial brindándoles los medios necesarios y que se encuentren al alcance de ellos para que puedan combinar y emplearlo perfectamente con otras actividades pedagógicas alcanzando de esta manera los aprendizajes con situaciones divertidas y motivadoras. (Euceda, T. 2007)

### **La Heurística**

Heurística proviene de una palabra griega que significa inventar, charlar y con el termino popular Eureka, es una ciencia orientada al arte y al descubrimiento, es una doctrina susceptible a ser indagada formalmente y cuando se convierte en un objetivo hace referencia a las cosas concretas, como técnica heurística, silogismos o reglas heurísticas y conclusiones, claro esta que esta premisa está íntimamente vinculadas porque la heurística normalmente propone procedimientos heurísticos que orientan al descubrimiento, actualmente se han ejecutado acoplaciones a este término en diversas áreas en tal sentido la heurística se define como un arte procedimiento o técnica practica informal que se aplica para resolver problemas, también es definido como un grupo de reglas y normas metodológicas que no están forzadas, negativas y positivas que aportan a determinar la forma de proceder los problemas y como evitarlos a la hora de producir

posibles soluciones y construir hipótesis por lo tanto la habilidad heurística es considerado como un rasgo que caracteriza a los humanos por lo tanto se puede describir como una ciencia o un arte de descubrimiento que promueve la invención con la finalidad de solucionar problemas a través de la creatividad de pensamiento divergente o lateral. (Elinor Goldschmied. 2009)

### **La Heurística y el Pensamiento**

Existe una preocupación continua por conocer el rango y niveles del desarrollo cognitivo que los estudiantes desde los primeros ciclos consideran las raíces y dimensiones históricas que actualmente son más profundas, en tal sentido se debe enseñar al niño a pensar y que en la escuela debe ser una de las directrices principales porque la enseñanza en nuestro país observamos que va perfeccionándose y muchos son los docentes que hoy en día desarrollan sus sesiones de clase teniendo como base el método heurístico que se caracteriza por ser la técnica a través del cual la actividad del maestro consiste básicamente en conducir al niño a encontrar por sí solos el conocimiento que debe adquirir, el rol del docente en este método es impulsar al niño a tener un pensamiento de reflexión, orientarlo para que investigue e indague y puedan sacar sus propias conclusiones. (González, V. 2008)

Un privilegio que tiene la enseñanza en estos días con la ejecución de procedimientos heurísticos en la de colaborar al desarrollo e información del pensamiento lógico en los alumnos por tal motivo se debe trabajar tres dimensiones fundamentales como formación del ser humano que son la resolución de problemas, vínculos con la vida y el pensamiento lógico de tal manera que posibilite a los niños no solamente asumir soluciones y diversos problemas con el crecimiento del pensamiento de manera correcta para solucionar cualquier índole problemático que pueda enfrentarse en su vida diaria, reconociendo de

esta forma a la enseñanza heurística como una de las más valiosas tendencias conectadas con el desarrollo del pensamiento humano.(Briseño, G. diciembre 2001)

### **Juegos Heurísticos**

El juego heurístico es un conjunto de actividades basados en el juego creado por Eleanor Goldschmied con su material el cesto de los tesoros considerando a los niños a partir de un año cuando el niño empieza a desplazarse y moverse hasta los dos años, es una actividad lúdica de exploración que se ejecuta en grupos pequeños de 6 a 10 niños y la dinámica del juego es que ellos combinen de manera libre objetos que luego recogen y clasifican estos juegos deben ser fáciles y sencillos de manejar con objetos variados en cuanto al peso, color, textura, dimensión, forma y preferiblemente deben ser materiales y objetos naturales y no de plástico es decir deben ser no estructurados porque los juguetes en su mayoría que fabrica una industria son pobres en las sensaciones perceptuales, la característica más importante es que estos materiales se combinen entre si es decir contenerse o apilarse, por lo tanto un juego heurístico definitivamente es una actividad que prevalece el juego propiciando la interacción de los niños con los diversos materiales, viene a ser una continuación de la técnica del cesto de los tesoros y puede iniciarse cuando el niño empieza a moverse y desplazarse hasta los 3 años. (Bruner, J. 2001)

Otros autores definen a la instrucción heurística como un mecanismo de la educación en donde el niño se le enseña a investigar por si solo las cosas pretendiendo destacar lo valiosos que es este tipo de acciones explorando el descubrimiento libre y espontaneo, es decir este tipo de juego es un enfoque y no una etiqueta ni receta porque no existe una manera correcta de aplicarlo, este juego da la oportunidad al niño de desarrollar sus diversas capacidades intelectuales como reconocer, relacionar, comprender, y capacidades perceptivas como el olor, el gusto, el tacto, el oído , la visión, así mismo la

motricidad fina y gruesa también consideramos la parte ética como colaborar y respetar, el área afectiva como querer, valorar y disfrutar y el área social, donde los niños a través de los sentidos descubren las cualidades de los objetos y materiales que manipulan obteniendo de esta forma nuevos aprendizajes, por lo tanto el juego heurístico posibilita el aprendizaje a través del descubrimiento, el conocimiento de su propia realidad, la autoestima y el respeto, por las necesidades y el ritmo de cada niño. (Suárez, C. 2015)

### **Fases del Juego Heurístico**

- La maestra en esta fase prepara minuciosamente el material que debe tener un aula libre y vacía de otros componentes de juego clasificando en tres clases de materiales diferentes sensoriales, eligiendo el recipiente más pertinente que tendrá la función exclusiva de contenedor debe haber como mínimo de tres para cada niño organizando el aula en diversos puntos lúdicos en tal forma que los materiales se encuentren agrupados según sus características, los pequeños pueden encontrar estos materiales dispersos por el suelo con la finalidad que lo puedan manipular libremente y agrupar
- La exploración es la segunda fase en este método heurístico donde los estudiantes exploran y combinan libremente los diversos materiales a través de la pregunta ¿qué puedo hacer? Y empieza a rodar, equilibrar, afilar, encajar, girar, separar, sacar, llenar, cerrar, abrir, destapar, tapar, emparejar, etc.
- Esta tercera fase es la etapa de la recogida donde los estudiantes recogen y apilan los materiales a la vez que lo van agrupando y clasificando con el apoyo de la maestra, guardando cada objeto dentro de una bolsa que le corresponda indicando en todo momento la cantidad y el nombre y el lugar que corresponde como encima de eso, debajo, al costado de esa bolsa, etc. (Elinor Goldschmied. 2009)

## **Organización de los Juegos Heurísticos**

Para la organización de un juego heurístico se deben tener en cuenta diversos puntos importantes para obtener un buen resultado:

- Referente a los materiales que se emplearan en los juegos debe haber una disposición de 15 variaciones como mínimo y cada uno debe estar en una bolsa amarrada con un cordón mientras más materiales se puedan ofrecer mejores son las posibilidades de actividades combinatorias y descubrimiento
- Deben considerarse muchos elementos en cada bolsa por lo menos 60 y al menos 20 envases para un conjunto de 8 niños
- Se debe disponer de un amplio espacio y debe estar delimitado de acuerdo a la sesión de cada actividad lúdica este espacio debe ser amplio para que los estudiantes se puedan desplazar con libertad, poner alfombra reduce significativamente el nivel de los ruidos porque la tranquilidad es un componente valioso de cada sesión
- Los materiales restantes de juego del aula deben estar retirado durante la etapa que se haya escogido para la actividad
- Hay que determinar una etapa determinada del día exclusivamente para desarrollar el juego heurístico con diversos materiales y se debe considerar una hora como mínimo para este ejercicio porque favorece sacar los objetos y volverlos a su lugar, para ello es relevante seleccionar un horario adecuado donde se encuentren la mayor cantidad de participantes y ellos puedan apoyar y poner toda su atención a los grupos de trabajo que generalmente son de 6 a 8 niños

- Para evitar las aglomeraciones en los niños debe usarse todo el espacio posible que dispone y distribuir los recipientes primero proporcionando los recipientes de diversos tamaños aproximadamente de 2 a 3 por niño
- Posteriormente seleccionamos un buen número de bolsas de materiales que combinen como tapas, cadenas, tubos de cartón, aros, pompones, la estrategia es mezclarlos o separarlos en montones para que los mismos niños puedan hacer sus propias elecciones, esta intención busca que el niño no tenga la necesidad que lo dirijan debemos tener presente que ellos necesitan del espacio y tiempo para decidir con que jugar
- Similar a la canasta de los tesoros el rol del adulto es solo prestar su atención sin necesidad de inferir ni quitarles la concentración que en ese momento los niños demuestran
- Según los niños se van enfrascando en su exploración esparciendo por el suelo los objetos en este momento se debe organizarlos de manera muy sutil para no distraer su atención
- Los maestros deben guardar pegado a su silla los bolsos vacíos con la intención que al terminar el juego guarden los materiales, se debe considerar por lo menos 15 minutos para poner todo en su lugar y que ordenen el aula de forma tal que esta actividad no sea forzada sino divertida. (Euceda, T. 2007))

### **El Juego Heurístico como Estrategia Didáctica**

El juego en la escuela es uno de los principios más importantes y fundamentales metodológicos en su funcionamiento porque es una actividad que se da de forma natural en los niños y es necesaria e importante para su desarrollo porque le conlleva a lograr toda clases de aprendizajes por lo tanto este tipo de juegos son actividades donde los

pequeños interaccionan de forma libre y natural con diversos materiales susceptibles a ser clasificados, con este juego se potencia la ejecución individual de los aprendizajes donde el propio estudiante hace sus descubrimientos en base a los que ya conoce creando esquemas cognitivos nuevos que le posibilitaran la solución permanente de situaciones evidenciando en algún momento que se produzca que le mismo material interaccionen o compartan más de 3 niños, llevándose a cabo un procedimiento constructivista teniendo en cuenta que el pequeño es el protagonista en todo momento de su aprendizaje porque el mismo por su propia iniciativa investigara de forma individual o colectiva partiendo siempre del interés de ellos mismos otorgándole materiales que para ellos sea atractivo, que se sientan motivados a explorarlos sin una función determinada dándole diversos usos e impulsando su creatividad y desarrollo divergente por lo tanto el juego heurístico posibilita relacionar, fijar y estructurar mejor los conceptos a aprender, a través de esta metodología los estudiantes tienen la posibilidad de manipular los materiales descubriendo sus cualidades, observando sus posibles cambios que se pueden producir y las consecuencias que originan sus acciones, descubriendo permanentemente sobre el comportamiento de los materiales y las leyes que rigen en la naturaleza generando aprendizajes, es importante recalcar que la participación y colaboración de la familia en la aportación de diferentes tipos de materiales cuanto más materiales haya será mejor el aprendizaje. (González, V. 2008)

La pedagoga Eleonor creadora del método Heurístico a través del juego agrupaba niños para que combinen libremente materiales donde ellos exploraban sus posibilidades descubriendo sus cualidades, características, su volumen, temperatura, texturas y colores y al final de estas actividades la parte más importante para ella eran en el momento que recogen los objetos clasificándolos en diferentes bolsas que ella otorgaba a los niños, estos materiales son proporcionados por los padres de familia que tienen en sus casas que

algunos son comprados y la mayoría de desecho donde el niño al ver los materiales se siente familiarizado con ellos, la finalidad de esta actividad es conseguir un momento de juego donde los niños se les invita a preguntar ¿qué puedo hacer? Y ¿qué más puedo hacer? este juego se considera como la continuación del juego conocido de esta pedagoga como es el cesto de los tesoros. (Calmels, D. 2004)

### **Objetivos de los Juegos Heurísticos**

El objetivo fundamental de este método según Eleonor es que el niño mediante la manipulación de los objetos tenga la capacidad de experimentar, investigar y hacer sus propias hipótesis así mismo busca percibir las cosas mediante los sentidos y por lo cual obtener una cantidad significativa de experiencias y datos del entorno y finalmente busca adquirir conocimientos nuevos mediante la acción propia, por lo tanto el juego es considerado como una de las actividades pensantes que se debe llevar a cabo en el nivel inicial aprovechando que los pequeños tienen mucha curiosidad, estas actividades posibilitan el desarrollo de capacidades y ayudan en las habilidades de comunicación y socialización, estos juegos permiten al niño interactuar con los diversos materiales como una articulación del cesto del tesoro y es una propuesta que permite al niño explorar una diversidad de materiales cotidianos que deben estar previamente seleccionados porque la intención es proporcionar al niño sensaciones nuevas mediante sus sentidos y el movimiento, esta cesta consiste en ser plana para que no pueda voltearse donde se colocan materiales de diversas cualidades no necesariamente juguetes, las cualidades que deben tener estos objetos son su sabor, olor, sonido, textura, color y tamaño, los materiales deben estar clasificados en naturales, metálicos, papel, tela, vidrio, etc., es importante que estos materiales deben ser supervisados permanentemente e ir desechando los que están

malogrados y retirar los objetos que el niño no le da importancia y suplirlo con nuevos materiales, motivando al niño en todo momento. (Briseño, G. diciembre 2001)

El juego heurístico en la escuela se aplica desde un paradigma constructivista y está ligado con su contexto lo que posibilita el aprendizaje conocido por descubrimiento, el conocimiento de su entorno, autoestima, respetando las necesidades y el ritmo del niño porque él debe ser el protagonista de su propio aprendizaje en el momento que descubre e investiga facilitando su propio aprendizaje y el de sus compañeros, así como el cesto de los tesoros que proporciona al niño experiencia cognitivas, perceptivas, corporales, ética, afectivas y sociales a través del descubrimiento utilizando sus sentidos en el momento de la manipulación, según nuestra experiencia las sesiones de juego deben durar 40 minutos dependiendo definitivamente del interés del alumno de los cuales solo se usan 25 minutos para que se ejecute el juego y 20 minutos para organizar los materiales por lo tanto se debe contar con un aula amplia y evitando los objetos que puedan distraer al niño, es necesario también crear un ambiente tranquilo sin interrupciones y la interacción se propicia constantemente donde los equipos y grupos de trabajo deben alternarse con la finalidad que se acoplen a los diversos caracteres del grupo de trabajo formando seres con capacidad de incluirse a los diferentes propuestas y actitudes. (Suárez, C. 2015)

### **Dimensión de la variable Los Juegos Heurísticos**

#### **Dimensión de la Organización Educadora para el Juego**

La organización es un aspecto infaltable en toda programación donde la maestra juega un rol primordial en preparar el aula con materiales simples y sencillos listos para el uso del niño, este material debe ser preparado con anterioridad previa a la recolección y aporte

de los padres de familia quienes han aportado con materiales cotidianos en desusos para la implementación del aula, esta preparación debe darse en una sala vacía y libre de otros materiales de juego como muñecas, pelotas, bicis, etc., la maestra selecciona los materiales que se va a emplear considerando tres clase de materiales sensoriales diversos que debe tener un promedio de 150 objetos y escoge los depósitos más pertinentes que tienen la función de un contenedor y cada niño debe tener 3 recipientes como mínimo, las salas se organizan en diferentes puntos de juego de tal forma que estos materiales se agrupen según sus características, estos materiales deben estar esparcidos en toda el aula por el suelo la maestra estratégicamente los colocara en tal forma que los pequeños encuentren el material en todo el camino del aula. (Torres C. & Torres M. 2007)

### **Actividades del Logro**

- Los materiales están colocados estratégicamente
- Los materiales están colocados al alcance de los niños
- El aula cuenta con iluminación y ventilación
- El aula tiene un ambiente agradable

### **Dimensión Experimentación de los Niños**

Es la fase de la exploración donde los niños tienen la oportunidad de explorar y combinar libremente los diversos materiales que la maestra intencionalmente ha dejado esparcido en el suelo, la finalidad de esta fase es que el niño al llegar al aula comiencen a explorar y manejar de forma autónoma los materiales realizando una serie de actividades libres como apilar, sacar, cuadrar, abrir, llenar, alinear, destapar, emparejar, etc., en ese momento la maestra solamente es una observadora de las actividades libres del niño sin intervenir en sus vivencias solo intervendrá en un momento primordial es decir si ocurre algún altercado o pelea entre los niños, la intención de esta fase es que el niño construya

sus propios aprendizajes es decir que compare, discrimine, relacione los objetos y pueda sacar sus propias conclusiones. (Bruner, J. 2001)

### **Actividades del Logro**

- El niño demuestra interés por manipular los objetos
- Descubre características y cualidades de los objetos
- Comparte materiales con sus compañeros
- Se socializa con facilidad

### **Dimensión Recogida Organización y Clasificación de los Materiales**

Esta fase es la más importante porque el niño después de haber explorado comienza a comparar y discriminar los objetos al recogerlos van a ir clasificándolos con la intervención de la maestra guardando cada objeto dentro de una bolsa determinada según la estrategia que la maestra ha planificado indicándoles el nombre, el lugar y la cantidad de los materiales que están recogiendo, el tiempo de esta sesión debe ser con un promedio de 45 minutos según sea la funcionalidad e interés que demuestre el grupo de trabajo y el ritmo del juego que los niños están ejecutando. (Montiel, E. 2008)

### **Actividades del Logro**

- Clasifica por formas
- Clasifica por tamaños
- Clasifica por colores
- Clasifica por texturas

### **Variable Las Capacidades Corporales**

#### **La Corporeidad**

Entendemos por corporeidad a la característica que posee un organismo al tener alguna consistencia o un cuerpo, es el estado de ser corpóreo es decir una existencia corporal, cuando hablamos de este tema nos referimos a una combinación de diferentes estados que conforman una entidad es decir los estados espirituales, sociales, afectivos, motores, intelectuales, físicos y psíquicos, como personas la corporeidad está siempre presente, este tema nos refiere a la triada cuerpo- cultura –sujeto o a la denominada vínculos bio- antropo- cultural, esta conexión no es otra cosa que reconocer la condición humana es decir no es suficiente vivir y nacer dentro de la humanidad, el sujeto se hace humano con la relación con los demás a través de la cultura este proceso nos da la condición humana, la corporeidad se define como parte de la condición humana considerando la parte biológica y el orden biogenético que se relaciona y trasciende en el proceso de sociabilización y de interacción cultural. (Baquero, R. 2009)

Los colectivos sociales edifican concepciones perfectas del cuerpo y las van transformando con el pasar del tiempo y estos rasgos adquieren sentido según la época el contexto y las agrupaciones sociales, por lo tanto percibimos nuestro cuerpo como una realidad cultural y orgánica que materializa al individuo y determina su presente y existencia, con esta premisa reflexionamos que nuestro cuerpo a través de las experiencias corporales desplegamos sentimientos, pensamientos e imaginamos posibles mundos porque recuperar su complejidad es dar significado a la existencia de la humanidad, otros autores consideran que la corporeidad involucra variables simbólicas, sociales y emocionales es el fruto de la propia experiencia y se edifica mediante la apertura perceptible del cuerpo en el contexto y con los demás, el hombre se ubica en un lugar determinado, en un espacio tiempo dentro de un grupo donde se interactúa y se crece dentro de una cultura determinada por la sociedad, también se define como un hecho social donde el cuerpo se relaciona con su vida biológica, antropológica, psicológica y

cultural es decir es una integración continua de diversos factores que forman una entidad única, nuestro cuerpo es lugar y medio de sensaciones, emociones y pensamientos porque lo que pensamos, imaginamos, sentimos y hacemos se edifica a partir de él. (Chadwick, C.Y Vásquez, J. 1979)

Los niños se apropian de sentidos, ideas, imágenes y significados sobre ellos mismos y sobre todo sobre su cuerpo por los vínculos con otros y con su entorno donde el cuerpo lo relaciona y posiciona para aprender a partir de su cuerpo, los infantes con discapacidad motriz se constituyen en referencia a su especificidad que conceptualiza sus desplazamientos y también influye en su lenguaje y cognición. (Pugmire-Stoy, M.C. 1996)

### **Pedagogía de la Corporeidad**

Es un planteamiento educativo dirigido a mejorar el potencial del ser humano partiendo del aprendizaje sensato de sí mismo avivando la capacidad del individuo de participar dinámica y activamente en los procesos continuos de interacción entre su desempeño biológico, el contexto y sus intenciones, en la educación se parte del crecimiento y asunción de que el individuo aprende a desplazarse y moverse, la coordinación y funcionamiento de todos los patrones del desplazamiento no es innato en tal sentido se desarrolla en el trascurso de la vida con el proceso de preparación y en relación con los momentos emocionales, físicos y culturales donde está el sujeto, en resumen si deseamos modificar la manera de actuar también cambiara la imagen partiendo de una modificación dinámica en nuestro proceso de acciones, donde el aprendizaje propone un movimiento y desplazamiento intencional enfocado a mejorar la conciencia del rango sensorio motriz con la finalidad de modificar la capacidad de vinculo

de la persona consigo misma y con los demás de esta forma su potencial va despertando.  
(Montiel, E. 2008)

Entonces podríamos afirmar que la didáctica no está orientada a instruir un movimiento, sino que orienta a la persona a desarrollar sus capacidades anestésicas importantes para que sus movimientos se desempeñen conscientemente y adquirir la experiencia directa de moverse, es decir que el conocimiento es selectivo y utiliza el movimiento para acaparar la atención en sus propios intereses por tal motivo es necesario que el individuo desarrolle diversas habilidades para orientar la atención donde el maestro debe utilizar un método consistente en describir de manera verbal lo que el estudiante debe anotar. (Le Boulch, Jean 1995)

### **Capacidad Corporal**

La capacidad corporal es el vínculo de la persona con su cuerpo usando diversos recursos para lograr una mejor conciencia sobre él se basa principalmente en el movimiento interior o visible, el gesto, la actitud, sensaciones, ideas individuales y colectivas, que tiene un soporte de impulsos sonoros que facilitan la expresión y la creatividad del ser humano, son actividades educativas, artísticas, metodológicas y grupales, cuando el cuerpo comienza a expresar a través de sus movimientos es un lenguaje a través del cual el hombre manifiesta sus sentimientos, emociones y pensamientos de su propio cuerpo porque nuestro cuerpo es una herramienta de manifestación y expresión por excelencia y se vale de diversos medios expresivos como el movimiento y el gesto donde el gesto es imprescindible para la comunicación y expresión y el movimiento permite al infante desarrollar sus diversas capacidades emocionales, intelectuales y su bienestar físico. (Pugmire-Stoy, M.C. 1996)

Hablar de expresión corporal hace referencia a las actividades que mejoran la sensibilidad, la creatividad, la comunicación y la imaginación , el individuo a través del lenguaje puede manifestar su sentir, conocer, percibir y manifestarse proporcionando con la practica un verdadero disfrute por el descubrimiento del propio cuerpo en sus desplazamientos y en la seguridad de su control así mismo el lenguaje corporal posibilita la trasmisión de las sensaciones, actitudes y sentimientos donde el cuerpo usa un lenguaje claro y directo, en la niñez los padres sostienen una conversación constante mediante este tipo de lenguaje porque es el único medio que tenemos para comunicarnos. (Montiel, E. 2008)

### **Las Capacidades Corporales y su Finalidad en la Educación**

Las capacidades corporales están ligadas a la expresión corporal porque es la base de los aprendizajes donde el niño toma conciencia de su autoconocimiento, el proceso de la gestualidad y de las dimensiones comunicativas como el gesto, el movimiento, la postura y la palabra así como la construcción de espacios y nociones temporales a partir de las actividades lúdicas en la motricidad, enriquecimiento de la capacidad motora y creadora mediante los juegos libres y espontáneos, por este motivo la finalidad de la pedagogía será favorecer y guiar el crecimiento y acoplamiento de los niños al entorno que le rodea poniendo énfasis en sus posibilidades de comunicación para que se conozcan así mismo y al entorno que le rodea.(Calmels, D. 2004)

### **Dimensiones de la Variable Las Capacidades Corporales**

#### **El Cuerpo**

El punto de inicio del aprendizaje es el cuerpo humano porque todas las experiencias se inician con el cuerpo y posteriormente se pasa etapas hasta llegar al nivel gráfico, es

decir que es importante tener claro para promover la experimentación en los niños con los adultos y con los materiales concretos mediante el goce que expresara con su cuerpo y enriquecida por la comunicación con los pares. (Brittain, L. Y. 2009)

### **Actividades del Logro**

- A través de movimientos el niño conoce su cuerpo
- Experimenta situaciones con su propio cuerpo
- Conoce su esquema corporal
- Cuida su cuerpo y el de los demás

### **Los Sentimientos**

La expresión corporal despierta emociones afectividad y sentimientos en los niños hacia su propio cuerpo y el de sus compañeros su exploración necesita sensibilizar de forma viva los movimientos del cuerpo porque de manera constante provocan a través de los sentidos las sensaciones que están vinculadas con los sentimientos y demuestran al exterior de manera de gestos y posiciones emocionales, en tal sentido los sentimientos, la emoción y la sensación son vehículos que posibilitan la comunicación y expresión mediante lo corporal, los niños sin lugar a dudas son vistos como seres que tienen un cuerpo comunicativo y expresivo. (Ausubel, D., Novak, J., Hanesian, H. 1995)

### **Actividades del Logro**

- Manifiesta a través de su cuerpo sus sentimientos
- Se considera como único e incomparable
- Respeta su cuerpo y el de sus compañeros
- Se comunica corporalmente

## **El Movimiento**

El niño está en constante movimiento que surge como resultado de su necesidad de expresarse como ser vivo y la búsqueda del disfrute y placer, el desarrollo imprescindible de sus capacidades corporales y necesariamente del interés vital de comunicación y expresión, la influencia de la educación tradicional al pedir al niño una parcial y pasiva movilidad a pesar que el movimiento es una necesidad valiosa para el desarrollo tanto intelectual como físico del niño porque antes que se conviertan los movimientos en automáticos necesita de coordinaciones específicas y neuromusculares con una gran actividad cerebral, en tal sentido el movimiento es la acción más importante en la vida del hombre especialmente en el desarrollo de habilidades de los niños un niño mientras más se mueve su inteligencia se activa más rápidamente, los movimientos no son innatos son aprendidos a lo largo de la vida porque un niño aprende a gatear a través del movimiento y posteriormente a caminar sino realiza actividad física los músculos se atrofiarían, en tal sentido es importante que los maestros de los primeros ciclos busque estrategias de trabajo a través del movimiento. (Brittain, L. Y. 2009)

## **Actividades del Logro**

- Se traslada de un lugar a otro con facilidad
- Tiene estabilidad al subir y bajar gradas sin apoyo
- Juega lanzando pelotas
- Salta en un pie

## **Bases conceptuales**

## **El Juego**

Juego proviene de la palabra Icos que significa acción, broma, diversión de jugar el origen de esta palabra hace referencia que el juego son acciones divertidas y también es conocido como lúdico que es relativo a la acción de jugar, el juego es una manifestación por medio del cual la persona muestra sus emociones llegando a ser esencialmente natural en la niñez siendo el inicio de un medio recreativo por el cual los niños pueden obtener el logro de entendimiento por lo tanto estas acciones lúdicas se convierten en un componente fundamental de alto rango porque posibilita mejora y estimula el desarrollo en la dimensión motriz de los niños. (Bruner, J. 2001)

### **La Heurística**

Heurística provienen de una palabra griega que significa inventar, charlar y con el termino popular Eureka, es una ciencia orientada al arte y al descubrimiento, es una doctrina susceptible a ser indagada formalmente y cuando se convierte en un objetivo hace referencia a las cosas concretas, como técnica heurística, silogismos o reglas heurísticas y conclusiones, claro esta que esta premisa está íntimamente vinculadas porque la heurística normalmente propone procedimientos heurísticos que orientan al descubrimiento. (Elinor Goldschmied. 2009)

### **Juegos Heurísticos**

El juego heurístico es un conjunto de actividades basados en el juego creado por Eleonor Goldschmied con su material el cesto de los tesoros considerando a los niños a partir de un año cuando el niño empieza a desplazarse y moverse hasta los dos años, es una actividad lúdica de exploración que se ejecuta en grupos pequeños de 6 a 10 niños y la dinámica del juego es que ellos combinen de manera libre objetos que luego recogen y clasifica. ( Bruner, J. 2001))

## **Capacidad Corporal**

La capacidad corporal es el vínculo de la persona con su cuerpo usando diversos recursos para lograr una mejor conciencia sobre él se basa principalmente en el movimiento interior o visible, el gesto, la actitud, sensaciones, ideas individuales y colectivas, que tiene un soporte de impulsos sonoros que facilitan la expresión y la creatividad del ser humano. (Pugmire-Stoy, M.C. 1996)

## **El Cuerpo**

El punto de inicio del aprendizaje es el cuerpo humano porque todas las experiencias se inician con el cuerpo y posteriormente se pasa etapas hasta llegar al nivel gráfico, es decir que es importante tener claro para promover la experimentación en los niños con los adultos y con los materiales concretos mediante el goce que expresara con su cuerpo y enriquecida por la comunicación con los pares. (Brittain, L. Y. 2009)

## **2.4 Formulación de las hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

### **2.4.2 Hipótesis Específicas**

Los juegos heurísticos en la fase de organización se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

Los juegos heurísticos en la fase de experimentación se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

Los juegos heurísticos en la fase de recogida se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

## 2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
<b>Los Juegos Heurísticos</b>	<p>El juego heurístico es un conjunto de actividades basados en el juego creado por Eleonor Goldschmied con su material el cesto de los tesoros considerando a los niños a partir de un año cuando el niño empieza a desplazarse y moverse hasta los dos años, es una actividad lúdica de exploración que se ejecuta en grupos pequeños de 6 a 10 niños y la dinámica del juego es que ellos combinen de manera libre objetos que luego recogen y clasifican. (Bruner, J. 2001))</p>	<p><b>Fase de Organización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los materiales están colocados estratégicamente</li> <li>-Los materiales están colocados al alcance de los niños</li> <li>-El aula cuenta con iluminación y ventilación</li> <li>-El aula tiene un ambiente agradable</li> </ul>	Observación
<b>Capacidades Corporales</b>	<p>La capacidad corporal es el vínculo de la persona con su cuerpo usando diversos recursos para lograr una mejor conciencia sobre él se basa principalmente en el movimiento interior o visible, el gesto, la actitud, sensaciones, ideas individuales y colectivas, que tiene un soporte de impulsos sonoros que facilitan la expresión y la creatividad del ser humano. (Pugmire-Stoy, M.C. 1996)</p>	<p><b>Fase de Experimentación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El niño demuestra interés por manipular los objetos</li> <li>-Descubre características y cualidades de los objetos</li> <li>-Comparte materiales con sus compañeros</li> <li>-Se socializa con facilidad</li> </ul>	
		<p><b>Fase de Recogida</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Clasifica por formas</li> <li>-Clasifica por tamaños</li> <li>-Clasifica por colores</li> <li>-Clasifica por texturas</li> </ul>	Observación
		<p><b>El Cuerpo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-A través de movimientos el niño conoce su cuerpo</li> <li>-Experimenta situaciones con su propio cuerpo</li> <li>-Conoce su esquema corporal</li> </ul>	

		<p><b>Los Sentimientos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuida su cuerpo y el de los demás</li> <li>-Manifiesta a través de su cuerpo sus sentimientos</li> <li>-Se considera como único e incomparable</li> <li>-Respeto su cuerpo y el de sus compañeros</li> <li>-Se comunica corporalmente</li> </ul> <p><b>El Movimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se traslada de un lugar a otro con facilidad</li> <li>-Tiene estabilidad al subir y bajar gradas sin apoyo</li> <li>-Juega lanzando pelotas</li> <li>-Salta en un pie</li> </ul>	Observación
--	--	--	-------------

**CAPÍTULO III:**

**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Diseño metodológico**

La investigación es de tipo descriptiva porque se especificarán las estrategias y técnicas pedagógicas que se utilizarán en el proceso de aprendizaje considerando un contexto lúdico mediante la aplicación de la propuesta de los juegos heurísticos para fortalecer los aprendizajes con un paradigma no probabilístico, los instrumentos utilizados para aplicarlos en la muestra corresponden a la observación.

### **3.2 Población y muestra**

#### **3.2.1 Población**

La población escolar está constituida actualmente por 300 niños matriculados a cargo de 14 maestras y con 12 aulas.

#### **3.2.2 Muestra**

La muestra está constituida por 73 niños de 3 años.

### **3.3 Técnicas de recolección de Datos**

Para la recolección de la información se utilizó las guías de observación que fueron aplicados a la muestra los cuales fueron tabulados a través del estadístico y las tablas y figuras, así mismo se utilizó cuadernos de campo y fichas bibliográficas.

### **3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información**

Para obtener los resultados se empleó el SPSS en su última versión (25.0).

## Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Fase de organización		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Fase de experimentación		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Fase de recogida		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Juegos heurísticos</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
El cuerpo		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Los sentimientos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
El movimiento		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
<b>Las capacidades corporales</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

### CONFIABILIDAD

#### Juegos heurísticos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,932	12

#### Capacidades corporales

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,895	12

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

#### 4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

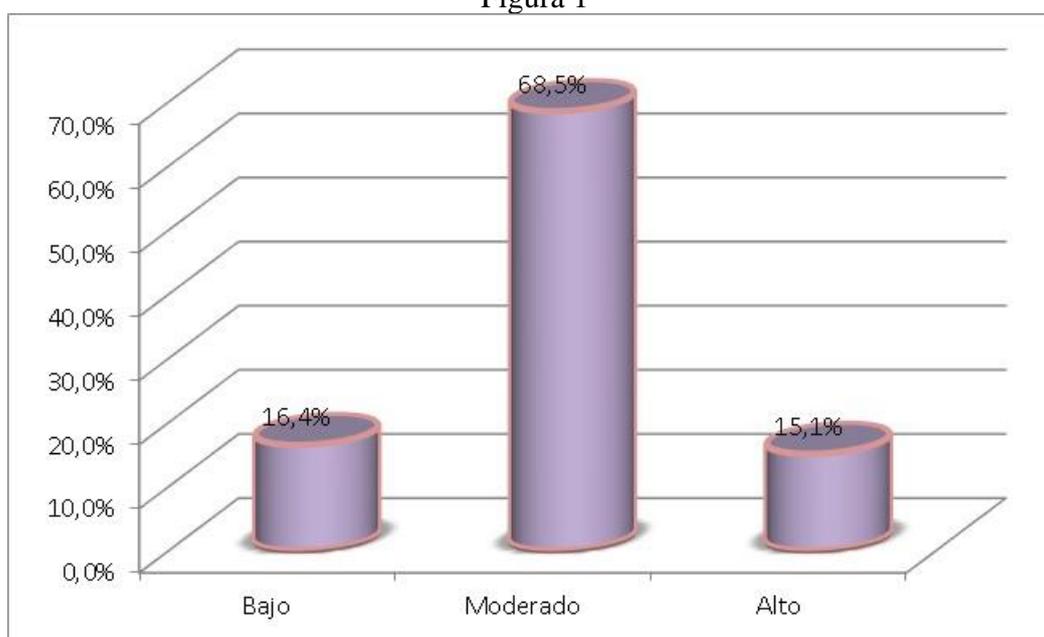
Tabla 3

##### Juegos heurísticos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	16,4%
Moderado	50	68,5%
Alto	11	15,1%
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

Figura 1



De la fig. 1, un 68,5% de los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos heurísticos, un 16,4% adquirieron un nivel bajo y un 15,1% consiguieron un nivel alto.

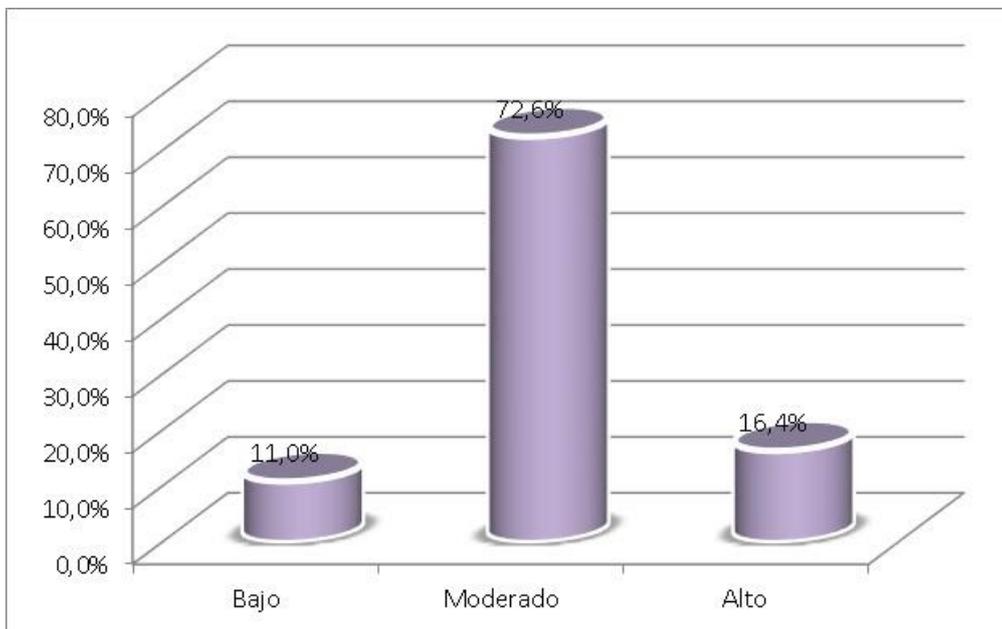
**Tabla 4**

**Fase de organización**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	8	11,0%
Moderado	53	72,6%
Alto	12	16,4%
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

**Figura 2**



De la fig. 2, un 72,6% de los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos heurísticos en la fase de organización, un 16,4% adquirieron un nivel alto y un 11,0% consiguieron un nivel bajo.

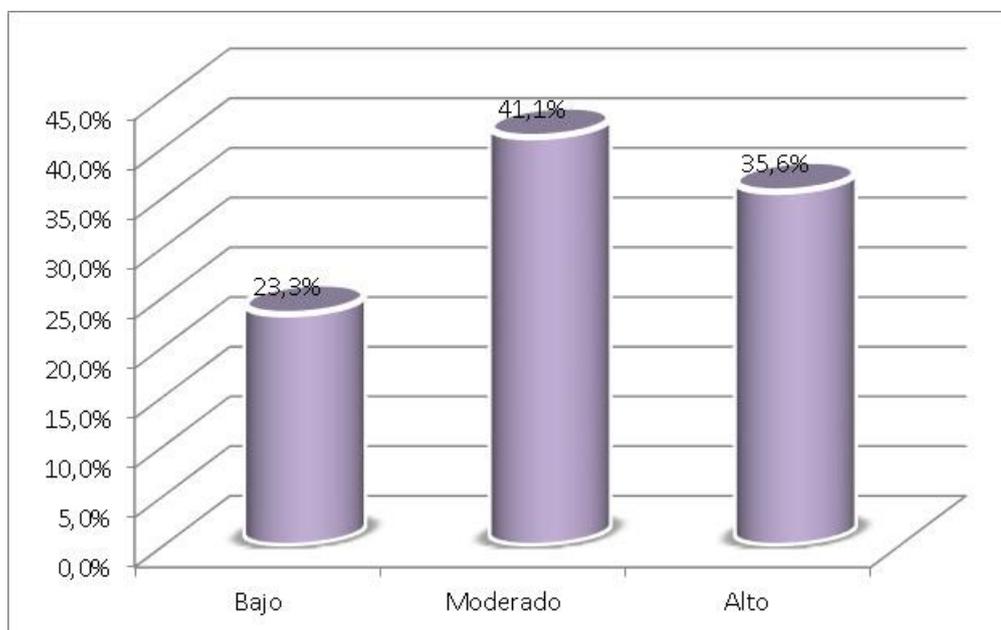
**Tabla 5**

**Fase de experimentación**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	17	23,3%
Moderado	30	41,1%
Alto	26	35,6%
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

**Figura 3**



De la fig. 3, un 41,1% de los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos heurísticos en la fase de experimentación, un 35,6% adquirieron un nivel alto y un 23,3% consiguieron un nivel bajo.

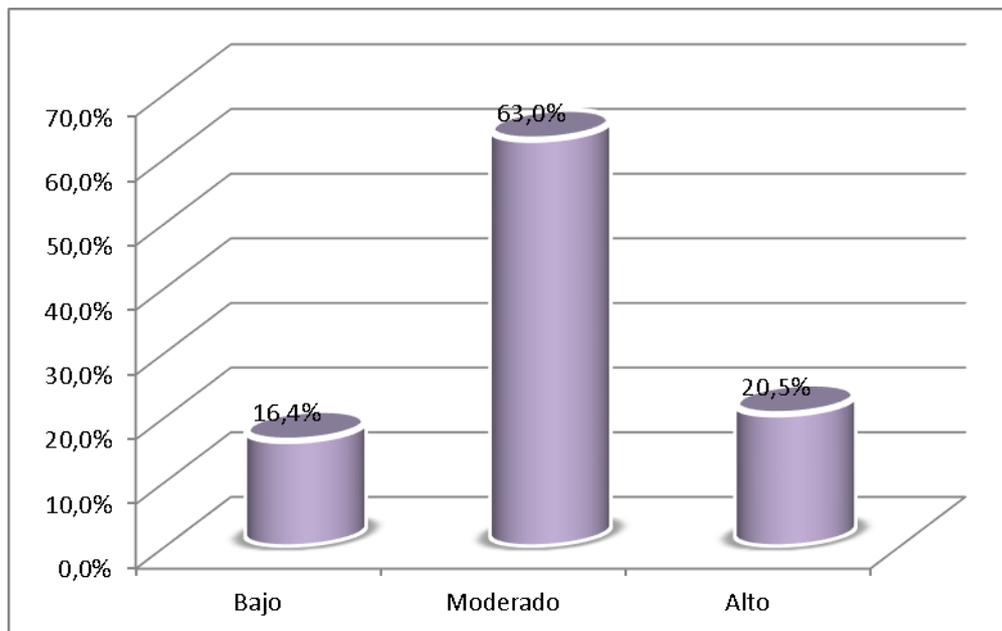
**Tabla 6**

**Fase de recogida**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	12	16,4%
Moderado	46	63,0%
Alto	15	20,5%
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

**Figura 4**



De la fig. 4, un 63,0% de los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe alcanzaron un nivel moderado en la dimensión juegos heurísticos en la fase de recogida, un 20,5% adquirieron un nivel alto y un 16,4% consiguieron un nivel bajo.

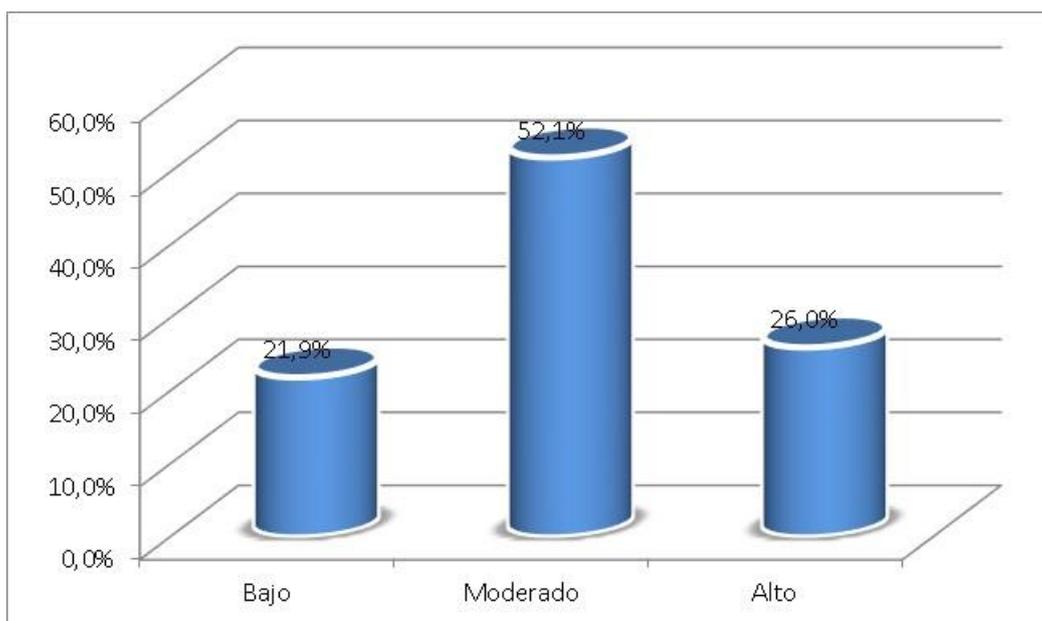
**Tabla 7**

**Las capacidades corporales**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	16	21,9%
Moderado	38	52,1%
Alto	19	26,0%
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

**Figura 5**



De la fig. 5, un 52,1% de los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe alcanzaron un nivel moderado en la variable Juegos corporales, un 26,0% adquirieron un nivel alto y un 21,9% consiguieron un nivel bajo.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe.

H<sub>0</sub>: Los juegos heurísticos no se relacionan con el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe.

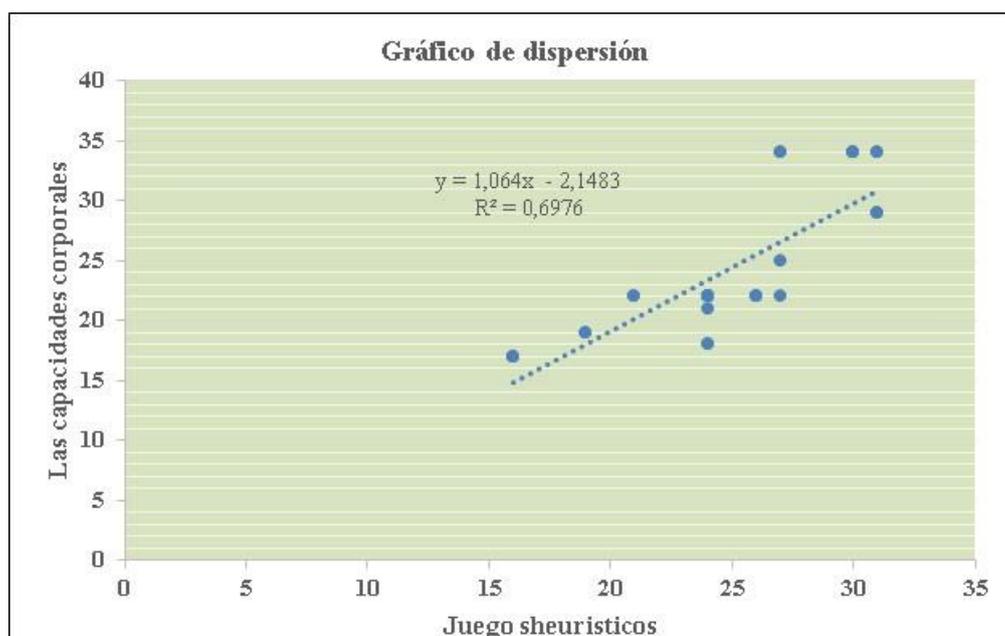
**Tabla 8**

*Juegos heurísticos y las capacidades corporales*

#### Correlaciones

			Juegos heurísticos	Las capacidades corporales
Rho de Spearman	Juegos heurísticos	Coef. Correlación	1	0,760
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	73	73
Rho de Spearman	Las capacidades corporales	Coef. Correlación	0,760	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	73	73

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,760$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.



**Figura 6.** Juegos heurísticos y las capacidades corporales.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Los juegos heurísticos en la fase de organización se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe

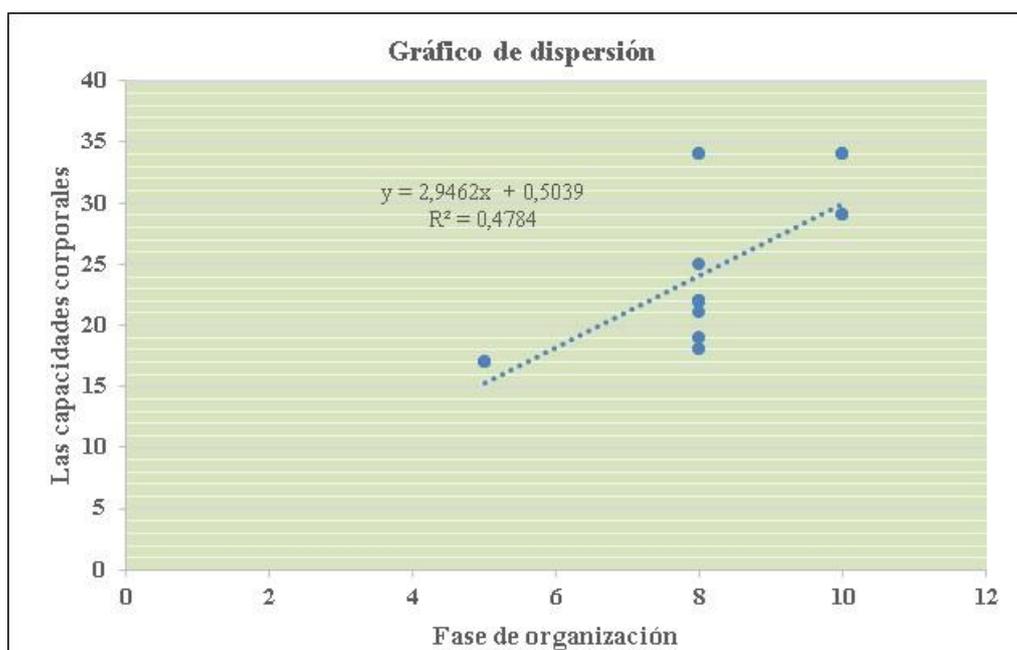
**H0:** Los juegos heurísticos en la fase de organización no se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe.

**Tabla 9**

*Fase de organización y las capacidades corporales*  
**Correlaciones**

			Fase de organización	Las capacidades corporales
Rho de Spearman	Fase de organización	Coef. Correlación	1	0,684
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	73	73
	Las capacidades corporales	Coef. Correlación	0,684	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	73	73

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,684$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos en la fase de organización y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.



**Figura 7.** Fase de organización y las capacidades corporales

### Hipótesis específica 2

**H2:** Los juegos heurísticos en la fase de experimentación se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe

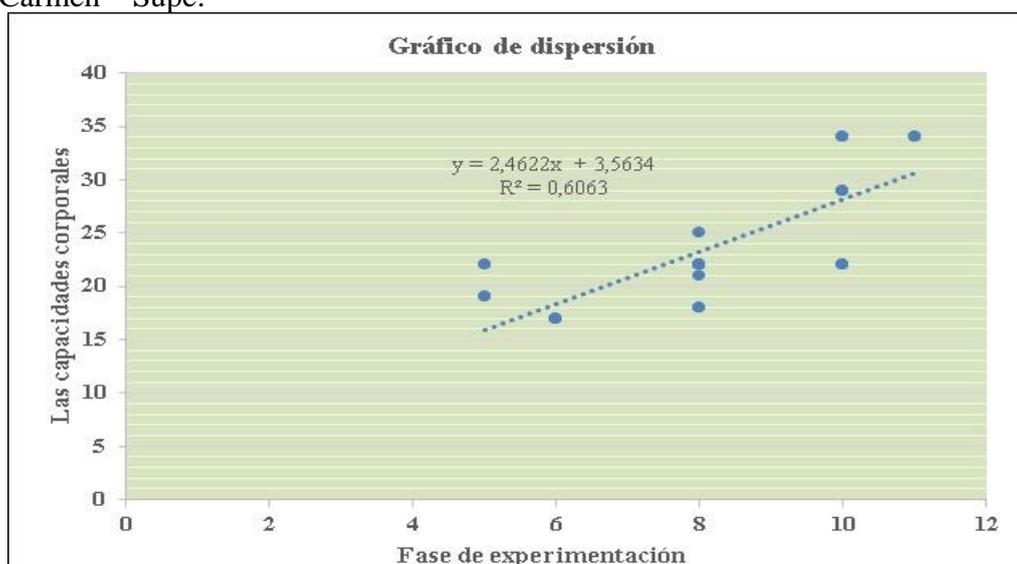
**H0:** Los juegos heurísticos en la fase de experimentación no se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe

**Tabla 10**

*Fase de experimentación y las capacidades corporales*  
**Correlaciones**

			Fase de experimentación	Las capacidades corporales
Rho de Spearman	Fase de experimentación	Coef. Correlación	1	0,763
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	73	73
	Las capacidades corporales	Coef. Correlación	0,763	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
	N	73	73	

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,763$ , con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos en la fase de experimentación y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.



**Figura 8.** Fase de experimentación y las capacidades corporales.

### Hipótesis específica 3

**H3:** Los juegos heurísticos en la fase de recogida se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

**H0:** Los juegos heurísticos en la fase de recogida no se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

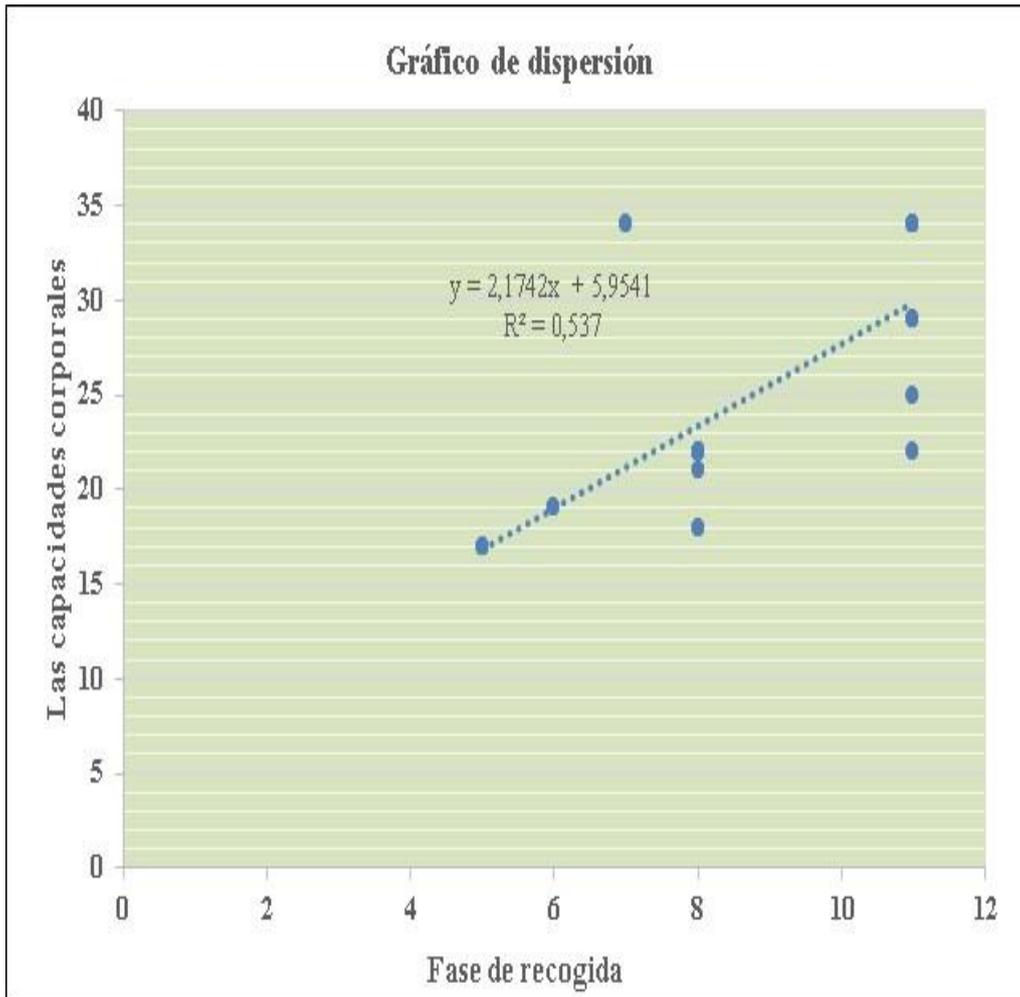
**Tabla 11**

*Fase de recogida y las capacidades corporales*

#### Correlaciones

			Fase de recogida	Las capacidades corporales
Rho de	Fase de recogida	Coef. Correlación	1	0,686
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	73	73
Spearman	Las capacidades corporales	Coef. Correlación	0,686	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	73	73

La tabla muestra una correlación de  $r= 0,686$ , con un valor  $\text{Sig}<0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos en la fase de recogida y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.



**Figura 9** Fase de recogida y las capacidades corporales

**CAPITULO V**  
**DISCUSION**

## 5.- Discusión

**Santana, V. (2015)** actualmente en nuestro sistema educativo no se están aplicando enseñanzas didácticas innovadoras muy al contrario se aplican metodologías tradicionales que no incentivan al niño a tener un pensamiento lógico porque carecen de ejecución de actividades, para **Romero, C (2013-2014)** mediante la encuesta que el 100% de docentes encuestadas utilizan en sus clase componentes como pelotas, cd y materiales didácticos, en tanto que el 77% de los estudiantes investigados han demostrado un resultado satisfactorio y el 33% de alumnos están en proceso de su desarrollo motriz, **Leyva, A. (2011)** cabe recalcar que los participantes tienen comunes características por ser maestros que ejercen la educación de párvulos, así mismo conocen y trabajan en colegios tanto públicos como privados, **Muñoz, E. (2018)** que esta propuesta a traves de los juegos heurísticos mejoraron significativamente las habilidades motrices logrando el 83,80% con un logro esperado en tal sentido la motricidad tanto fina como gruesa mejoraron en los alumnos del primer grado de dicha institución, **Mamani, P. Pariapaza, G. (2022)** los resultados reflejaron que la aplicación de estos test en todas sus dimensiones tuvo un resultado significativo sobresaliendo la coordinación viso motora con un 80% en los logro esperados, estas conclusiones: se evidenciaron con la participación activa de los talleres dentro y fuera del aula y el impacto de las nuevas estrategias innovadoras para el impulso efectivo de la motricidad fina, **Castillejo, J. (2016)** se evidenciaron con el estadístico del Chi cuadrado aplicado a la muestra reflejando la relación existente entre las variables asimismo también se evidencio la conexión entre las dimensiones del desarrollo integral considerados en la investigación.

**CAPITULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 6.- Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.
2. **Segunda:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos en la fase de organización y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.
3. **Tercera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos en la fase de experimentación y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.
4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos heurísticos en la fase de recogida y el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen – Supe.

## **6.2 Recomendaciones**

Se recomienda a las educadoras utilizar y rescatar los juegos heurísticos para fortalecer la motricidad mediante estrategias adecuadas a la edad y ritmo de los niños desarrollando sus habilidades corporales.

Proponer capacitaciones para las educadoras concientizando sobre los beneficios que proporcionan estos juegos donde el niño es el protagonista de su aprendizaje y formación.

Los juegos heurísticos propicia el aprendizaje colectivo e individual en base a las necesidades que requiere e grupo desarrollando los valores de integración y participación entre los compañeros.

## **CAPÍTULO V:**

### **FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **Fuentes Bibliográficas:**

Ausubel, D., Novak, J., Hanesian, H. (1995). psicología educativa, un punto de vista

Baquero, R. (2009). desarrollo psicológico y escolarización en los enfoques socioculturales: nuevos sentidos de un viejo problema. avances en psicología latinoamericana, 27, 263-280.cognitivo. editorial trillas. México.

Brittain, L. Y. (2009). "Desarrollo de la etapa infantil". España.

Bruner, J. ((2001)). El juego infantil. Nueva York.

Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. buenos aires: editorial biblos.

Elinor Goldschmied. (2009). El juego heurístico, es una actividad sistematizada. Italia.

Euceda, T. ((2007)). los juegos desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásico. Tegucigalpa.

González, V. ((2008)). Juego heurístico. España.

J., P. ((1980)). El juego infantil. suiza.

Chadwick, C.Y Vásquez, J. (1979). Teorías del aprendizaje para el docente. Santiago: tecla.

Le Boulch, Jean. "El desarrollo del lenguaje desde el nacimiento hasta los seis años". Paidós, España, 1995.

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: Narcea S.A. de ediciones.

### **Fuentes Hemerográficas:**

Santana Quimís Verónica Maribel (2015) *“Juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de educación inicial. diseño y elaboración de guía con juegos heurísticos dirigido a docentes”* Universidad de Guayaquil. Guayaquil, mayo 2015.

Carina Gabriela romero moya (2013-2014) *“La expresión corporal y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas del primer año de educación general básica del centro educativo fiscal “hispano de Nicaragua” Parroquia Zabala, de la ciudad de quito. período 2013-2014”* universidad nacional de Loja. Loja – ecuador 2015

Ana María Leyva Garzón (2011) *“El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”* Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, II periodo de 2011.

Muñoz Ortiz Ever Alex (2018) *“Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del primer grado de la I.E N° 82411 La Congona, durante el año 2018”* Universidad San Pedro Celendín - Perú 2018.

Piedad Cecilia Maquera Mamani Bach. Guadalupe del Carmen Pariapaza Ramos (2022) *“ El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de niños de 3 años de la IEI N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021”*. Universidad Nacional del Altiplano. Puno – Perú 2022

Castillejo Urbano, Julissa Magaly (2016)*“La corporeidad en el desarrollo integral de los niños de 5 años de la I.E.I. n° 384 Valdivia – 2016”*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión huacho – Perú 2018

## **Fuentes Electrónicas**

Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. estudio sobre las culturas contemporáneas, (vii) 14, 71-87. recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>

Suárez, C. (2015). El juego heurístico. obtenido de <https://es.slideshare.net/carsuarezcundin/el-juego-heurstico-pdf55315649#:~:text=%ef%82%a2%20este%20juego%2c%20tiene%203,materiales%20en%20su%20lugar%20correspondiente.>

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91. Recuperado de [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de [http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2\\_experiencias38.pdf](http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf)

# **ANEXOS**

## **Guía de observación dirigida a los niños**

### **Variable Juegos Heurísticos**

#### **Fase de Organización**

1- ¿Los materiales están colocados estratégicamente?

SI                      NO

2- ¿Los materiales están colocados al alcance de los niños?

SI                      NO

3- ¿El aula cuenta con iluminación y ventilación?

SI                      NO

4- ¿El aula tiene un ambiente agradable?

SI                      NO

#### **Fase de Experimentación**

1- ¿El niño demuestra interés por manipular los objetos?

SI                      NO

2- ¿Descubre características y cualidades de los objetos?

SI                      NO

3- ¿Comparte materiales con sus compañeros?

SI                      NO

4- ¿Se socializa con facilidad?

SI

NO

### **Fase de Recogida**

1- ¿Clasifica por formas?

SI

NO

2- ¿Clasifica por tamaños?

SI

NO

3- ¿Clasifica por colores?

SI

NO

4- ¿Clasifica por texturas?

SI

NO

## Guía de observación dirigida a los niños

### Variable Las Capacidades Corporales

#### El Cuerpo

1- ¿A través de movimientos el niño conoce su cuerpo?

SI                      NO

2- ¿Experimenta situaciones con su propio cuerpo?

SI                      NO

3- ¿Conoce su esquema corporal?

SI                      NO

4- ¿Cuida su cuerpo y el de los demás?

SI                      NO

#### Los Sentimientos

1- ¿Manifiesta a través de su cuerpo sus sentimientos?

SI                      NO

2- ¿Se considera como único e incomparable?

SI                      NO

3- ¿Respeto su cuerpo y el de sus compañeros?

SI                      NO

4- ¿Se comunica corporalmente?

SI

NO

### **El Movimiento**

1- ¿Se traslada de un lugar a otro con facilidad?

SI

NO

2- ¿Tiene estabilidad al subir y bajar gradas sin apoyo?

SI

NO

3- ¿Juega lanzando pelotas?

SI

NO

4- ¿Salta en un pie?

SI

NO



TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS HEURÍSTICOS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES CORPORALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL INICIAL N° 330 VIRGEN DEL CARMEN - SUPE”</p>	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en la fase de organización para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en la fase de experimentación para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos heurísticos en la fase de recogida para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos heurísticos en la fase de organización para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p> <p>Determinar la relación de los juegos heurísticos en la fase de experimentación para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p> <p>Determinar la relación de los juegos heurísticos en la fase de recogida para el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Los juegos heurísticos se relacionan con el desarrollo de las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b></p> <p>Los juegos heurísticos en la fase de organización se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p> <p>Los juegos heurísticos en la fase de experimentación se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p> <p>Los juegos heurísticos en la fase de recogida se relacionan con las capacidades corporales en los niños de 3 años del inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe</p>	<p><b>Juegos Heurísticos</b></p> <p>-Fase de Organización</p> <p>-Fase de Experimentación</p> <p>-Fase de Recogida</p> <p><b>Las Capacidades Corporales</b></p> <p>-El Cuerpo</p> <p>-Los Sentimientos</p> <p>-El Movimiento</p>	<p><b>INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva Correlacional</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>MÉTODO</b></p> <p>Científico</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Guía de Observación</p>	<p><b>ALUMNOS</b></p> <p>Población: 300 niños</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>73 alumnos</p>



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN ESCUELA DE POSGRADO



## ACTA DE SUSTENTACIÓN N°149-2023-V

En Huacho, el día **04 de mayo de 2023**, siendo las **3:05 P.M.**, se dio inicio a la sustentación de tesis en la aplicación de videoconferencia Meet de la Escuela de Posgrado, los miembros del Jurado Evaluador integrado por:

<b>PRESIDENTE</b>	<b>Dra. VILMA ROSARIO CABILLAS OROPEZA</b>	<b>DNI N° 15615596</b>
<b>SECRETARIO</b>	<b>M(o). ROBERTO CARLOS LOZA LANDA</b>	<b>DNI N° 15760787</b>
<b>VOCAL</b>	<b>M(a). TANIA ZAYDA CUELLAR CAMARENA</b>	<b>DNI N° 41073428</b>
<b>ASESOR</b>	<b>M(a). SILVIA CRISTINA TORRES GUIZADO</b>	<b>DNI N° 40694176</b>

El(la) postulante al Grado Académico de Maestra, **Doña LUZMILA ISABEL LANDA ROMERO**, identificado(a) con **DNI N°40642338**, procedió a la Sustentación de la Tesis titulada: **LOS JUEGOS HEURÍSTICOS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES CORPORALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL INICIAL N°330 VIRGEN DEL CARMEN - SUPE**; autorizado mediante **Resolución Directoral N°0991-2023-EPG-UNJFSC**, de fecha **27 de abril de 2023**, de conformidad con las disposiciones del Reglamento de Grados Académicos y Títulos Profesionales vigentes, absolvió las interrogantes que le formularon los señores del Jurado.

Concluida la Sustentación de la tesis, se procedió a la votación correspondiente resultando el(la) candidato(a) **APROBADA** por **UNANIMIDAD** con la nota de:

CALIFICACION		EQUIVALENCIA	CONDICION
NUMERO	LETRAS		
18	DIECIOCHO	EXCELENTE	APROBADA

Siendo las **4:05 P.M.** del día **04 de mayo de 2023**, se dio por concluido el acto de sustentación, firmando el jurado evaluador el Acta de Sustentación de la Tesis Titulada: **LOS JUEGOS HEURÍSTICOS PARA DESARROLLAR LAS CAPACIDADES CORPORALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL INICIAL N°330 VIRGEN DEL CARMEN - SUPE**; para obtener el Grado Académico de Maestra en **CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA** con mención en **ESTIMULACIÓN TEMPRANA**, inscrito en el **FOLIO N°149** del LIBRO DE ACTAS.



  
Dra. VILMA ROSARIO CABILLAS OROPEZA  
PRESIDENTE



  
M(o). ROBERTO CARLOS LOZA LANDA  
SECRETARIO



  
M(a). TANIA ZAYDA CUELLAR CAMARENA  
VOCAL

  
M(a). SILVIA CRISTINA TORRES GUIZADO  
ASESOR