



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**Los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N°
20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel
Primaria Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

Autor

Milagros Auria Quillay Palomares

Jennifer Milagros Pariachi Rivera

Asesor

M(o). Ronald Basilio Mejía Carpio

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Milagros Auria, Quillay Palomares	76986623	26/04/2023
Jennifer Milagros, Pariachi Rivera	76986623	26/04/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Ronald Basilio, Mejia Carpio	40652142	0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Yaneth Marlube, Rivera Minaya	15735300	0000-0002-0414-6651
Roberto Carlos, Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Felipa Hinmer Hilem, Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220

LOS JUEGOS EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E. N° 20820

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	19%	1%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	eprints.ucm.es Fuente de Internet	1%
4	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%

JURADO EVALUADOR

Dra. RIVERA MINAYA, YANETH MARLUBE
Presidente

M(o). LOZA LANDA, ROBERTO CARLOS
Secretario

Dra. APOLINARIO RIVERA, FELIPA HINMER HILEM
Vocal

M(o). MEJÍA CARPIO, RONALD BASILIO
Asesor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios porque al creer en una esencia más allá de nosotros mismos nos muestra la eternidad de nuestra propia existencia, y con esta creencia lo imposible se vuelve posible. Gracias a mis queridos padres, por sus ejemplos a seguir y apoyo constante en mi vida profesional y personal. Para todas las personas aprender, aprender más y mejorar cada día es la plenitud de su vida.

Milagros Auria Quillay Palomares

Gracias a mis padres por todo lo que hago se lo debo a ellos y por inculcarme la importancia del aprendizaje. Gracias Dios por estar siempre conmigo, guiarme, cuidarme y darme la fuerza para seguir adelante, y gracias a mis padres que han estado a mi lado durante toda mi vida en cuanto a mi bienestar y educación y siempre han sido mi apoyo.

Jennifer Milagros Pariachi Rivera

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por bendecirme y permitirme llegar hasta este día y hacer realidad este sueño tan anhelado.

También agradecemos de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” en el Distrito de Huacho, quienes nos brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y nos apoyaron en la culminación de nuestros estudios.

A nuestro asesor de tesis, M(o). Ronald Basilio, Mejía Carpio quienes gracias a su conocimiento, experiencia, paciencia y motivación logró completar esta encuesta.

Finalmente, nos gustaría agradecer a todos nuestros colegas y familiares por su apoyo y seguir adelante. En especial queremos mencionar a mis padres, quienes siempre estuvieron ahí para darme palabras de apoyo, reconfortando, animarme, rejuvenece y agradecerles todo lo que me han dado y todas sus bendiciones.

Milagros Auria Quillay Palomares

Jennifer Milagros Pariachi Rivera

INDICE

DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
INDICE.....	VII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
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. Delimitación del estudio.....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II.....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes de investigación.....	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego.....	9
2.2.2. Estimulación temprana.....	11
2.3. Bases filosóficas.....	13
2.3.1. El juego.....	13
2.3.2. Estimulación temprana.....	29
2.4. Definición de términos básicos.....	41
2.5. Hipótesis de la investigación.....	43
2.5.1. Hipótesis general.....	43
2.5.2. Hipótesis específicos.....	43

2.6. Operacionalización de las variables	44
CAPÍTULO III.....	46
METODOLOGIA.....	46
3.1. Diseño metodológico.....	46
3.2. Población y muestra.....	46
3.2.1. Población	46
3.2.2. Muestra.....	46
3.3. Técnicas de recolección de datos	46
3.3.1. Técnicas a emplear	46
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	46
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	47
CAPITULO IV	48
RESULTADOS	48
4.1. Análisis de resultados.....	48
4.2. Contratación de hipótesis.....	78
CAPÍTULO V.....	79
DISCUSIÓN.....	79
5.1. Discusión de resultados.....	79
CAPITULO VI	80
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
6.1. Conclusiones.....	80
6.2. Recomendaciones.....	81
CAPITULO VII	82
FUENTE DE INFORMACIÓN	82
7.1. Fuentes bibliográficas.....	82

RESUMEN

La estimulación del desarrollo, el proceso mediante el cual un niño interactúa con su entorno social y físico, puede mejorar su control emocional, expandir sus habilidades cognitivas y facilitar el aprendizaje de nuevas habilidades, especialmente a través del juego. El juego, bajo la guía de un adulto, consiste en una serie de actividades realizadas por el niño, específicas, lógicas y propositivas, encaminadas a desarrollar su creatividad e imaginación. Ocurre a través de diferentes eventos sensoriales, aumenta el control emocional, proporciona a los niños una sensación de seguridad y disfrute, amplía sus habilidades, promueve el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades, se apoya en el juego, la curiosidad y la imaginación, teniendo un mayor impacto en los estudiantes.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo los juegos en la estimulación temprana, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de las investigadoras; para este caso la lista de cotejo consta de 30 ítems con 5 alternativas a evaluar a los estudiantes, donde la muestra estuvo conformada por 100 estudiantes, se analizaron las siguientes dimensiones; juego psicomotor, juego cognitivo, juego social de la variable el juego y las dimensiones; área cognitiva, área afectivo social, área psicomotriz de la variable estimulación temprana.

Se comprobó que los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, adquiriendo integración en el mundo de las relaciones sociales ya que se le debe inculcar en el hogar información básica, hábitos de estudio, costumbres, normas de convivencia, cómo proteger la salud y disfrutar mejor de la vida, el respeto, la cultura y el lenguaje correcto y prepararlo para vivir en un sociedad libre en un espíritu de comprensión para asumir la responsabilidad de vivir con responsabilidad.

Palabras clave: área cognitiva, área afectivo social, área psicomotriz, el juego y la estimulación temprana.

ABSTRACT

Developmental stimulation, the process by which a child interacts with his social and physical environment, can improve his emotional control, expand his cognitive abilities, and facilitate the learning of new skills, especially through play. The game, under the guidance of an adult, consists of a series of specific, logical and purposeful activities carried out by the child, aimed at developing their creativity and imagination. Occurs through different sensory events, increases emotional control, provides children with a sense of security and enjoyment, expands their abilities, promotes learning and development of new skills, supports play, curiosity and imagination, having greater impact on students.

The objective of this study is to determine the influence exerted by games on the early stimulation of the students of the I.E.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima"-Huacho, during the 2021 school year. To this end, the research question is the following: How do games influence the early stimulation of students at the I.E.E. N° 20820 "Our Lady of Fatima"-Huacho, during the 2021 school year?

The research question is answered through the checklist of games in early stimulation, the same one that was applied by the support team of the researchers; For this case, the checklist consists of 30 items with 5 alternatives to evaluate the students, where the sample consisted of 100 students, the following dimensions were analyzed; psychomotor game, cognitive game, social game of the variable the game and the dimensions; cognitive area, social affective area, psychomotor area of the early stimulation variable.

It was found that the games significantly influence the early stimulation of the students of the I.E.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima", acquiring integration in the world of social relations since basic information, study habits, customs, rules of coexistence, how to protect health and enjoy life better should be inculcated in the home , respect, culture and correct language and prepare him to live in a free society in a spirit of understanding to take responsibility for living responsibly.

Keywords: cognitive area, social affective area, psychomotor area, play and early stimulation.

INTRODUCCIÓN

El juego apoya el desarrollo cognitivo, emocional y social de su hijo y es una herramienta para ayudarlo a regular su comportamiento. Al principio, el niño comprende su entorno a través de la estimulación que reciben sus órganos de los sentidos, y luego desarrolla un mayor interés por el mundo de los adultos y los juegos, como ser médico o maestro. En el juego, la iniciación de la conducta conceptual o la ocurrencia guiada por el pensamiento, aunque se arraiga en situaciones imaginadas, modifica la conducta del niño. Por otro lado, los docentes de primera infancia en la materia nos dijeron que los niños eran menos tímidos al hablar o responder preguntas, tenían menos dificultad para expresarse, estaban más comprometidos y obtenían mejores calificaciones.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III, planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **Capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Luego se procedió con el desarrollo de la tesis, definiendo cada capítulo un proceso o nivel. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, desarrollará nuevos conocimientos, nuevas ideas y preguntas de investigación, avanzando así en ciencia, tecnología, educación y materiales.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La investigación actual de los espacios de juego para la estimulación temprana de los estudiantes, un lugar seguro, cómodo para la experimentación y la exploración, se enfoca en el desarrollo de ciertas deficiencias en las capacidades de los niños, ya sean motrices, cognitivas o socioemocionales, con el objetivo de determinar la incidencia de espacio de juego durante los primeros estímulos.

Por ello es importante conocer la edad del alumno y el estímulo adecuado para el correcto desarrollo del lenguaje, especialmente a la edad identificada, de donde surge la pregunta de esta investigación y seguiremos desarrollando un proceso sustentado o fundamentado en investigaciones científicas.

El siguiente trabajo expuso una alta incidencia de problemas de lenguaje, lo que despertó nuestro interés investigativo por saber de dónde surgen los problemas, mediante consulta mostré como resultado que al no estimular a los infantes se producían diferentes dificultades por parte de estos lenguajes, con varios motivos; entre estos se incluyen la genética, la discapacidad auditiva y una débil estimulación del lenguaje específica del entorno.

Piaget estudió el desarrollo de los niños para comprender cómo se desarrollan los adultos, por lo que la estimulación temprana en los niños se encuentra entre las cosas más beneficiosas para el desarrollo de los adultos. Cabe señalar, sin embargo, que este desarrollo depende de los preceptos y hábitos de la familia, en la que reside el niño.

El desarrollo integral del ser humano es fundamental, la ley así lo reconoce, y los educadores deben tomar la iniciativa para llevarlo a cabo, apoyarlo y esforzarse por hacerlo realidad cada día. Estimular el área de desarrollo a edades tempranas es parte del desarrollo integral porque de estas habilidades depende la forma en que una persona se mueve, se comporta y se desarrolla en los escenarios sociales.

Conocer las técnicas y herramientas que nos ayudarán a utilizar la estimulación temprana de manera efectiva lo cual nos ayudará a entender lo que realmente significa. Para ello, debemos tener en cuenta la edad de desarrollo de los niños, así como los desafíos situacionales a los que se enfrentan, ya que este segundo factor es crucial para el desarrollo de sus capacidades.

Se ha demostrado una variedad de emociones, junto con otras que son las que dan lugar a los llamados hábitos que se quieren desarrollar para poder avanzar a la etapa posterior y poder adoptar la postura adecuada en cualquier circunstancia. Sin embargo, la estimulación temprana se refiere a una variedad de juegos, y este es el componente clave para asegurar que los estudiantes se desarrollen de una manera natural, atractiva y apropiada para su edad.

Aunque los estudiantes tienen mucho espacio para realizar sus actividades, se muestran distantes en clase. Los objetivos de instrucción de los materiales de instrucción que los maestros asignan a cada salón de clases deben evaluarse y revisarse.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye los juegos en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye los juegos en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye los juegos en el área psicomotriz de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce los juegos en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Establecer la influencia que ejerce los juegos en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Conocer la influencia que ejerce los juegos en el área psicomotriz de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

1.4. Justificación de la investigación

El proceso de educación involucra el desarrollo de comportamientos, valores y habilidades que dependen de la edad, pueden durar toda la vida o solo un corto período de tiempo dependiendo de la velocidad y forma en que se desarrollen las habilidades lingüísticas. El ser humano desarrolla gran parte de su potencial a través del juego y la etapa de educación primaria es la encargada de promover su desarrollo de manera integrada y satisfacer las necesidades de los estudiantes para su edad de forma adecuada.

El educador o docente es el encargado de asumir y orientar a los estudiantes para que aprendan, comprendan y se involucren en actividades que les permitan alcanzar resultados a partir de estrategias instruccionales que fomenten diversas habilidades y cualidades personales, identificando desafíos de aprendizaje, y proporcionando soluciones para esos desafíos.

La educación adoptará un enfoque basado en las competencias de la primera infancia y los lineamientos pedagógicos como marco conceptual que facilitará la creación de entornos de aprendizaje temprano fuera de la escuela que incluyan el juego, el arte, la emoción y la promoción del bienestar como elementos esenciales.

Para llevar a cabo el proceso de instrucción de la forma más eficaz posible y desarrollar satisfactoriamente una atención integral, se requieren recomendaciones de ejercicio estimulante para niños menores de seis años.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” del Distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

1.6. Viabilidad de estudio

- Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.
- Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.
- La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.
- La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- La dirección de la I.E.E., la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Cárdenas (2020), en su tesis titulada *“Estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo: Caso niños fundación ofrece un hogar”*, aprobada por la Universidad Especializadas de las Américas-Panamá, donde el investigador planteo diseñar un programa de estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo de los niños de la fundación ofrece un hogar. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo - correlacional y diseño cuasi experimental, la población estuvo constituida por 12 niños. Los resultados mostraron que los cuidadores sabían poco sobre el juego, pero coincidieron en que tener un libro de actividades de juego ayudó mucho a estimular el desarrollo cognitivo de los niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

Se determinó que los cuidadores sabían poco sobre el juego, sin embargo, coincidieron en que sería de gran ayuda contar con un libro de actividades para estimular el desarrollo cognitivo de los niños. Asimismo, sería beneficioso que recibieran formación en técnicas de estimulación temprana.

Carrión (2018), en su tesis titulada *“La estimulación temprana para fortalecer el desarrollo motriz fino en los niños de 4 a 5 años de inicial 2 paralelo A del centro de Educación Inicial San Gabriel de la ciudad de Loja, periodo académico 2017-2018”*, aprobada por la Universidad Nacional de Loja-Ecuador, donde el investigador planteo determinar la incidencia de la estimulación temprana para fortalecer el desarrollo motriz fino en los niños de 4 a 5 años de inicial 2 paralelo a del Centro de Educación Inicial San Gabriel de la ciudad de Loja, periodo académico 2017-2018. Desarrollo una investigación de método científico, inductivo, deductivo, descriptivo, la población estuvo constituida por 80 niños y 3 maestras. En una prueba previa luego de aplicar la recomendación, los hallazgos mostraron que los niños mejoraron en las siguientes áreas: agarre de los dedos 4.55, coordinación ojo-mano 3.94, dibujo y

pincelada 5.21, destreza para las actividades diarias 6.83, golpear, agilidad al cortar y rasgar es 3.75. Finalmente, el investigador concluyo que:

La estimulación temprana es el sistema de influencia educativa, organizada sistemáticamente para promover el desarrollo de los niños y niñas en ese momento. Las actividades previstas en la guía didáctica "Juega con mi mano" fueron fundamentales para el desarrollo de la motricidad fina en los niños investigados, especialmente en el manejo de aparatos digitales y la coordinación ojo-mano.

Solano (2014), en su tesis titulada *“Propuesta de estimulación temprana a través del juego y el arte para niños de 4 a 5 años del Jardín Infantil Los Chaticos, Zapatoca – Santander”*, aprobada por la Universidad Santo Tomas-Colombia, donde el investigador planteo implementar una propuesta de estimulación motriz fina a través del arte para fortalecer el desarrollo de las actividades pedagógicas dirigidas a los niños y niñas del jardín Infantil Los Chaticos del municipio de Zapatoca. Desarrollo una investigación de campo con un enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 70 niños. Los resultados del estudio indicaron que había algunas deficiencias en el uso de los recursos didácticos disponibles en el aula. Finalmente, el investigador concluyo que:

A través de estas actividades, los niños expresaron de manera casual cómo era ser tratados en casa. La actividad del cuento debe desarrollarse espontáneamente, o puede desarrollarse cuando el maestro detecta un cambio en las actitudes de los niños. Generalmente, cuando no practican las reglas con frecuencia, los cambios de expresión responden de manera positiva. Las relaciones de los niños deben ser monitoreadas regularmente para detectar y prevenir casos de violencia.

Izquierda (2012), en su tesis titulada *“La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de edad escolar”*, aprobada por la Universidad de Guayaquil-Ecuador, donde el investigador planteo determinar la importancia de la estimulación temprana en el óptimo de desarrollo de las habilidades sociales. Desarrollo una investigación de campo y de tipo descriptivo-analítico, la población estuvo constituida por 15 estudiantes y 15 padres de familia y 5 docentes. Los resultados sugieren una fuerte relación entre la estimulación temprana

y el desarrollo óptimo de habilidades sociales en niños en edad escolar que reciben una estimulación adecuada desde una edad temprana. Finalmente, el investigador concluyo que: Los estudiantes del primer grado de educación básica del centro de educación inicial “Daning Square” lograron establecer buenas relaciones sociales entre compañeros durante el proceso de investigación, lo que aseguró su mejor desarrollo.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Merino (2022), en su tesis titulada “*Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una Institución Educativa*”, aprobada por la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, donde el investigador planteo proponer un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de edad en la I.E.I. N°537 en Chiclayo. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativo y diseño propositivo descriptivo, la población estuvo constituida por 30 niños de 5 años. Los resultados del estudio muestran que a partir de la aplicación del programa juego y aprendo con mis manitos lúdicas, los niños lograron desarrollar la motricidad fina, llegando así al nivel esperado de acuerdo a su edad. Finalmente, el investigador concluyo que: el taller lúdico instructivo titulado “Juego y aprendo con mis manitas” está dirigido a los niños de cinco años del I.E.I. N°537, alegando que la aplicación desarrollará la motricidad fina de los niños de forma didáctica y lúdica.

Gómez (2022), en su tesis titulada “*Estimulación temprana y motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. 430-2 Huancapi Provincia de Fajardo Ayacucho 2020*”, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo determinar la relación entre la Determinar la relación entre la estimulación temprana y motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I 430-2 Huancapi provincia de Fajardo Ayacucho 2020. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativa, nivel descriptico y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estuvo constituida por 93 niños de 3, 4 y 5 años. Los resultados del estudio muestran que existe una relación directa entre el valor 0.815 y sig. Bilateral de P. Finalmente, el investigador concluyo que:

Se determinó que la correlación entre la estimulación temprana y las habilidades motoras gruesas en niños de 3 años tiene un valor de correlación de Pearson alto y una sig de 0,775. Bilateral de Pearson es 0.775 y 1 SIG. $P < 0.05$ bilateralmente, esto nos permitió confirmar que

las diferentes técnicas de estimulación lograron desarrollar el control motor, una adecuada coordinación musculoesquelética y una correcta postura.

Guidotti & Granados (2019), en su tesis titulada *“Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima”*, aprobada por la Universidad Nacional de Huancavelica, donde los investigadores plantearon determinar la influencia de Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima. Desarrollaron una investigación de tipo aplicada, con diseño pre experimental, la población estuvo constituida por 20 niños de 5 años. Los resultados del estudio mostraron una mejora significativa en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Se determinaron los efectos de los juegos infantiles específicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la IE 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo tanto, luego de aplicar las herramientas de investigación, se obtuvo los siguientes resultados: ningún niño obtuvo un buen nivel en el pre-test, mientras que en el post-test hubo 13 niños, lo que representa el 52% de la muestra. Además, aplicando la prueba de Wilcoxon para obtener una escala ordinal y dependiendo del valor de p que tengamos ($0.000 < 0.05$), esto confirma el efecto.

Vásquez (2016), en su tesis titulada *“Taller juego de roles para desarrollar socialización en niños de cinco años - Centro de Estimulación Temprana “Creciendo con amor” Chiclayo 2016”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo contrastar la influencia que tiene el Juego de Roles para desarrollar la Socialización en niños de cinco años - Centro de Estimulación Temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo 2016. Desarrollo una investigación de diseño cuasi experimental, la población estuvo constituida por 40 niños. Los resultados del estudio muestran que el taller favoreció el desarrollo de la socialización en niños de cinco años - Centro de Estimulación Temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo. Finalmente, el investigador concluyó que: El taller “Juego de roles” favoreció en el desarrollo de la

socialización mostrando efectos significativos en los niños de cinco años-Centro de Estimulación Temprana “Creciendo con Amor” Chiclayo 2016, confirmando el efecto positivo que logra en los niños.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Teorías del juego

Muchos psicólogos y filósofos reflejan la importancia de los juegos en su teoría, tres de los cuales se seleccionan para el análisis a continuación:

1. Teoría del juego como anticipación funcional

El juego fue el centro de una investigación psicológica única realizada por el filósofo y psicólogo Karl Groos (1902), quien fue el primero en examinar el papel del juego como factor en el desarrollo de la actividad y el pensamiento. Basada en la investigación de Darwin, que muestra que las especies pueden adaptarse mejor a las condiciones ambientales cambiantes para sobrevivir. El juego sirve como campo de entrenamiento para la vida adulta y la supervivencia.

Según Groos, El juego ayuda a los niños a mejorar sus habilidades y destrezas que les permitirán participar en las actividades que les ayudarán a convertirse en adultos. Este argumento a favor de las expectativas funcionales concibe el juego como un riguroso ejercicio de preparación que los niños no pueden completar hasta la edad adulta y que, en su opinión, sirve como preparación necesaria tanto para el juego como para la vida.

El filósofo estableció una regla: el gato que juega con la pelota aprende a perseguir un ratón, y el niño que juega con las manos aprende a controlar su cuerpo. Además de desarrollar esta teoría, se desarrolló otra teoría sobre la función de los signos. Desde su perspectiva, este símbolo surgirá de la práctica anterior, que ilustra cómo un perro agresivo activará su intención y provocará una respuesta emocional. Desde esta perspectiva, estamos ante una ficción figurativa, porque el sujeto no puede comprender el contenido del símbolo (incapacidad de cuidar muñeco que representa un bebé).

Groos define la naturaleza del juego como biológica e intuitiva en su conclusión, argumentando que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales en la actividad adulta.

2. Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa una asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la evolución del individuo.

Las habilidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos importantes del desarrollo personal, son factores que determinan el origen y desarrollo del juego.

Piaget se centró en la cognición y menos en las emociones y motivaciones de los niños. Un tema central de su obra son las diferentes formas de “intelecto” o “lógica” que adquiere una persona a medida que se desarrolla.

Plantear la teoría del desarrollo de etapas. Cada etapa supone la coherencia y armonía de todas las funciones cognitivas asociadas a un determinado nivel de desarrollo. Implica también discontinuidad, hecho que supone que cada etapa posterior es cualitativamente diferente de la precedente, aun teniendo en cuenta que en el tránsito de una etapa a otra es posible construir e incorporar elemento.

Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensoriomotora (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperatoria (desde los dos a los seis años), y la etapa operativa o concreta (desde los seis a los siete años hasta los once años) y fases evolutivas de pensamiento operacional formal (a partir de unos doce años).

De acuerdo con este enfoque, las lecciones comienzan con los intereses de aprendizaje, integrando nueva información y experiencias con conocimientos y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autónoma de problemas directamente en el centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, el aprendizaje descubre cómo controlar el mundo.

3. Teoría Vygotskyana

Para Vigotsky (1924), los juegos surgieron para replicar la interacción con otras personas. El origen, el trasfondo y la naturaleza de la lúdica son un fenómeno social mediante el cual se presenta un escenario que trasciende los instintos y pulsaciones interiores de los individuos.

Según la teoría, los seres humanos han sufrido dos cambios evolutivos: uno que es más dependiente biológicamente (la preservación y reproducción de la

especie), y el otro que es más dependiente socioculturalmente (incorporando las estructuras organizativas típicas de una cultura y un grupo social). Finalmente, Vygotsky identificó el juego como una actividad social en la que, gracias a la cooperación con otros niños, era posible adquirir roles o roles complementarios a los propios. Este autor también se enfoca principalmente en el juego simbólico, notando cómo el niño transforma algunos objetos en su imaginación en otros objetos que tienen diferentes significados para él, por ejemplo, cuando corre como un caballo con una escoba, esta forma de manejar las cosas ayuda a desarrollar la imaginación de los niños habilidad simbólica.

2.2.2. Estimulación temprana

2.2.2.1. Teorías de la estimulación temprana

1. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

La teoría de Vygotsky enfatiza cuán activamente participan los niños en su entorno y cómo los procesos de colaboración conducen al desarrollo cognitivo. Lev Vygotsky (Rusia, 1896-1934) sostuvo que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: es un proceso lógico que adquieran nuevas y mejores habilidades cognitivas al estar inmersos en una determinada forma de vida.

Los niños pueden interiorizarse y adaptarse a las estructuras sociales del pensamiento y comportamiento que les rodean gracias a las actividades compartidas que se realizan.

De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky, un adulto o compañero de clase superior es responsable de apoyar, organizar y guiar el aprendizaje de un niño mientras interioriza las estructuras conductuales y cognitivas de la actividad para desarrollar la capacidad de control del niño en estos aspectos. Esta guía ayuda a los niños a cerrar su zona de desarrollo próximo (ZDP), que puede entenderse como la brecha entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no pueden hacer por sí mismos.

Los niños que están en el ZDP para una determinada tarea casi pueden completarla solos, pero aún necesitan incorporar algunos puntos de pensamiento crítico. No obstante, pueden completar con éxito sus tareas con el apoyo y la orientación adecuada. A medida que maduran las obligaciones de responsabilidad de colaboración, supervisión y aprendizaje, el niño

progresa adecuadamente en la formación y consolidación de sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

La teoría tiene profundas implicaciones para la educación y la evaluación del desarrollo cognitivo. Las pruebas basadas en ZDP resaltan el potencial de un niño y representan una alternativa valiosa a las pruebas de inteligencia estandarizadas, que tienden a enfatizar el conocimiento y el aprendizaje que un niño ya ha logrado. Así, muchos niños se beneficiaron de la orientación sociocultural y abierta que desarrolló Vygotsky.

Otro aporte fundamental de la perspectiva situacional es el énfasis en los aspectos sociales del desarrollo. La teoría es que el desarrollo normal de un niño en una cultura o un grupo que pertenece a una cultura puede no ser un estándar apropiado para niños de otras culturas o sociedades (y por lo tanto no puede extrapolarse).

2. Teoría Contextual de Urie Bronfenbrenner

Arias (2011) menciona a Bronfenbrenner, “un psicólogo ruso que desarrolló una teoría de los sistemas ambientales que influye en el individuo y su desarrollo como ser humano” (p.11).

Bronfenbrenner ideó el modelo ecológico y enfatizó la importancia de estudiar el entorno en el que operamos. Los autores sugieren ver el desarrollo como un cambio duradero en la forma en que las personas perciben y se relacionan con su entorno ecológico.

Con base en esto, Orengo (2014) afirma, “sistemas que responden a ambientes en los que los humanos pueden operar directamente o ser afectados sin participación directa” (p.6). todos estos son:

- **Microsistema:** Las actividades, posiciones y relaciones típicas en las que las personas se involucran dentro del entorno en el que participan. Los microsistemas primarios en el caso de los niños son la familia, los pares, la escuela y la comunidad o su entorno.
- **Mesosistema:** Los esfuerzos coordinados por padres y maestros para educar a sus hijos son un ejemplo de interacciones entre dos o más microsistemas en los que están involucrados los desarrolladores.
- **Exosistema:** El entorno donde la persona en desarrollo no está contenida directamente, sino donde suceden cosas o surgen situaciones que tienen relación con lo que sucede en ese entorno. Para

un niño, el lugar de trabajo de los padres o el círculo de amigos podría servir como ejemplo.

- **Macrosistema:** La posibilidad de influencias culturales o ideológicas intersistémicas (micro, meso y explícitos), dándoles cierta coherencia en forma y contenido mientras son algo diferentes de otros entornos.
- **Cronosistema:** Se trata de medir el grado y el tiempo de cambio o estabilidad en el mundo del niño. En otras palabras, los efectos del tiempo en otros sistemas. Además, el sistema temporal puede tener en cuenta los cambios en la familia, la residencia, el trabajo de los padres, las guerras, los ciclos económicos, etc.

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. ¿Qué es el juego?

Berger (2007) expresa como “los juegos son uno de los medios más importantes a través de los cuales los humanos expresan sus más diversos sentimientos, intereses y preferencias” (p.50). En otras palabras, se transforma en un proceso de exposición de la realidad externa, mediante el cual se va formando y reconstruyendo en concepción con el mundo.

En conclusión, el juego es una actividad natural, esencial, que materializa todos los procesos de aprendizaje del niño. El aprendizaje a través del juego también es agradable y duradero, ya que le permite al niño explorar y cambiar su realidad en su imaginación.

Abad (2008), por su parte, sostiene que un juego “es un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado por el cual el sujeto, por un lado, satisface sus necesidades alterando objetos y hechos de la realidad, y, por otro lado, por otro lado, fantasías sobre los demás” (p.52). Para hacer esto, se debe tener completa libertad tanto interna como externa.

Esta es una actividad fundamental para el desarrollo integral del infante, todo aprendizaje mediante el juego se convierte en un aprendizaje ameno y duradero porque es una actividad que le permite al niño crear y modificar espontáneamente su realidad.

Según Fagoaga (2014), “el juego es una acción libre que se desarrolla dentro de ciertas limitaciones temporales y espaciales de acuerdo con reglas impuestas y libremente aceptadas, una acción que tiene un propósito en sí mismo y se acompaña de sentimientos de tensión y placer” (p.14).

En otras palabras, a medida que el niño se involucra en el juego, se establecerán conexiones con otros que le permitirán construir redes marcadas por la espontaneidad y brindar un flujo de comunicación convincente. Asimismo, cuando un niño juega, aprenderá porque se comunicará y conectará con otras personas que forman su mundo, y al mismo tiempo podrá fortalecer su lenguaje porque tiene que comunicar sus pensamientos e ideas.

González, et al. (2009), mencionando que “el juego les presenta a los niños soluciones a tareas que requieren el uso del poder del cerebro, la atención, el enfoque, la memoria y la imaginación” (p.175).

La manera más efectiva de educar a los niños es a través del juego, que surgió en la educación inicial como una forma de facilitar la instrucción y difundir el conocimiento respetando los intereses del niño. Por ello, el juego es una actividad fundamental y divertida para motivar a un niño a utilizarlo.

Garaigordobil (2010), expresa que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los demás y consigo mismos, y como tal, es una oportunidad de aprendizaje y comunicación” (p.20).

El juego está arraigado en la naturaleza del infante, los psicólogos, filósofos y educadores nos han enseñado su importancia para el desarrollo de la personalidad. Las propuestas de intervención relacionadas con el juego cooperativo y creativo se basan teóricamente en los hallazgos de la investigación de este siglo que analiza el vínculo entre el juego y el desarrollo infantil.

Para Reyes (1998):

El juego es considerado un medio de socialización a través del cual los niños y adolescentes conocen y hacen amistad con sus pares, se dan cuenta de sus virtudes, cooperan y se sacrifican por el bien del grupo, respetan los derechos de los demás, siguen las reglas y superan las adversidades y sea que ganen o pierdan, pero con dignidad. Desde este punto de vista, el docente debe sugerir

ideas y participar en la actividad, hacerlo le ayudará a ganarse la confianza del estudiante. (p.6)

De estos estudios se puede concluir que el juego, se destaca como una actividad particularmente importante para los niños, es fundamental para el desarrollo humano ya que influye significativamente en el crecimiento cognitivo, social, afectivo y físico de los niños.

Asimismo, Calero (1998) afirma que el juego es:

Uno de los canales por los que el niño aprende y demuestra que está aprendiendo. Esta puede ser la forma más ingeniosa para que aprendan. También puede ser una forma de descubrir una nueva realidad en algunas situaciones y una herramienta crucial para adaptarse a un entorno familiar o social.

Los niños que son capaces de persistir en el juego intenso crecen para estar más cerca de la probabilidad de éxito. Los niños empiezan a relacionarse alegremente con otros niños durante el juego, ejercitan su lenguaje hablando e imitando, desarrollan y controlan sus músculos y se dan cuenta de su utilidad.

2.3.1.2. Importancia del juego en la escuela primaria

Tineo (2003) afirmó: “La importancia de los juegos en la vida de un niño es similar a la de las actividades laborales y laborales de los adultos, y la forma en que una persona se comporta en diferentes actividades refleja en gran medida la forma en que se comporta en los juegos durante su infancia” (p.39). Por lo tanto, la educación de los futuros ciudadanos se desarrolla primero en la lúdica. El desarrollo del juego temprano de una persona a través de su transición gradual a la edad adulta puede representarse de varias maneras, esta transformación es muy lenta.

A partir de aquí, está claro que la dinámica del juego fomentará por completo nuestra necesidad de espontaneidad, libertad en la acción, un deseo exultante de crear, una mentalidad inventiva y la reflexión, cualidades que son realmente las que nos diferencian de otros jugadores en el juego. El hombre está completamente aislado de todo lo que está oculto y sumergido en su mundo interior.

Desde una perspectiva psicológica, los juegos son manifestaciones de lo que significa ser un niño y su mundo interior, así como manifestaciones de su mundo

interior y desarrollo psicológico. Esto hace posible estudiar las preferencias, el carácter y las debilidades del niño.

La importancia del juego es enorme en el contexto educativo porque la pedagogía extrae continuamente conclusiones psicológicas y las aplica en la enseñanza.

Los juegos que jugamos nos permiten ver el mundo interior de nuestros hijos más claramente al revelar la verdad de quiénes son. La importancia del juego se puede juzgar de acuerdo con el propósito al que sirve de la siguiente manera:

- **Para el desarrollo físico:** Esto es muy importante para el desarrollo físico de una persona, ya sea mediante actividades como correr, agacharse, caminar, saltar y estirarse lo cual promueve el desarrollo físico, afectando especialmente la función del sistema circulatorio, afectando así la respiración, a través del centro regulador que conecta las dos técnicas.

El desarrollo físico de los músculos y la coordinación muscular neutra se ven favorecidos por actividades relacionadas con el juego. Sin embargo, los efectos de la actividad muscular no se limitan a ciertos grupos; más bien, tienen un impacto en todos los aspectos del cuerpo.

Los juegos, al constituir una forma de ejercicio físico, tienen efectos sobre todas las funciones de los órganos, incluido el cerebro, además de sus efectos sobre las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios en la presión osmótica.

- **Para el desarrollo mental:** Durante la niñez, el desarrollo mental aumenta significativamente, con un enfoque principal en el juego. El niño tiene un interés directo en las actividades lúdicas y los juega porque son divertidos y porque satisfacen sus necesidades de desarrollo integral. Durante esta etapa, un niño desarrolla habilidades expresivas y desarrolla poderes de observación a medida que refina sus sentidos y obtiene un mayor control sobre su cuerpo mientras juega.

El trabajo mental va de la mano con el desarrollo físico, como lo han demostrado educadores de varios países. Los músculos se vuelven fuertes y precisos, pero para comprender y disfrutar sus hazañas se necesita la mente y el cerebro para que los guíen.

Las actividades lúdicas son ejercicios que estimulan la imaginación mientras los niños juegan, definen el tiempo y el espacio, las personas y los animales, pueden jugar con sus amigos reales o imaginarios, y también pueden representar animales y humanos por alguna razón. La flexibilidad de la imaginación del niño le permite empatizar con la mayoría de las actividades de los adultos en sus juegos imaginativos.

- **Para la formación del carácter:** Los niños obtienen lecciones morales y cívicas útiles a través del juego. Educar a los niños guiándolos para que desarrollen un comportamiento adecuado hacia los oponentes y espectadores durante la lúdica.
- **Para el cultivo de los sentimientos sociales:** Los niños que viven en áreas aisladas y remotas que no se desarrollan mediante un uso adecuado y específico del juego, lo que se traduce en una especie de barrera social. Debido a su aislamiento social y al acceso inadecuado a los juguetes, estos niños carecen de la oportunidad de manipular juguetes.

El juego es único en el sentido de que fomenta los valores sociales de manera espontánea y responsable, los niños se abren camino a través del deseo de cooperar, aprenden a hacer amigos y saben observarlos mientras se dan cuenta de que sin ellos no tendrán la oportunidad de disfrutar más. Los buenos juegos también fomentan la solidaridad, ya que suelen participar en actividades en las que tienen que defender el prestigio, la buena gente o el color de algún grupo que ellos mismos organizan, lo que confirma que los juegos tienen un efecto positivo en la vida social.

2.3.1.3. Clasificación de los juegos

Para Tapullima (2018) categorizar los juegos nos ayuda a crear una imagen mental, comprender mejor los juegos de los niños y elegir juegos que los maestros puedan recomendar. Los juegos se clasifican en:

a) Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y exterior

Se considera que actividades como correr, perseguir, esconderse, andar en triciclo, correr en un tubo, gatear, subirse a un tobogán o escalar un balancín requieren suficiente espacio para llevarse a cabo y se realizan principalmente afuera.

Los juegos de manipulación, los juegos de imitación, la mayoría de los juegos de símbolos, los juegos de palabras, los juegos de razonamiento lógico y los juegos de memoria son todos juegos adecuados para jugar en interiores.

b) Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.

Los niños juegan espontáneamente. El juego libre y espontáneo surgirá siempre que exista un ambiente físico y humano adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente. Alguien que toma la iniciativa y “dirige” el juego.

En cambio, cuando un niño juega solo, con su cuerpo u objetos, pero requiere la presencia de un educador que le dé confianza y sensación de seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego, se denomina juego testigo.

c) Juego según el número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

El juego individual es el juego que un niño juega sin interactuar con otros niños, incluso si está en compañía de otros. El niño juega solo, explorando y ejercitando su cuerpo, el juego motor, y también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos deportivos, algunos juegos de símbolos y una buena parte de los juegos de razonamiento lógico los practica el niño solo.

Llamamos juego paralelo al juego que un niño juega solo, pero con otros niños. Los niños pueden fingir que juegan juntos, pero una mirada más atenta revela que, aunque juegan juegos similares o juegan con juguetes similares, no interactúan entre sí, solo juegan juntos y no comparten el juego.

d) Juegos según la actividad que promueve en el niño:

- **Juegos sensoriales:** Los niños pequeños utilizan principalmente sus sentidos cuando juegan juegos sensoriales.
- **Los juegos motores:** Empiezan a aparecer en los niños de forma repentina en las primeras semanas, repitiendo movimientos y gestos que se inician de forma no intencionada.
- **El juego manipulativo:** Involucra acciones manuales como apretar, sostener, atar, conectar, ajustar, usar, torcer, golpear, llenar, dar forma, jalar, verter.

- **Los juegos de imitación:** Los niños intentan imitar gestos, sonidos o movimientos con los que están familiarizados en el juego de imitación.
- **El juego simbólico:** Este es un juego ficticio, que es una especie de juego que los niños alrededor de los dos años comienzan a representar.

e) **Según el momento en que se encuentra el grupo:**

En la educación de la primera infancia, los juegos de creación de grupos no son estrictamente necesarios, pero los niños de segundo grado pueden usarlos fácilmente.

Es una estrategia relativamente nueva, pero tiene la ventaja de ser muy entretenida y sencilla de pensar: para abordar los conflictos que surgen en cada grupo humano, es posible utilizar juegos para “animar” la vida de un grupo y fomentar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros. (p.45)

2.3.1.4. Características del juego

Para Venegas, et al. (2010) las principales características del juego son las siguientes:

- **El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario:** es una acción activa que no requiere planificación. Se elige sin presión por parte de quienes lo ejecutan y no debe imponerse ya que perdería su propia entidad. Los niños no deben sentirse obligados a jugar con ciertas cosas, si es así, el evento no sería un juego.
- **El juego produce placer:** los comportamientos asociados con jugar incluyen sonreír, divertirse, hacer amigos, conectarse en las redes sociales y ganar. Están contentos consigo mismos, y es esta personalidad la que convierte su deseo de jugar en el objetivo real del juego. La gratificación instantánea que ofrece el juego se traduce en la necesidad de abordar esos deseos y necesidades no satisfechos.
- **El juego es innato:** se considera una característica de la infancia y afecta directamente el aprendizaje de los niños, ya que los niños necesitan jugar para explorar y aprender sobre el mundo que les rodea. Los niños juegan con sus cuerpos desde el momento en que nacen. Durante la fase simbólica, los niños crean historias y juegan con objetos. Hasta los 10 años, el juego será la

actividad más esencial de su vida. Partiendo de esta premisa, podemos afirmar que los niños deben jugar para crecer sanos y felices.

- **El juego implica actividad:** aunque no todos los juegos necesitan actividad física, los jugadores están constantemente ocupados en sus mentes cuando se desarrolla el juego. La exploración, el pensamiento, la deducción, el movimiento, la imitación y la interacción social son algunas de las habilidades relacionadas con el juego.
- **El juego facilita la socialización y tiene la función de compensar, integrar y reparar las desigualdades:** el juego es flexible y abierto, lo que te permite personalizar a niños de diferentes edades, géneros, razas, culturas, etc. El proceso de integración social, así como las normas sociales de conducta y relaciones, se promueven como resultado de la cooperación, comunicación y competencia en el juego.
- **El juego es un elemento motivador:** para hacer más atractiva cualquier actividad, utilizamos el juego como herramienta metodológica. Podemos ayudar a los niños a lograr objetivos de aprendizaje específicos realizando actividades divertidas. Esto hace que sea más fácil para los niños aprender mediante el juego.
- **El juego tiene un fin en sí mismo:** independientemente de lo bueno que pueda traer, no esperes nada especial del juego. Un juego se trata del proceso más que del resultado final, ya que pierde su atractivo y carácter si se convierte en una herramienta para otro propósito.
- **El juego se desarrolla en una realidad ficticia:** la premisa principal del juego es la ficción. En este mundo imaginario, todos son libres de perseguir sus objetivos sin restricciones. Somos capaces de establecer nuestras propias reglas y normas, expresar nuestras emociones sin miedo y actuar sin consecuencias.
- **El juego es una actividad típica de la infancia que nos muestra las etapas del desarrollo de un niño:** la actividad de jugar se desarrolla de forma natural en los niños y les sirve como medio para establecer conexiones con su entorno. Como mencionamos antes, ocurre de forma natural, pero eso no significa que los adultos no elijan ciertos juegos para jugar cuando tienen tiempo libre. Los juegos que se juegan cambian de acuerdo con las

habilidades en evolución del jugador a medida que su hijo crece y se desarrolla.

- **El juego permite al niño afirmarse:** les muestra formas de resolver conflictos. Los niños aprenden a comprender a los adultos a través del juego de roles y aprenden a reflejar sus percepciones de sí mismos, de otras personas y del entorno que los rodea.
- **Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio:** la cantidad de **tiempo** que se dedica a jugar un juego depende del atractivo del juego y la motivación del jugador. El espacio vendrá determinado por el lugar donde se encuentre el niño (colegio, casa, parque...).
- **En el juego el material no es indispensable:** los elementos y los tableros de juego son solo herramientas para jugar. Se pueden cambiar para satisfacer las necesidades de cada jugador o juego al eliminarlos, reemplazarlos o modificarlos de otra manera. Cualquier objeto puede tener asignada una función simbólica. (p.20)

2.3.1.5. El juego como un medio educativo

Cuando se trata de jugar, la palabra suele clasificarse solo como una actividad de motricidad gruesa, sin embargo, esto va más allá de su propio significado, durante la edad escolar del estudiante, este tipo de recreación tiene un impacto significativo en el desarrollo general del estado del estudiante.

La creatividad y la libertad se presentan como elementos muy importantes en el juego. Cabe mencionar que los dos factores anteriores ayudan a inculcar principios y valores en la educación y vida personal de los jóvenes estudiantes tales como: generosidad, autocontrol, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, liderazgo, altruismo, valoración seres humanos, Por ejemplo: inteligencia, memoria, concentración, observación, creatividad, conciencia colectiva, y a nivel de valores físicos: habilidad, destreza, velocidad, fuerza, perseverancia, deportividad, etc.

Esta actividad ofrece muchos aspectos positivos, además de poder usar uno de los dos tipos de juego, o ser espontánea, no requiere reglas, y puede usarse como relajante en momentos de estrés. Las cargas, o cargas dirigidas para buscar algo más ordenado, se tiene en cuenta que se ha establecido un objetivo o meta, y siempre se han establecido unas reglas necesarias para la actividad a realizar.

Esta es la importancia del juego, a través del cual el niño encuentra la oportunidad de mostrarle al maestro su verdadero carácter, al mismo tiempo que desarrolla pautas para trabajar con él en el aula. Otro rasgo sumamente importante que se encuentra en la habilidad y destreza de los niños es su expresión gráfica, entendiendo esta actividad como una motricidad fina que los infantes afinan a través de la práctica constante y la perseverancia. El juego no solo necesita decir correr, saltar, saltar, etc., sino que aún pueden poner toda su energía en dibujar, aprender a escribir, colorear y recortar.

Si bien esta actividad puede no parecer un juego, para muchos niños en edad escolar probablemente lo sea. Actualmente, la educación psicomotriz aplicada desde el primer año se considera beneficiosa para el aprendizaje porque su objetivo fundamental es promover la disponibilidad física requerida para cualquier actividad mental. Aunque los dibujos de un niño no sean armoniosos en sus primeros años de vida, a medida que crezca, sus figuras serán cada vez mejores que las anteriores.

Debemos recordar que, psicológicamente, los infantes hacen predicciones sobre su propia vida y las conceptualizan para que los maestros puedan evaluar lo representado en el diagrama para ver cuándo comenzará la instrucción para los pequeños estudiantes. El desarrollo motor es importante porque constituye una forma específica de actividad figurativa, los trazos producidos por el acto motor individual, permiten la comunicación interpersonal a través de códigos simbólicos convencionalmente establecidos.

Asimismo, el juego ha ocupado históricamente uno de los últimos lugares más importantes en las prioridades de los grupos sociales. Burlasque es la antítesis de la actuación, la producción y la abundancia. Los alumnos crecen paulatinamente ante los ojos de quienes los rodean, pero en un momento determinado, cuando comienzan a reflexionar y analizar el proceso de crecimiento del niño, se dan cuenta de que para desarrollarse necesitan constante amor de quienes los rodean y dedicación.

Es decir, el individuo nunca deja de aprender, siempre está en constante crecimiento y desarrollo intelectual, pero mientras quiera. Por ejemplo, si se compara a los humanos con los animales, se puede decir que los humanos tienen una mayor capacidad de aprendizaje, ya sea manipulando cosas o símbolos, es decir, solo

necesitan una representación gráfica para saber qué hacer, decir, o simplemente moverse, etc. Por otro lado, un animal no aprende, solo realiza algunas acciones o comportamientos porque se sabe que se rigen únicamente por el instinto.

A través de los juegos, las personas intercambian conocimientos, cultura, experiencias y vivencias de la mejor manera posible. Es un espacio y tiempo adecuado para fomentar las relaciones entre los participantes. Playas, jardines, piscinas, parques se convierten en lugares de encuentro donde los niños y niñas pueden disfrutar de juegos, independientemente de su historia familiar o del estatus social o profesional de sus familiares o parientes.

2.3.1.6. Tipos de Juego

Los tipos de juegos, según el Ministerio de Educación del Perú (2009) son:

- **Juego Motor:** Esto ocurre cuando una persona se mueve y experimenta con su propio cuerpo y las sensaciones que evoca, como cuando salta la cuerda, lanza una pelota, corre o golpea. Los niños que disfrutan de este tipo de juegos se encuentran actualmente en la etapa en la que quieren tomar el control de sus cuerpos. Asimismo, buscan utilizar su energía y realizar una variedad de movimientos, sugiriendo que los niños jueguen en áreas abiertas y hagan todos los movimientos que necesiten. Los espacios pequeños deben ajustarse para eliminar obstáculos como rampas, escaleras, obstáculos básicos y otras cosas que impiden que un niño desarrolle movimientos mentales libres, como túneles naturales.
- **Juego Social:** La atención se centra en el uso de interacciones con otras personas en el juego. Por ejemplo: los niños juegan con los dedos o las trenzas de la madre, juegan al escondite, etc. Para los niños mayores, estos juegos requieren reglas y esperar su turno. Los niños se benefician de los juegos sociales al aprender a conectarse, comunicarse y responder de manera amorosa y amable.

Observamos juegos de reglas y turnos en niños mayores, así como juegos de “abrazos”. Los niños se benefician de los juegos sociales al aprender a interactuar con los demás. Ayudan a aprender cómo conectarse con afecto, facilidad, razonabilidad y simplicidad. También acerca a la gente al juego porque los conecta de un modo especial.

- **Juego Cognitivo:** apoya la curiosidad y la inteligencia de un niño, por ejemplo, entrar en un entorno con objetos sonoros, buscando manipular y explorar. El interés del niño pasa de la manipulación de objetos a tratar de resolver un problema que requiere su participación intelectual.

El interés del niño se convierte en un esfuerzo por superar un desafío que requiere su participación intelectual y va más allá de la simple manipulación de objetos. Algunos ejemplos de juegos cognitivos son construir una torre con tres cubos, escalar un objeto con un palo, dominó, juegos de memoria, rompecabezas, adivinanzas, etc.

- **Juego Simbólico:** Involucra a los niños en estas actividades utilizando todas las facetas de la experiencia de un niño a la vez y dejando volar su imaginación y creatividad usando objetos para crear escenarios. Para que el niño sea capaz de invocar imágenes o símbolos derivados de las acciones, se requiere de un conocimiento, pero también de una confrontación entre el mundo real y la imaginación del niño. Estos juegos facilitan a los niños desarrollar habilidades clave para la vida que experimentan, desarrollan y aprenden, incluida la habilidad altamente especializada de sustituir la ausencia de un objeto (símbolo o signo) por la realidad o representación mentalmente.

2.3.1.7. Planificación de los juegos

A la hora de planificar el juego, es necesario tener en cuenta las diferentes dimensiones en las que se desarrollará el infante y cómo se presentarán a la hora de programar las partes del juego:

- **Escoger el juego:** en la selección de juegos en Educación Infantil es importante tener en cuenta diferentes aspectos: el número de integrantes y la edad del infante, las características de los espacios y materiales adecuados para los niños, la adecuación requerida para el contexto sociocultural en el que se desarrolla; la educación, el objetivo es cumplir con las metas del desarrollo humano y, en última instancia, posibilitar una experiencia de aprendizaje divertida para los participantes.
- **Ambientación:** El ambiente que se les presente debe ser motivador, acogedor, alentador, hacer que los niños se sientan seguros y promover la

imaginación, la autonomía y el bienestar. Así, los niños podrán experimentar, manipular y explorar a través del juego.

- **Presentación:** El maestro en el papel de facilitador presentará el juego, encontrará un espacio adecuado que cumpla con las normas de seguridad, permita el libre movimiento de todos los bebés, no sea peligroso para todos los bebés y explica que el juego que jugarán está bien para los niños, el mismo, puede ilustrarse con imágenes para facilitar su comprensión.
- **Normas y orden del juego:** Las reglas del juego deben ser sencillas y claras con dibujos y texto, para que los niños puedan seguirlas y seguirlas sin dificultad. Para la verificación, es conveniente probar que todos los niños participan y que entienden las reglas. Además, al final de la actividad de juego, los niños deben tener la idea de guardar los elementos usados.
- **Realización:** En la organización del juego, el docente debe partir de la situación de la vida diaria y las exigencias del entorno, y asumir el protagonismo, para no causar aburrimiento a los niños, por lo que debe partir de tareas y juegos sencillos que sienten que pueden jugar, para seguir explorando y jugando interés por jugar diferentes juegos.
- **Evaluación:** Cuando el maestro y el tiempo deciden que su juego ha terminado, el juego ha terminado y pueden comentar y evaluar según las expectativas de los niños. Además, el maestro es un mediador que observará detenidamente el proceso de juego de los niños, la estructura, el contenido, la satisfacción, las actitudes y los comportamientos de los niños.

2.3.1.8. Dimensiones del juego

Existen numerosas categorías de juegos en los que los niños pueden participar libremente.

1. Juego psicomotor

El juego de psicomotricidad tiene que ver con el movimiento y la experimentación con el propio cuerpo, así como con los sentimientos que pueden surgir en un niño. Todos los juegos motorizados consisten en saltar sobre un pie, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujar, etc.

Los niños pequeños disfrutan de los juegos atléticos ya que están en esta etapa de desarrollo en la que buscan el desarrollo físico y el control del cuerpo.

También poseen mucha energía e intentan utilizarla haciendo una variedad de movimientos diferentes.

Los juegos motores, presentados en forma de ejercicios motores simples, totalmente dependientes de la madurez del sistema motor. Su objetivo es simplemente la diversión del comercio en sí. Casi cualquier programa motor da como resultado un ejercicio interesante que incluye gestos repetitivos y movimientos simples que tienen valor exploratorio.

2. Juego Cognitivo

El desarrollo cognitivo de los niños se estimula a través de juegos cognitivos. A medida que el niño se expone a los objetos del entorno que intenta explorar y manipular, comienza el juego cognitivo. Posteriormente, el interés del niño se convierte en un esfuerzo por superar un desafío que requiere su participación intelectual y va más allá de la simple manipulación de objetos. Los juegos cognitivos se denominan así porque involucran el uso de habilidades cognitivas para lograr un buen desempeño en el jugador, estos hacen referencia a un grupo de diferentes juegos que funcionan cognitivamente, proponiendo la intersección entre los conceptos de diversión y cognición.

3. Juego Social

El objetivo principal de los juegos sociales para niños es la interacción con otras personas, lo que los distingue de otros tipos de juegos. Estos son ejemplos de juegos sociales que se dan en las diferentes edades de los niños: cambiar su tono de voz al hablar, juega al escondite, le gusta mirarse en el espejo, etc.

Los niños aprenden a relacionarse con los demás a través de los juegos sociales. Te ayuda a aprender a conectarte con calidez, facilidad y afecto. También acerca a las personas al conectarlas de una manera especial mientras juegan.

El juego social permite que los niños interioricen las reglas sociales y respeten el espacio, los materiales y los compañeros. Así, como hecho social, el juego adquiere la imagen, el significado que cada sociedad le asigna. Este aspecto nos muestra por qué el juego se renderiza de manera diferente según el lugar y la hora.

2.3.1.9. Factores que favorecen la integración de los niños en el juego

Las actividades de ocio actuales contribuyen significativamente al crecimiento integral de los niños y niñas, en particular para su plena adaptación a su entorno educativo. Para ello, es necesario partir de los cinco aspectos básicos de la regulación del crecimiento y desarrollo infantil.

Para que un niño desarrolle su personalidad y sentido de sí mismo, también debe interactuar con otros niños. De lo contrario, corre el riesgo de convertirse en un adulto ansioso e inquieto que muestra un comportamiento inapropiado o inadecuado a medida que crece.

Este comentario tiene buenas intenciones porque muchas familias han experimentado dificultades significativas en algún momento de sus vidas, por ejemplo, pueden haber sido víctimas de abuso, violencia u otras tragedias, estos acuerdos hacen que se conviertan en adultos desconfiados e introvertidos por estos motivos y dificultan el crecimiento de los niños o jóvenes, por ejemplo, al prohibirles interactuar con amigos mientras juegan o pedir ayuda cuando se les ensucia la ropa.

A los niños les encanta jugar, independientemente de cuán tímidos sean. Una buena actividad para ver cómo se comportan otros niños es invitar a algunos de tus compañeros a pasar la tarde contigo en casa y llevarlos a lugares públicos (cine, zoológico o paseo por el parque). Nunca diga palabras insultantes y ofensivas a los niños porque se avergonzarán.

Podemos identificar una serie de factores que contribuyen a la participación de los niños en el desarrollo del juego en base a la información presentada.

- **Físicos:** Los cambios más significativos son aquellos que se concentran en la habilidad motora gruesa como correr, saltar, lanzar, atrapar una pelota, etc., que deben implementarse temprano en la vida si el niño quiere progresar a la siguiente etapa de desarrollo. Su desarrollo, los que contribuyen al normal desarrollo de los diferentes sistemas del organismo.

La cantidad de ejercicio ha disminuido con los años debido a una diferencia significativa entre los niños de hoy y los que nacieron en esa era o década. Hace muchos años, los niños dedicaban parte del tiempo todos los días a jugar con otros niños en la calle, mientras mejoraban sus habilidades sociales, los niños también ejercitaban su cuerpo, porque los juegos pueden liberar energía

física y también pueden enseñarles a coordinar acciones e intenciones efecto esperado.

Gran parte de los niños han sustituido algún tiempo de juego físico por juego técnico utilizando videojuegos, ordenadores y teléfonos móviles, reduciendo así la cantidad de calorías consumidas diariamente. Sin embargo, los padres no tienen tiempo para velar por estas libertades de sus hijos.

- **Sociales:** Este es el recurso de socialización donde los niños aprenden por exposición directa al entorno y viendo el comportamiento y experiencias de los demás.

Los niños interactúan más con sus padres, madres y hermanos, lo cual es lo contrario con otros integrantes de su familiar. Además de ser proveedores económicos, los padres también juegan un rol importante en el desarrollo social de los niños, apoyan el crecimiento cognitivo, emocional y social de sus hijos.

El comportamiento adulto directo está relacionado con los roles de los niños como compañeros en las tareas de juego libre, ya que los hijos de padres controladores y directivos pueden tender a imitar estos comportamientos cuando juegan con sus padres, lo que lleva al rechazo. Además, los menores a veces evitan estas situaciones y pueden llegar a aislarse de los grupos.

Mediante el juego, los niños toman conciencia de su entorno cultural y de aquellos que les eran ajenos a una edad temprana. Si bien comprender cómo funciona la sociedad es una parte necesaria de la experiencia futura, esto sirve como introducción. De esta forma, aprende a compartir con los demás, fue aquí donde aprendió las reglas del juego limpio y cómo ganar o perder.

- **Psicológicos:** El juego es la realización de una fantasía, un espacio imaginario construido por el niño, una representación de la realidad en un plano fijo de la materia, es decir, una representación de lo que observamos.

El juego se expresa en el tiempo y el espacio, físico o psicológico, es decir, si un niño dedica tiempo a las actividades lúdicas, luego, en su comportamiento, estas actividades cambian a una dimensión temporal diferente a la que tenían en ese momento, incorporando la idea del espacio.

El objetivo del niño sólo puede ser el juego. Lo más interesante de los juegos es que permiten a los niños interactuar de forma orgánica, absorbiendo y

comprendiendo las posibilidades y limitaciones que ofrecen determinadas propuestas, materiales o lúdicas.

El juego es una necesidad importante que contribuye al equilibrio de los seres humanos, una actividad de exploración, aventura y experiencia, que se realiza mediante un medio de comunicación y liberación, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, psicológico y social del niño. El juego no es solo la experiencia en la cual el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social.

2.3.2. Estimulación temprana

2.3.2.1. Definición

Es un conjunto de actividades creadas para brindar a los niños las experiencias necesarias para lograr su pleno potencial de desarrollo.

Según Stein (2012) la estimulación temprana “es una excelente herramienta que puede utilizarse para estimular y facilitar el desarrollo físico, emocional e intelectual de los niños” (p.25).

Es una colección de técnicas, actividades y métodos basados en la ciencia, que se aplican continua y sistemáticamente a niños desde el nacimiento hasta los 6 años para maximizar el desarrollo de sus capacidades cognitivas, mentales y físicas, evitando estados de desarrollo adversos y ayudar a los padres a cuidar y enseñar a sus niños de forma autónoma y efectiva.

Ordoñez (2006) menciona que “la estimulación temprana es una ciencia basada en gran medida en las neurociencias, la pedagogía y la psicología cognitiva y evolutiva, y se entrega a través de programas destinados a promover el desarrollo integral del niño” (p.5)

La estimulación temprana brinda a los niños una oportunidad constante de interactuar con el mundo que los rodea, comenzando con su familia, los cuidadores temporales o permanentes que cuidan al niño, el juego y las actividades necesarias, razonables, seguras, independientes para su desarrollo.

Según González (2007) la estimulación temprana incluye:

Proporcionar a los niños las mejores oportunidades de crecimiento físico, intelectual y social para que sus capacidades puedan crecer a su máximo

potencial; en este caso, la familia es la entidad a través de la cual el niño se socializa por primera vez y adquiere integración en el mundo de las relaciones sociales que se le debe inculcar en el hogar información básica, hábitos de estudio, costumbres, normas de convivencia, cómo proteger la salud y disfrutar mejor de la vida, el respeto, la cultura y el lenguaje correcto y prepararlo para vivir en un sociedad libre en un espíritu de comprensión para asumir la responsabilidad de vivir con responsabilidad. (p.20)

De acuerdo con lo anterior, la estimulación temprana es el resultado de importantes experiencias sensoriales, perceptivas y placenteras de exploración, aprendizaje, autocontrol, juego y expresión artística. Su propósito es desarrollar el intelecto, pero también hay un reconocimiento constante de la importancia de una fuerte conexión emocional y una personalidad segura.

Matamoros y Peñarreta (2015) afirman que la estimulación temprana es:

Un conjunto de acciones con base científica que se aplican de manera sistemática y secuencial en el cuidado de niñas y niños desde el nacimiento hasta los 36 meses para fortalecer el vínculo afectivo entre padres e hijos y brindar a las niñas y niños las experiencias que necesitan para desarrollar todo su potencial físico, cognitivo, emocional y social. (p.45)

El uso de la estimulación infantil temprana como una serie de acciones para brindar a los niños las experiencias que necesitan para alcanzar su máximo potencial físico, mental, emocional y social, al mismo tiempo que se previenen los retrasos o el riesgo de retrasos psicomotores. En la mayoría de los casos, lo que se hace con los niños que muestran algún déficit de desarrollo les permite ser llevados a un nivel acorde con su edad real.

Antolín (2005) afirmó que:

Un abanico de actuaciones encaminadas a promover las capacidades físicas, psíquicas y sociales de los niños, prevenir el retraso psicomotor, las alteraciones motrices, los déficits sensoriales, las deficiencias intelectuales, las alteraciones del lenguaje y, sobre todo, integrar a estos niños en su vida, reemplazándolos con la carga de una vida inútil. La alegría de ser útil y

transformar los sentimientos de agresión, rechazo o indiferencia en la colaboración, esperanza y solidaridad. (p.112)

Incluye brindar a los niños las mejores oportunidades de crecimiento físico, social e intelectual para que puedan prosperar en un entorno intelectual y físico estimulante.

2.3.2.2. Importancia de la estimulación temprana

La importancia de la estimulación temprana radica en su capacidad para intervenir en momentos clave del desarrollo del niño en un esfuerzo por corregir o prevenir las desviaciones antes de que se conviertan en patrones anormales. El propósito de la estimulación temprana es aumentar la frecuencia, la duración y la intensidad de la estimulación para que pueda funcionar en diferentes áreas del desarrollo psicomotor, brindando oportunidades para un desarrollo saludable y maximizando el potencial físico e intelectual para proporcionar a los niños. Al enriquecer la experiencia sensorial, despertar su sensibilidad artística desde temprana edad.

La estimulación temprana está diseñada para brindar elementos que ayuden a aprovechar este tiempo, enriqueciendo las relaciones y divirtiéndose con el niño, cuidador y padres.

El éxito requiere proteger y estimular el cuerpo adecuadamente durante su fase de crecimiento para evitar daños al desarrollo físico, social y psicológico, particularmente en una edad en que el sistema nervioso central se está desarrollando y es muy vulnerable. Estimulación, que puede mejorar al máximo la condición física y psíquica del niño.

Asimismo, para lograr los objetivos propuestos, se debe utilizar el estimulante adecuado, siendo primordial la importancia de la estrecha relación entre la actividad estimulante y el estado de retraso del desarrollo del niño. Sabiendo que la inteligencia no se puede medir con precisión, el entorno puede mejorar la inteligencia mediante la estimulación adecuada, especialmente en los primeros años de vida.

La estimulación temprana debe considerarse importante porque:

- **Mejora la interacción de los padres con el niño:** El menor desarrolla un mayor vínculo afectivo con sus padres, desarrolla en él la seguridad necesaria

para su desarrollo, y adquiere herramientas y conocimientos para cambiar el comportamiento del niño, que existen o no se han visto antes.

- **Mejora el desarrollo sensorial del niño para el aprendizaje:** Desarrolla los procesos de atención, imitación, memoria, concentración y asociación. A su vez, sus nervios se desarrollan. Intenta comprender su cuerpo, reconocer y controlar sus movimientos. Demostrar una actitud positiva al interactuar con otros niños.
- **Atención temprana de emociones (frustración, cólera, miedo):** Mejora el manejo de las emociones negativas o conductas inapropiadas en los niños.
- **Estimulación de los padres:** Los padres deben proporcionar a sus hijos los conocimientos y habilidades que necesitan para mejorar sus habilidades y permitir que sus hijos se desarrollen adecuadamente.

2.3.2.3. Proceso de la estimulación temprana

En los primeros años de vida no sólo se produce un proceso de maduración neurológica, sino también de desarrollo intelectual y de la personalidad. También se han documentado los efectos adversos de la desnutrición y la privación psicosocial en el desarrollo cognitivo, social y motor de los niños, al igual que los programas de enriquecimiento nutricional y ambiental que tienen efectos beneficiosos en el desarrollo intelectual y físico de los niños.

Los primeros ejemplos se basan en la repetición de las unidades de información que se denominan ejemplos. Al igual que todos los niños aprenden a hablar por sí mismos al escuchar los sonidos de su idioma constantemente, sus cerebros son capaces de captar nueva información mediante la repetición sistemática de señales o mediante la práctica sencilla. El fortalecimiento de las regiones neurales interesadas se puede lograr mediante la repetición.

La estimulación permitirá a los niños alcanzar un mayor nivel de cognición y alcanzar un desarrollo intelectual bueno. La inteligencia general de un niño puede sufrir significativamente si no recibe una estimulación adecuada u oportuna durante sus primeros años de vida.

- **Los estímulos:** Desencadenan respuestas positivas o negativas que se transmiten al sistema nervioso biológico y provocan reacciones. Los estímulos deben ser suficientes, atractivos y estimulantes para fomentar la

exploración; pueden ser tanto internos como externos: el funcionamiento del organismo individual determina cómo funcionan los estímulos internos. El extrínseco se origina en el medio ambiente y se percibe a través de los cinco sentidos.

Toda la información recibida a través de los sentidos es almacenada, sistematizada y utilizada inteligentemente, porque el uso de los sentidos incide directamente en el proceso cognitivo. A través de las experiencias sensoriales en entornos adaptables y cambiantes, los niños aprenden sobre el mundo que los rodea. Los docentes y las familias tienen la responsabilidad de permitir que los niños puedan utilizar sus sentidos como el primer elemento básico del conocimiento, además de brindarles entornos estimulantes donde puedan experimentar y desarrollar sus habilidades.

- **Estímulo visual:** Una parte significativa del conocimiento del mundo se adquiere a través de experiencias visuales que involucran órganos visuales como los ojos. Los niños deben aprender a desarrollar este sentido para diferenciar la realidad que les rodea y ser capaces de describir y especificar, identificando colores, tamaños, formas, animales y todo lo demás.
- **Estímulo auditivo:** Los estímulos auditivos son los primeros que se reciben porque el sistema auditivo es el primer órgano sensorial en madurar funcionalmente, incluso antes del nacimiento. Como resultado de la carga emocional (calidad) y la carga de repetición (cantidad) del entorno el desarrollo del cerebro será mejor cuando se cumplan estos factores.
- **Estímulo táctil:** Las personas pueden formar conceptos sobre el mundo exterior y distinguir todos los objetos que no son ellos mismos mediante el uso de su sentido del tacto. El sentido del tacto se localiza en el área alrededor de la boca y los labios en los recién nacidos, mientras que en los niños se encuentran en las manos, yema de los dedos, plantas y cara, y luego se desarrollan sobre la piel. Los niños pueden experimentar manipulando objetos, formas, superficies, consistencia, peso y más. El aprendizaje sensorio-motor se transformará en pensamiento ideal.
- **Estímulo gustativo:** El sentido del gusto está contenido en la lengua y se apoya en el sentido del olfato. En los niños, especialmente en la punta de la lengua, el sentido del gusto es bastante fuerte, que es donde se debe

proporcionar la mayor estimulación. Usa tu lengua para decir qué es áspero, qué es suave, qué es jugoso, qué es seco, qué es suave, qué es duro, qué es picante, qué es frío, qué es caliente, qué es dulce, salado, ácido, amargo, etc.

- **Estímulo olfativo:** Las especies que viven sobre o cerca del suelo tienen un sentido del olfato más desarrollado. La especie humana está afligida, sin embargo, los niños pequeños lo utilizan como su primer método de reconocer a su madre con el olfato. La capacidad de ignorar los olores menos intensos y adaptarse a los más destacados que se conoce como olfato.

Para despertar el interés de los niños, es necesario utilizar varios olores que están presentes en el ambiente como materiales de trabajo que los estudiantes deben ser capaces de reconocer y categorizar en el salón de clases.

Los medios por los que se envía y capta la información son los canales sensoriales, que se encuentran en cada órgano sensorial. La información transmitida a través de vías sensoriales llega al cerebro, donde se analiza y cuando el objeto que provocó el estímulo toma conciencia, se especifica una acción o respuesta. Es importante enseñar a los niños a observar, descubrir y ser curiosos para que puedan desarrollar intelectualmente todas sus facultades utilizando todo lo que sus sentidos les ofrecen. (Hernandez, 2006)

2.3.2.4. Principios de la estimulación temprana

Siles (2013), afirmó como algunos principios sustentan la eficacia de la estimulación temprana. Es importante tener en cuenta todos ellos para comprender y aplicar el estímulo en primer lugar. Los principios se dividen en:

- **Cerebro humano:** El cerebro es el principal apoyo de la estimulación inicial porque posibilita el desarrollo de los sentidos de los que depende la eficacia del programa. Antes se pensaba que la posibilidad de ser un “genio” era una cualidad exclusiva de unos pocos elegidos. Sin embargo, el panorama cambia, identificando tres características que posee el cerebro: el potencial crecimiento intelectual que dura hasta los seis años, así como la estimulación temprana, que desarrolla una persona de acuerdo a la cantidad de estimulación.
- **Ambiente de estimulación adecuado:** Sin sesiones estimulantes adecuadas, es imposible estimular sin distracciones, ya que los niños son

extremadamente sensibles a los estímulos, el currículo debe enfocar su atención en los estímulos que necesitan para aprender.

- **Refuerzos positivos:** Son expresiones verbales, físicas (beso, abrazo, etc.) o emocionales de reconocimiento, cariño, felicitación, admiración o amor. Artículos como juguetes o regalos no entran en esta categoría. Asimismo, la estimulación no debe imponerse a los niños, sino entenderse como una forma de desarrollar un deseo que ya tienen, haciendo que muestren un mayor interés y receptividad por el aprendizaje.
- **Material de estimulación:** Debe adaptarse al ritmo de aprendizaje del niño, pero también a los límites de sus sentidos. Los niños disfrutaban de una asimilación intelectual increíble, que incluso podría llamarse fotografía. Para entender, no es necesario seguir mirando la imagen por más de un momento, porque hacerlo puede provocar aburrimiento y pérdida de concentración. Los materiales utilizados para la estimulación deben tener imágenes grandes, llamativas y claras que se adaptarán a la maduración sensorial según su desarrollo.
- **Los padres son los mejores maestros:** Los padres (especialmente las madres) son los mejores candidatos para aplicar la estimulación temprana. Nunca caigas en la falacia de que los padres juegan un papel secundario en la educación inicial de un niño.
- **Reglas claras:**

Primera regla: Los padres determinarán el horario e itinerario de las clases. El hijo lo desgastará y exigirá cada vez más sesiones. Un niño no debe controlar la situación, incluso si pierde los estribos. En estos casos, el padre debe afrontar la situación con firmeza y ofrecer los encuentros que correspondan.

Segunda regla: Los expertos decidirán lo que es más conveniente. A medida que el niño madura y expresa su desarrollo emocional y altitudinalmente, se deben tomar decisiones en consecuencia. Asimismo, los padres deben ser flexibles cuando sus medidas son insuficientes. (p.48)

2.3.2.5. La estimulación temprana según áreas

Esas áreas son:

- **Motora**

Implica el dominio progresivo de la postura y el movimiento utilizando habilidades asociadas con la motricidad gruesa o locomotoras posturales. Esta área está asociada a la capacidad de moverse, exponiendo a las niñas y niños al mundo y aprendiendo sobre él.

Las actividades en esta área están diseñadas para ayudar a desarrollar suficiente tono muscular y respuestas de equilibrio para permitir que una niña o un niño controlen su cuerpo, se orienten en el espacio y el tiempo y se relacionen con su entorno mientras se mueven libremente (gatear, pararse, caminar y correr).

Una habilidad ayuda a mejorar otra ya que el desarrollo infantil ocurre secuencialmente. Las funciones simples deben desarrollarse primero, seguidas de las funciones complejas; Muchas habilidades interactúan entre sí, y el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, primero controlando la cabeza y luego controlando el tronco. Se extiende hacia afuera desde el centro del cuerpo y dirige primero los brazos y luego los dedos.

- **Coordinación**

Mediante la experiencia con el entorno y los objetos, determinan la capacidad de explorar y coordinar el desarrollo motor fina o visual-manual o auditiva, crear conexiones mentales y relaciones entre ellos, demostrar la capacidad de mantenerse activo en presencia del mundo y los objetos y dominar activamente conocerlos, utilizar sus sentidos para transformarlos e identificarlos.

El desarrollo del sistema sensorial y la coordinación entre ellos (visión manual, visión auditiva) permitirán que el niño tenga una gran variedad de experiencias estimulantes que ayudarán en su desarrollo cerebral.

Respuestas del niño que requieren coordinación (movimiento ocular y adaptación de los objetos). Hace que el niño concilie lo que ve con lo que hace, lo que escucha con lo que ve, etc. Son el principio de la coordinación entre los ojos y las manos.

- **Social**

Este dominio comprende el desarrollo de las interacciones y vínculos de apego seguro del niño o niña con los primeros cuidadores y con quienes se relaciona en los primeros años de vida, representando sus experiencias afectivas y de socialización.

Esto te hará sentir amado y seguro, capaz de conectarte con otros según tu cultura y antecedentes. Su desarrollo se reflejará en las respuestas individuales de niñas y niños hacia los demás y su adquisición cultural del contacto piel con piel desde el nacimiento.

Para que esta área se desarrolle plenamente es fundamental la implicación de los padres o cuidadores, ya que son los generadores de la primera generación del vínculo afectivo. Cuando aprenden a comportarse frente a los demás, es crucial brindarles seguridad, atención, amor, cuidado y además de servir como referencia o modelo a seguir.

- **Lenguaje**

Esto se refiere a las habilidades que permiten a los niños comunicarse tanto verbal como no verbalmente con su entorno y sus cuidadores más cercanos, quienes responden y son capaces de reconocer los deseos y necesidades del niño. La comunicación y el desarrollo de las habilidades del lenguaje incluye habilidades cognitivas, expresivas y gestuales.

Dado que pueden entender ciertas palabras antes de poder decirlas, los niños desarrollan habilidades generales desde el nacimiento. Por esta razón, es importante hablar con los niños con frecuencia y relacionar lo que está diciendo con los temas que está discutiendo o las actividades en las que se involucran.

2.3.2.6. La estimulación temprana en la infancia

La estimulación temprana en la infancia tiene como objetivo fortalecer la psicomotricidad del niño, desarrollar emociones y activar funciones relacionadas con el comportamiento cognitivo, la inteligencia, la atención, la memoria, etc.

Los tres objetivos de intervención elegidos para el enfoque de estimulación temprana tienen nuevas implicaciones, incluida la sugerencia de promover el crecimiento a lo largo de los primeros cuatro o cinco años de vida, lo cuales son:

- **El contacto corporal:** Tiene que ver con promover el crecimiento emocional, la autoexpresión, la comunicación y el desarrollo del potencial psicomotor, etc.

Son muchas las ventajas que experimenta el niño, lo cual podemos destacar algunas:

- ✓ Disfrutan de la interacción humana.

- ✓ Brindar una experiencia placentera.
 - ✓ Satisfacen la curiosidad y demuestran creatividad.
 - ✓ Contienen y permiten compensar eventuales déficits emocionales.
- **Actividades lúdicas:** Sin duda, el juego es fundamental para el sano desarrollo del niño y tiene un potencial educativo excepcional. Asimismo, la inclusión de actividades lúdicas en sus intervenciones es necesaria para fomentar el desarrollo. Durante mucho tiempo, el juego se consideró un entretenimiento completamente espontáneo para los niños. En la práctica, esta estimación es imprecisa porque hay muchos beneficios al hacerlo. Entre otras cosas, ofrece a los niños:
 - ✓ La capacidad de reflejar sus pensamientos y sentimientos, recreando la situación de un encuentro con el mundo exterior.
 - ✓ Entender e interpretar los acontecimientos de la vida.
 - ✓ Desarrollo de la fuerza de avance y la estabilidad emocional.
 - **Construcción de hábitos sociales:** Los hábitos son formas sistemáticamente aprendidas de manejar, actuar o reaccionar ante situaciones. El infante debe comprender y valorar inicialmente el significado de los hábitos deseados. Es importante desarrollar pautas específicas para la planificación de la vida escolar y familiar con el fin de promover la socialización de los niños y asegurar su desarrollo integral. Están diseñados para promover hábitos saludables en los niños, tanto para su propia vida como para su tiempo con los demás. Existen algunos principios básicos que tanto padres como profesores deben tener en cuenta a la hora de fomentar prácticas sociales en sus hijos. Podemos identificar algunos de ellos:
 - ✓ Los adultos deben seguir los hábitos sugeridos y alentarlos constantemente.
 - ✓ Dado que los infantes tienden a imitar los comportamientos de quienes les rodean, dar ejemplo es un requisito indispensable.
 - ✓ Es crucial que los adultos mantengan un enfoque paciente y constante a lo largo del proceso de aprendizaje de distintos hábitos.

2.3.2.7. Dimensiones de la estimulación temprana

Las siguientes son las dimensiones de los factores de estimulación temprana que tomamos en consideración en este estudio:

1. Área Cognitiva

Arango (2012), lo ve como: “el proceso mental por el cual el sujeto comprende la realidad al captar aspectos de la realidad a través de los órganos de los sentidos” (p.24).

El método por el cual una persona es capaz de recibir, integrar, correlacionar y cambiar la información a su alrededor.

Por otro lado, Brites y Müller (2014), afirman: “la actividad cognitiva surge de la sana curiosidad del sujeto que pregunta. Estas acciones características tienen significados específicos” (p.28).

El proceso de la actividad cognitiva es pluralista e interactivo e involucra todas las funciones mentales en armonía, incluyendo la percepción, la memoria, el pensamiento, el lenguaje, la imaginación, la intuición, el interés, el enfoque, la motivación, la conciencia e incluso la creencia. También añade significado al aspecto de la realidad que mejor expresa los valores e intereses del sujeto.

2. Área Afectivo Social

El área socioemocional comprende dos dominios: social y afectivo o emocional, que se relacionan con el proceso de socialización y autoconocimiento.

Arango (2012), afirma que “puede entenderse como la forma en que las personas establecen relaciones y como una forma de vivirlas y entenderlas. Es un proceso continuo y complejo, sujeto a múltiples influencias” (p.31)

Este proceso determinará los tipos de relaciones que forma una persona y marcará la forma de relacionarse con los demás.

Incluye la experiencia emocional y la socialización del niño, que lo harán sentir amado y seguro, capaz de relacionarse con los demás de acuerdo con estándares compartidos. Para el pleno desarrollo de este campo, la implicación de los padres o cuidadores es fundamental, ya que son los primeros generadores de vínculos afectivos, además de servir como referentes o modelos a seguir. Además, porque aprenderás cómo comportarte frente a

los demás, cómo relacionarte con las personas y, finalmente, cómo ser un ser humano en una sociedad determinada.

Los valores familiares, las emociones y las reglas sociales permitirán que los niños dominen gradualmente su propio comportamiento, expresen sus sentimientos y se conviertan en una persona independiente.

3. **Área Psicomotriz**

Según Arango (2012): “Incluye aquellas actividades que involucran la coordinación neuromuscular para la adquisición de habilidades. Exhiben conductas que suelen pertenecer al dominio físico” (p.41).

Se trata del juego que se desarrolla entre el conocimiento humano, la emoción, el crecimiento y el movimiento, así como su capacidad para expresarse y relacionarse con el mundo que lo rodea.

Regidor (2012), afirma: “El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su cuerpo y se expresen a través de él, utilizándolo como medio de conexión y como base para el desarrollo de otras áreas” (p.34).

En el dominio psicomotor, los conflictos físicos, emocionales, psíquicos y psíquicos se abordan a través del comportamiento de los niños: su juego, su construcción, la simbolización y la forma particular en que cada uno de ellos se relaciona con los objetos y otras cosas. A través de las lecciones de psicomotricidad, el objetivo es permitir que los niños gestionen de forma autónoma sus comportamientos relacionales a medida que pasa del placer de hacer hacia el placer de pensar.

2.3.2.8. *Actividades que facilitan la estimulación temprana*

El papel de los padres seguirá jugando un papel importante durante la estimulación temprana ya que no solo el estimulador realizará actividades con el niño, sino que los padres seguirán realizando estas actividades en casa.

- **El juego:** Los niños aprenden a usar y mejorar sus habilidades para crear cosas con su cuerpo y mente mientras juegan con otros niños o adultos, mejorando su confianza en sí mismos, imaginación, desarrollo intelectual y desarrollo motor en el proceso. Las mejores experiencias de aprendizaje ocurren con frecuencia cuando los niños eligen lo que quieren hacer en lugar de cuando los adultos los alientan a jugar o desarrollar un juego en particular. La mayoría de los mejores juegos son aquellos que promueven la

estimulación a corto plazo, son aquellos que involucran tareas profundamente atractivas: dibujar, bailar o componer música, por ejemplo, traer un juguete; acercar un juguete a un niño no significa proporcionar “juego”.

- **La música:** La música estimula las regiones del cerebro responsables del aprendizaje activo, no solo a nivel comunicativo sino también en formas que se han relacionado con futuras habilidades analíticas en niños pequeños. Esto se hace fomentando un aprendizaje menos basado en la memorización y más práctico. Por ejemplo, diversos estudios han demostrado que escuchar a Mozart puede favorecer el desarrollo intelectual posterior de los niños más pequeños. Este programa “Efecto Mozart” es una gran herramienta para desarrollar las habilidades sociales y académicas de los niños.
- **La lectura:** Leer juntos promueve el desarrollo cognitivo en los niños, y hablar con ellos sobre lo que han leído o escuchado puede ayudarlos a comprender lo que escuchan, conectar sus vidas a las historias y crear otras nuevas, esto beneficia sus habilidades de comprensión y abstracción. Una de las mejores maneras de ampliar el vocabulario de su hijo e introducir palabras y conceptos que normalmente no usamos es a través de la lectura. Una de las mejores herramientas para fomentar la imaginación y la creatividad de su hijo es la lectura. Son capaces de crear sus propios mundos y aventuras a través de la lectura, lo que despierta su imaginación.
- **Lazos afectivos:** Las madres creen que la conexión emocional es más que una cuestión de sentimientos. Las actividades estimulantes desde el principio ayudan a fomentar esta relación, que incluye un fuerte vínculo emocional que se desarrolla entre los dos socios, y con los años, este vínculo emocional se fortalece con el aprendizaje, por lo que es tan importante que los padres aprendan a realizar estas técnicas bajo la orientación de los profesionales.
- **Masajes:** Esta actividad desarrolla la coordinación motora más rápido y aumenta la respuesta muscular, además ayuda a que tu bebé sea más receptivo y responda mejor al espacio que lo rodea.

2.4. Definición de términos básicos

- **Actividad lúdica:** el desarrollo saludable de un niño depende del juego, y no hay duda de que el juego es un ejercicio con un extraordinario potencial

educativo. Es por esto que estimular el desarrollo debe incluir actividades lúdicas en sus intervenciones.

- **Área de coordinación:** relacionada con el movimiento de la mano, la visión, el tacto, el agarre y la exploración del entorno, que requiere la coordinación de las funciones del movimiento ocular.
- **Área social:** hace referencia a la interacción con los demás, la iniciativa, la autonomía y la adaptabilidad al entorno, así como la curiosidad en el crecimiento, el aprendizaje en la imitación y los hábitos de independencia personal.
- **Construcción de hábitos sociales:** son métodos que se aprenden constantemente para manejar, comportarse o responder a situaciones. Desde temprana edad, el infante debe comprender y valorar el significado de los hábitos deseados.
- **El juego de reglas:** el juego sensoriomotor comienza en los primeros meses, el juego simbólico ocurre en el segundo año de vida, de los cuatro a los seis años, en el primer período de los seis a los once años, en el tercer período dos, más complicado, cuando las reglas del juego se forman.
- **El juego manipulativo:** involucra acciones relacionadas con la presión manual, como sostener, atar, conectar, apretar, cargar, usar, torcer, golpear, dar forma, jalar, verter, llenar.
- **El juego simbólico:** es una manera adecuada para el pensamiento del infante, en la que predomina la integración en la relación del niño con el significado de las cosas si en la representación cognitiva se equilibran asimilación y adaptación.
- **El lenguaje:** es un instrumento imprescindible para la adquisición de nuevos conocimientos. Además, las emociones y las actividades externas se pueden expresar y comunicar.
- **El pensamiento:** surgen alrededor de los dos años, a medida que aumenta el lenguaje hablado. La estimulación del entendimiento facilitara a los más pequeños establecer sus opiniones o pensamientos previos sobre la realidad.
- **Estimulación temprana:** se refiere al uso de una gama de experiencias y actividades desde los primeros años de un niño que están lógicamente relacionadas con su etapa de desarrollo mental. La estimulación surge de la

repetición deliberada de diferentes situaciones que hacen que el niño se sienta seguro y satisfecho con sus capacidades y habilidades.

- **Juego libre:** esta es una actividad divertida y espontánea que no debe ser forzada ni dirigida. permitir que los infantes imaginen lo que sucede a su alrededor, a partir de las conversaciones que establecen con sus pares, coordinar métodos de comunicación y desarrollar el lenguaje verbal y no verbal, incluyendo la imaginación y la generalidad; además, comprender los mecanismos de socialización.
- **Juego:** es la acción o resultado de mover el cuerpo, participar en actividades recreativas, con reglas que pueden resultar en ganar o perder, como si jugar un juego fuera una actividad sin restricciones que se desarrolla dentro de los límites del tiempo y el espacio, pero que permite la libertad de elección.
- **Juegos de relaciones espaciales:** cualquier juego que requiera la reproducción de una escena o un conjunto de piezas requiere que el niño perciba y represente la relación espacial entre las piezas.
- **La memoria:** para garantizar que haya una información adecuada de experiencias que el niño pueda recordar cuando sea necesario, se debe ejercitar tanto la memoria reciente como la memoria a largo plazo.
- **Refuerzos positivos:** por refuerzo positivo entendemos toda expresión física o verbal de afecto (besos, abrazos) que exprese afecto, aprobación, felicitación, admiración y amor.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

Los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.5.2. Hipótesis específicos

- Los juegos influyen significativamente en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

- Los juegos influyen significativamente en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los juegos influyen significativamente en el área psicomotor de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
LOS JUEGOS	• Juego psicomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Repiten gestos y movimientos sencillos. • Explora el mundo a conocer sus sensaciones. 	Ítems
	• Juego cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Implican el uso de habilidades cognitivas. • Trabajan aspectos cognitivos. 	Ítems
	• Juego social	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorice las reglas sociales. • Surgen en diversas sociedades. 	Ítems
ESTIMULACIÓN TEMPRANA	• Área cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona y módica la información circundante. • Involucra todas las funciones mentales. 	Ítems
	• Área afectivo social	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona el proceso de socialización. • Marca cómo se relaciona con los demás. 	Ítems
	• Área psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye actividades de coordinación neuromuscular. 	Ítems

		<ul style="list-style-type: none">• Se identifican con su propio cuerpo.	
--	--	--	--

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

En este estudio, usamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a examinar que se recopilan en un instante.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población en estudio, la conforman todos los estudiantes del 1er grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” del distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.

3.2.2. Muestra

Debido a la población relativamente pequeña, se decidió aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos en la estimulación temprana, que consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada para la variable el juego y 15 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los estudiantes, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los estudiantes del 1er grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Demuestra libertad en su desarrollo psicomotriz.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

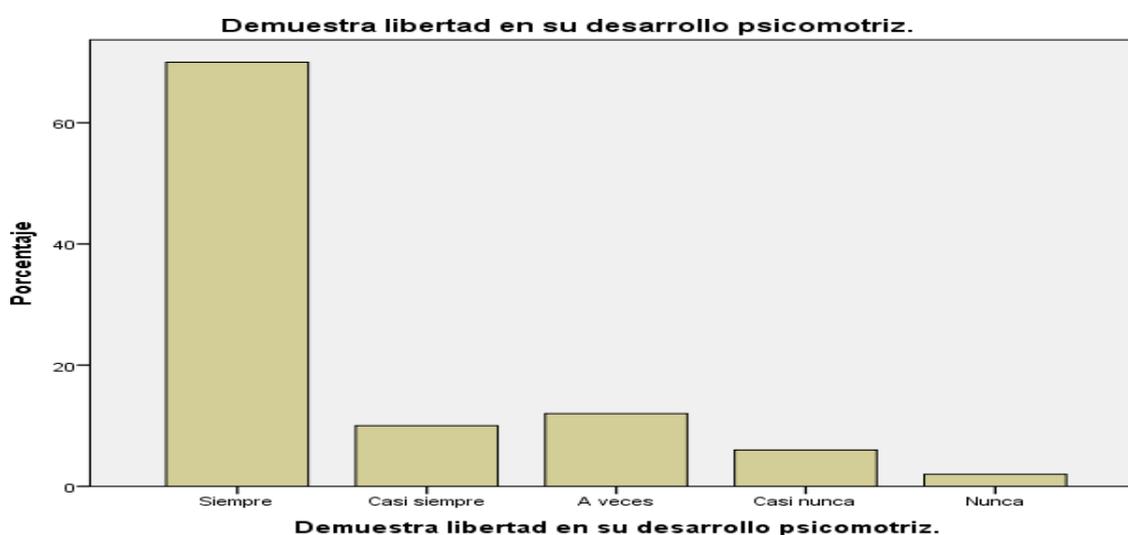


Figura 1: Demuestra libertad en su desarrollo psicomotriz.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre demuestran libertad en su desarrollo psicomotriz; el 10,0% casi siempre demuestran libertad en su desarrollo psicomotriz, el 12,0% a veces demuestran libertad en su desarrollo psicomotriz, el 6,0% casi nunca demuestran libertad en su desarrollo psicomotriz y el 2,0% nunca demuestran libertad en su desarrollo psicomotriz.

Tabla

Demuestra un control corporal adecuado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

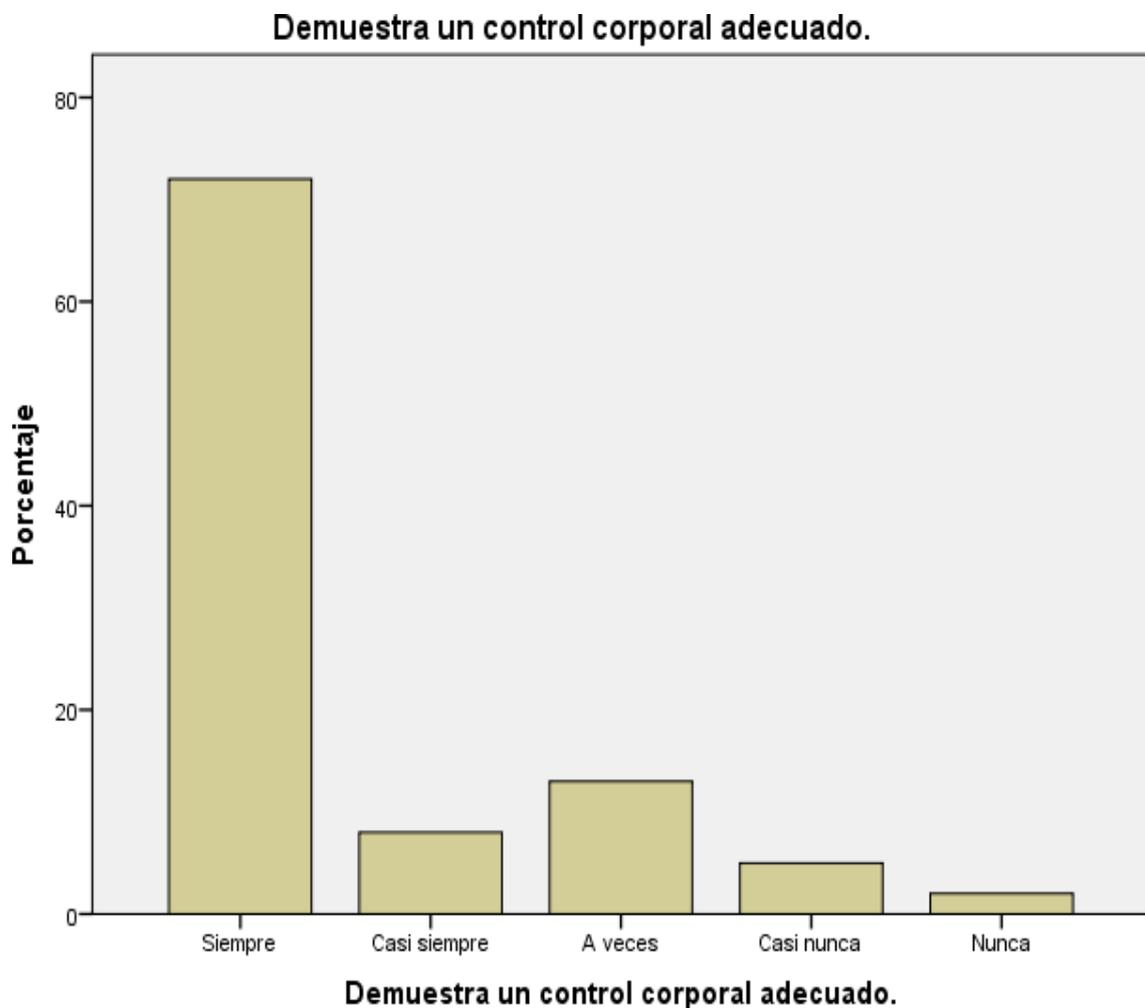


Figura 2: Demuestra un control corporal adecuado.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre demuestran un control corporal adecuado; el 8,0% casi siempre demuestran un control corporal adecuado, el 13,0% a veces demuestran un control corporal adecuado, el 5,0% casi nunca demuestran un control corporal adecuado y el 2,0% nunca demuestran un control corporal adecuado.

Tabla

Demuestra originalidad en sus habilidades psicomotoras.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

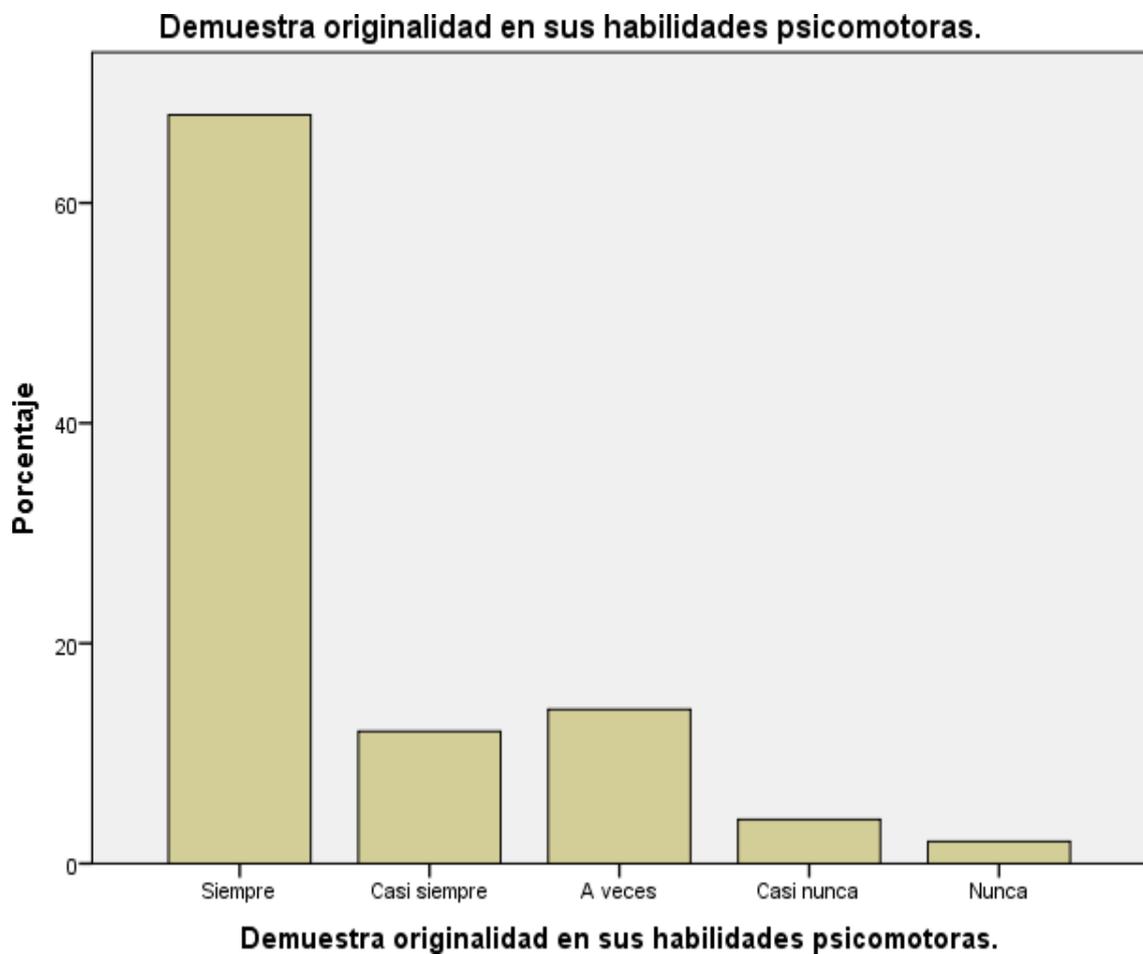


Figura 3: Demuestra originalidad en sus habilidades psicomotoras.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre demuestran originalidad en sus habilidades psicomotoras; el 12,0% casi siempre demuestran originalidad en sus habilidades psicomotoras, el 14,0% a veces demuestran originalidad en sus habilidades psicomotoras, el 4,0% casi nunca demuestran originalidad en sus habilidades psicomotoras y el 2,0% nunca demuestran originalidad en sus habilidades psicomotoras.

Tabla

Permanece visiblemente consciente de sus propios movimientos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

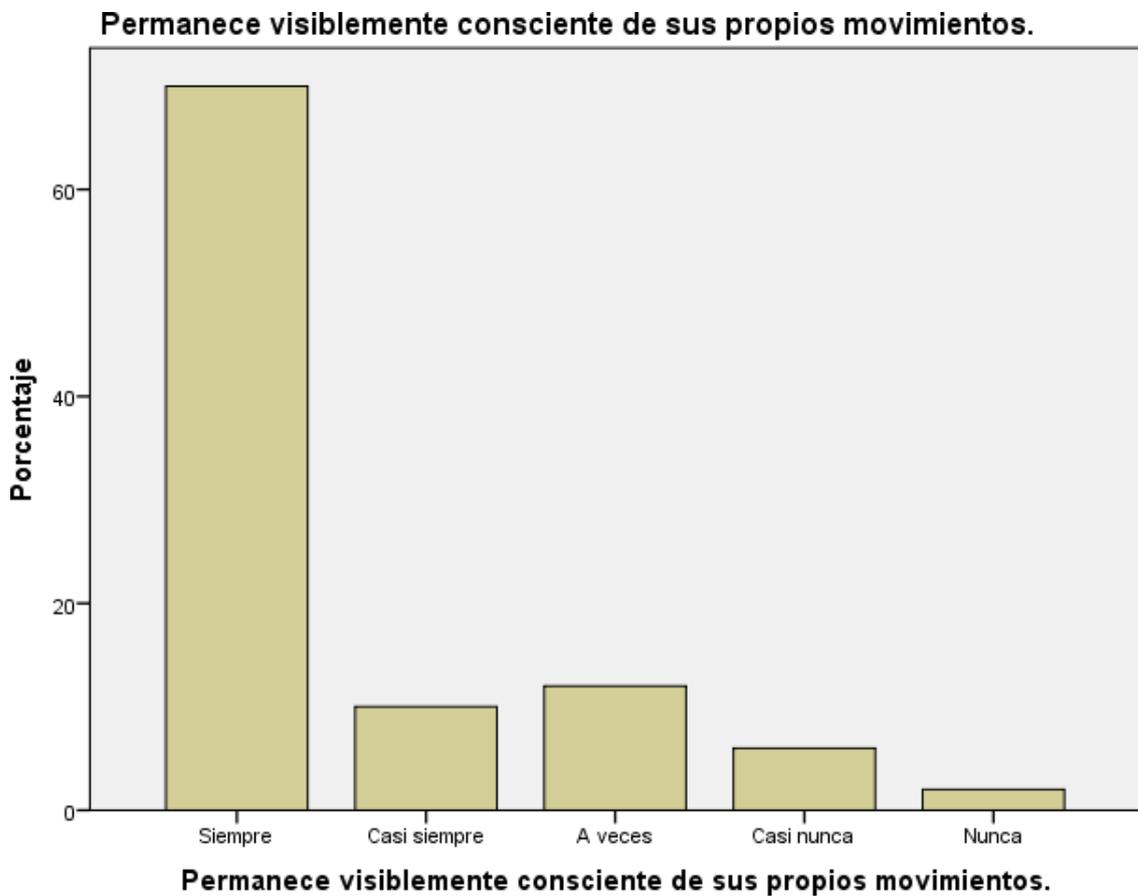


Figura 4: Permanece visiblemente consciente de sus propios movimientos.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre permanecen visiblemente consciente de sus propios movimientos; el 10,0% casi siempre permanecen visiblemente consciente de sus propios movimientos, el 12,0% a veces permanecen visiblemente consciente de sus propios movimientos, el 6,0% casi nunca permanecen visiblemente consciente de sus propios movimientos y el 2,0% nunca permanecen visiblemente consciente de sus propios movimientos.

Tabla

Realiza acciones que respondan a sus necesidades personales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

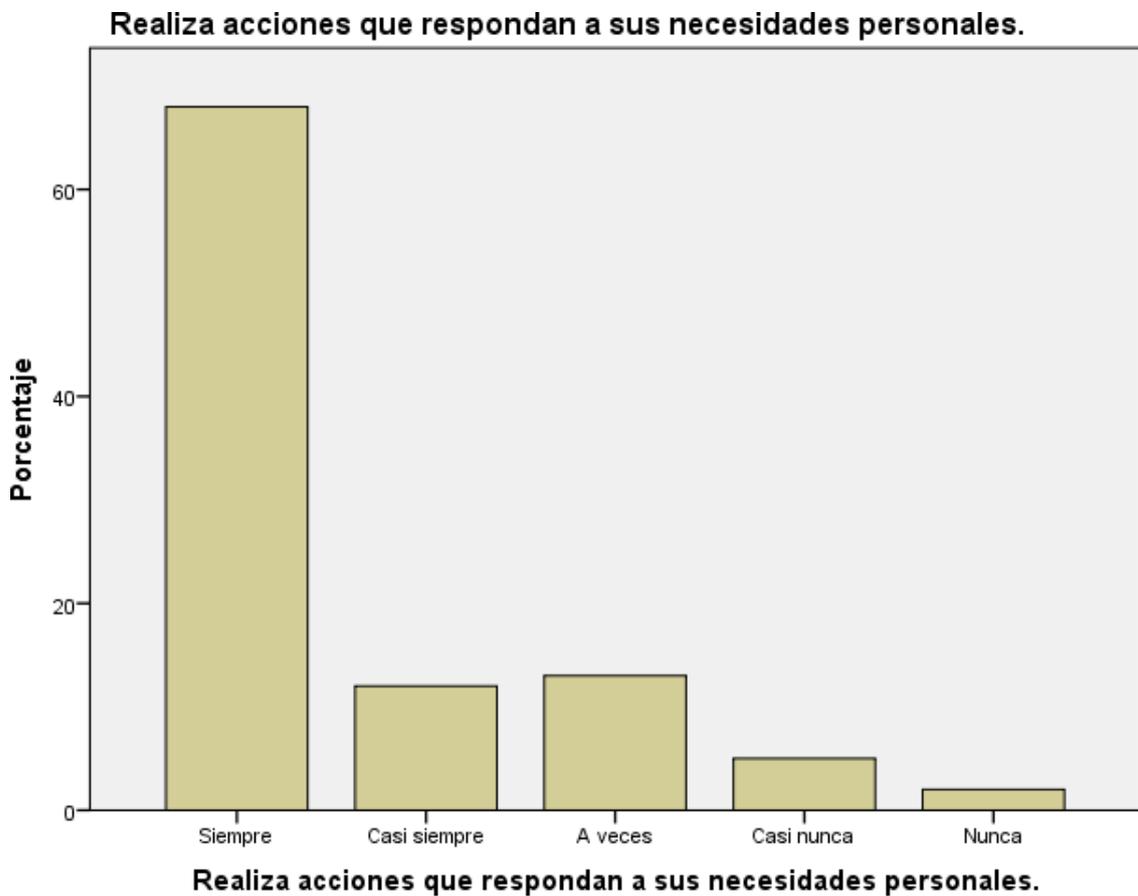


Figura 5: Realiza acciones que respondan a sus necesidades personales.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre realizan acciones que respondan a sus necesidades personales, el 12,0% casi siempre realizan acciones que respondan a sus necesidades personales, el 13,0% a veces realizan acciones que respondan a sus necesidades personales, el 5,0% casi nunca realizan acciones que respondan a sus necesidades personales y el 2,0% nunca realizan acciones que respondan a sus necesidades personales.

Tabla

Expresa sus necesidades en el juego de forma adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



Figura 6: Expresa sus necesidades en el juego de forma adecuada.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre expresan sus necesidades en el juego de forma adecuada; el 8,0% casi siempre expresan sus necesidades en el juego de forma adecuada, el 14,0% a veces expresan sus necesidades en el juego de forma adecuada, el 4,0% casi nunca expresan sus necesidades en el juego de forma adecuada y el 2,0% nunca expresan sus necesidades en el juego de forma adecuada.

Tabla

Juega de una manera que crea un vínculo emocional.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



Figura 7: Juega de una manera que crea un vínculo emocional.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre juegan de una manera que crean un vínculo emocional; el 12,0% casi siempre juegan de una manera que crean un vínculo emocional, el 13,0% a veces juegan de una manera que crean un vínculo emocional, el 5,0% casi nunca juegan de una manera que crean un vínculo emocional y el 2,0% nunca juegan de una manera que crean un vínculo emocional.

Tabla

Cumple las normas realizadas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

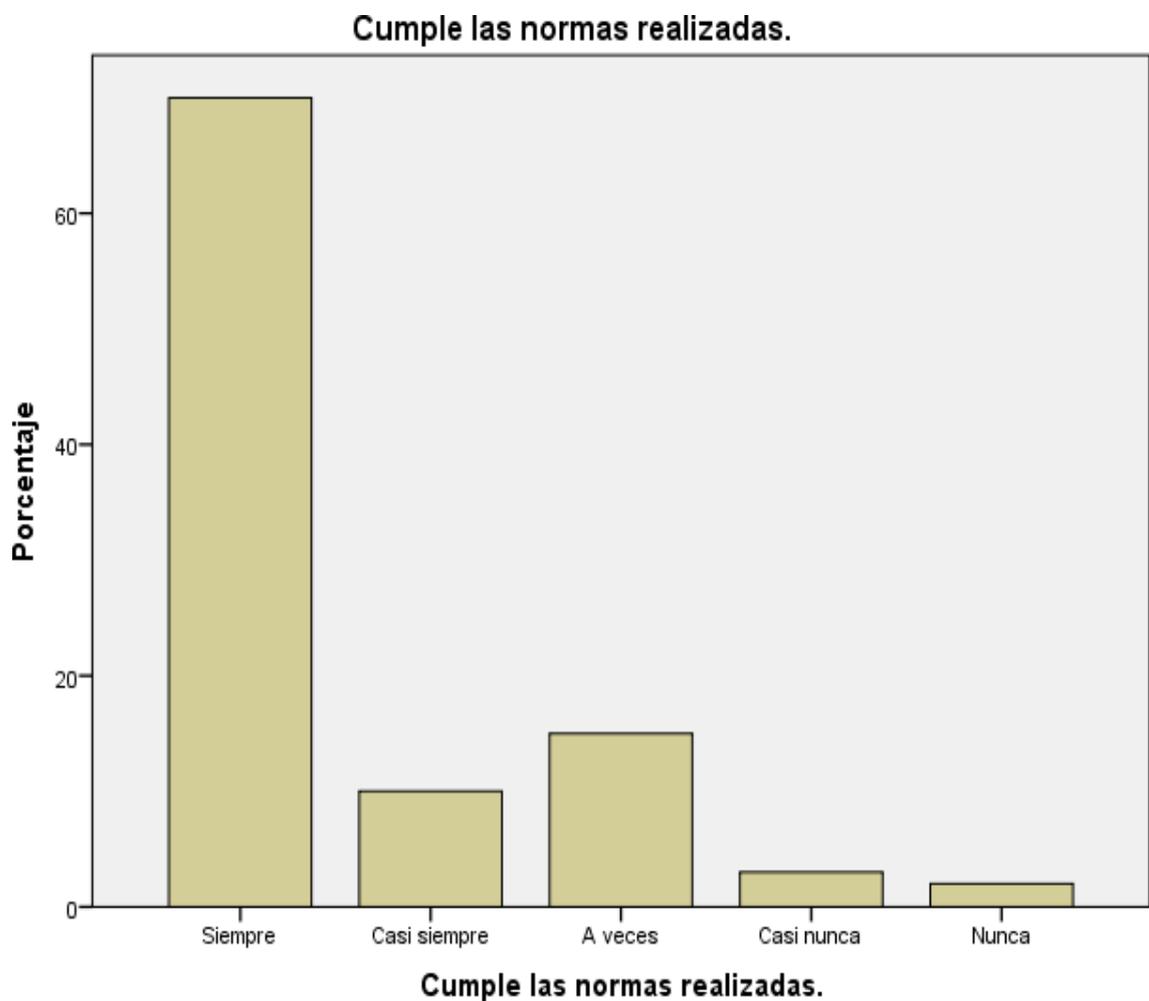


Figura 8: Cumple las normas realizadas.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre cumplen las normas realizadas; el 10,0% casi siempre cumplen las normas realizadas, el 15,0% a veces cumplen las normas realizadas, el 3,0% casi nunca cumplen las normas realizadas y el 2,0% nunca cumplen las normas realizadas.

Tabla

Entiende los “parámetros” de interactuar con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total		100	100,0	100,0

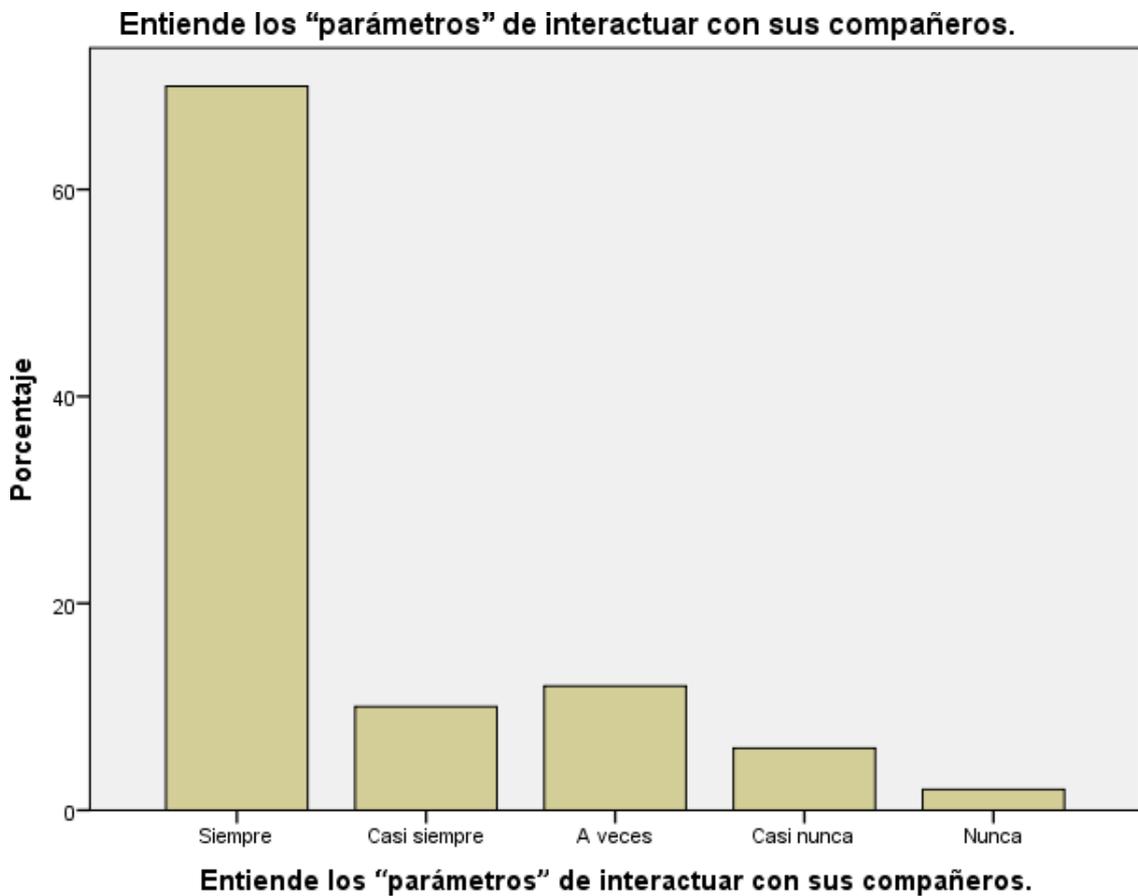


Figura 9: Entiende los “parámetros” de interactuar con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre entienden los “parámetros” de interactuar con sus compañeros; el 10,0% casi siempre entienden los “parámetros” de interactuar con sus compañeros, el 12,0% a veces entienden los “parámetros” de interactuar con sus compañeros, el 6,0% casi nunca entienden los “parámetros” de interactuar con sus compañeros y el 2,0% nunca entienden los “parámetros” de interactuar con sus compañeros.

Tabla 57

Mantiene un vínculo de afecto con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

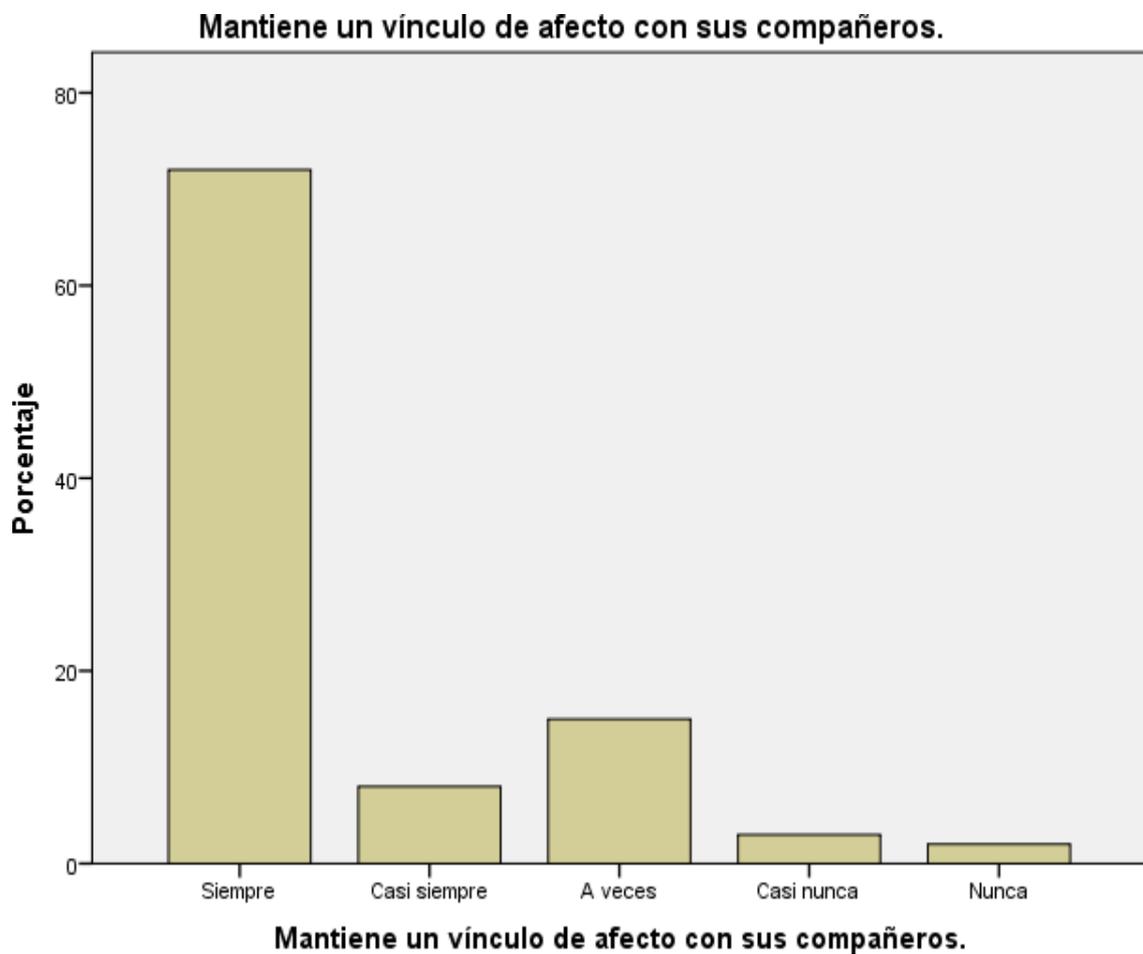


Figura 10: Mantiene un vínculo de afecto con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre mantienen un vínculo de afecto con sus compañeros; el 8,0% casi siempre mantienen un vínculo de afecto con sus compañeros, el 15,0% a veces mantienen un vínculo de afecto con sus compañeros, el 3,0% casi nunca mantienen un vínculo de afecto con sus compañeros y el 2,0% nunca mantienen un vínculo de afecto con sus compañeros.

Tabla 58

Muestra una adecuada imaginación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

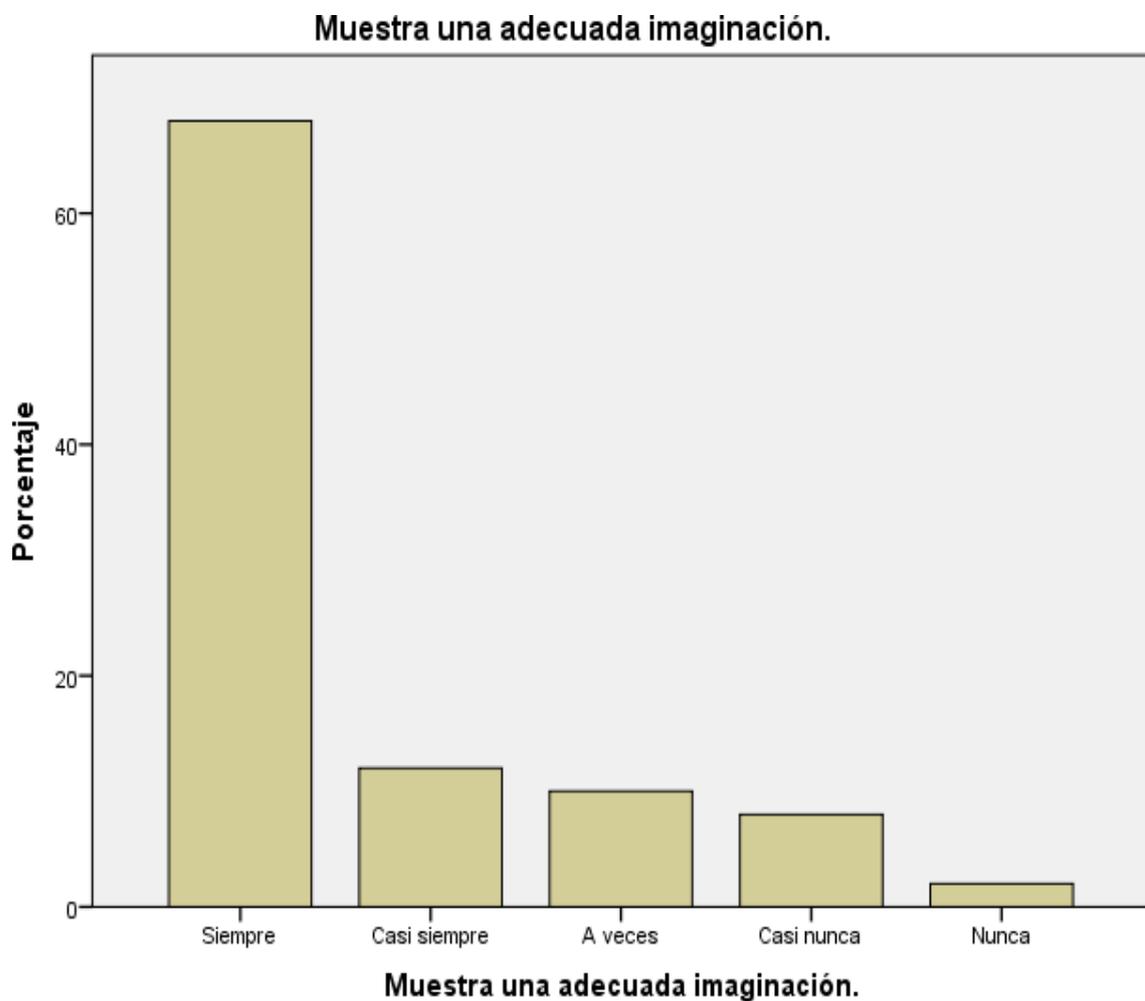


Figura 11: Muestra una adecuada imaginación.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre muestran una adecuada imaginación; el 12,0% casi siempre muestran una adecuada imaginación, el 10,0% a veces muestran una adecuada imaginación, el 8,0% casi nunca muestran una adecuada imaginación y el 2,0% nunca muestran una adecuada imaginación.

Tabla 59

Demuestra su experiencia durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

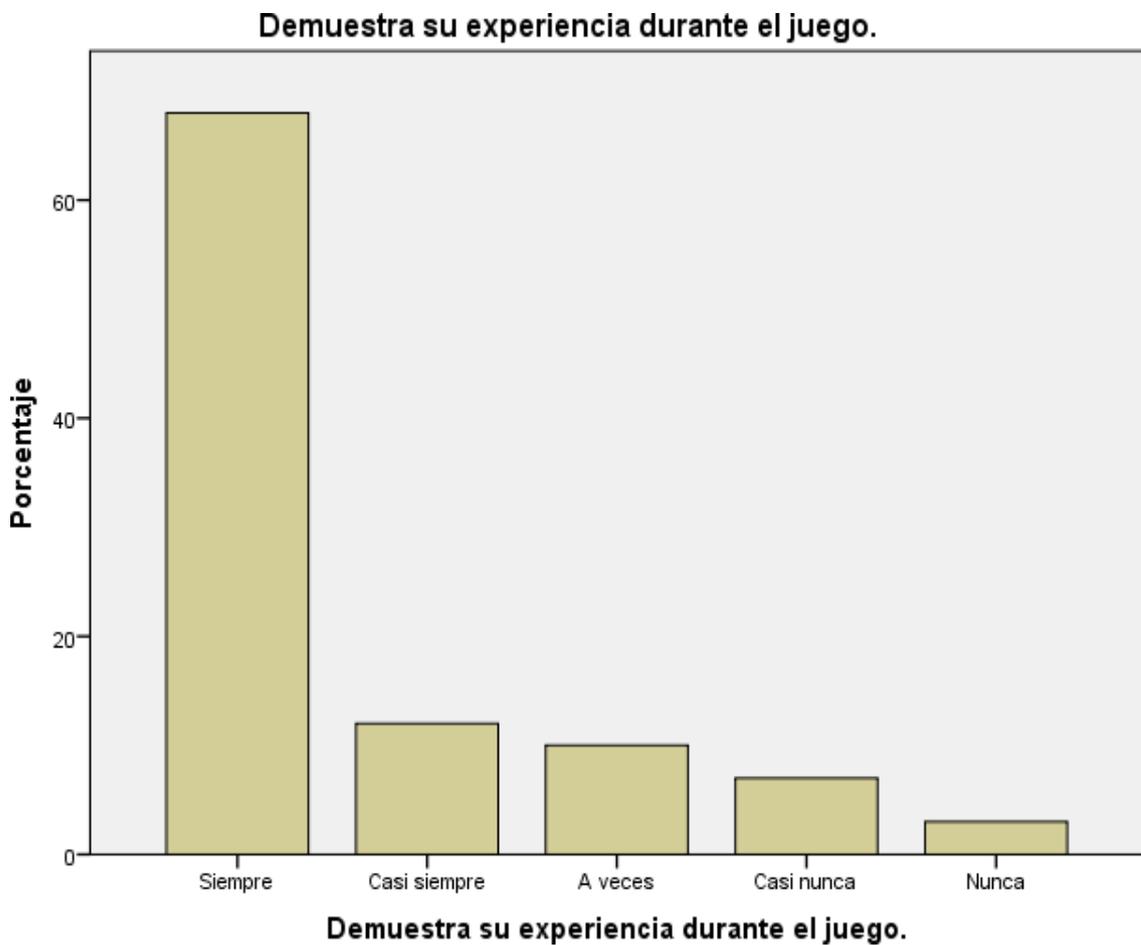


Figura 12: Demuestra su experiencia durante el juego.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre demuestran su experiencia durante el juego; el 12,0% casi siempre demuestran su experiencia durante el juego, el 10,0% a veces demuestran su experiencia durante el juego, el 7,0% casi nunca demuestran su experiencia durante el juego y el 3,0% nunca demuestran su experiencia durante el juego.

Tabla 60

Demuestra su expresión crítica en el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

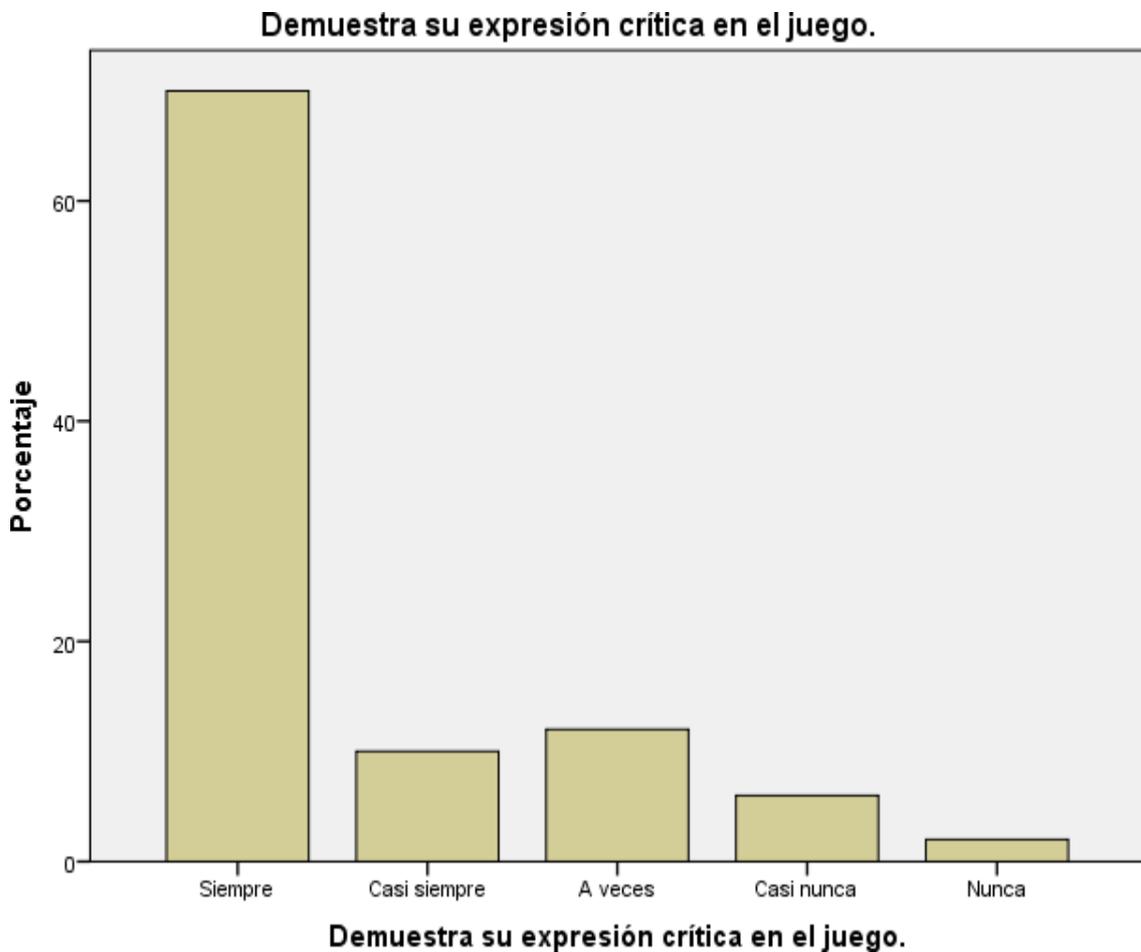


Figura 13: Demuestra su expresión crítica en el juego.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre demuestran su expresión crítica en el juego; el 10,0% casi siempre demuestran su expresión crítica en el juego, el 12,0% a veces demuestran su expresión crítica en el juego, el 6,0% casi nunca demuestran su expresión crítica en el juego y el 2,0% nunca demuestran su expresión crítica en el juego.

Tabla 61

Identifica fácilmente los aspectos de la realidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

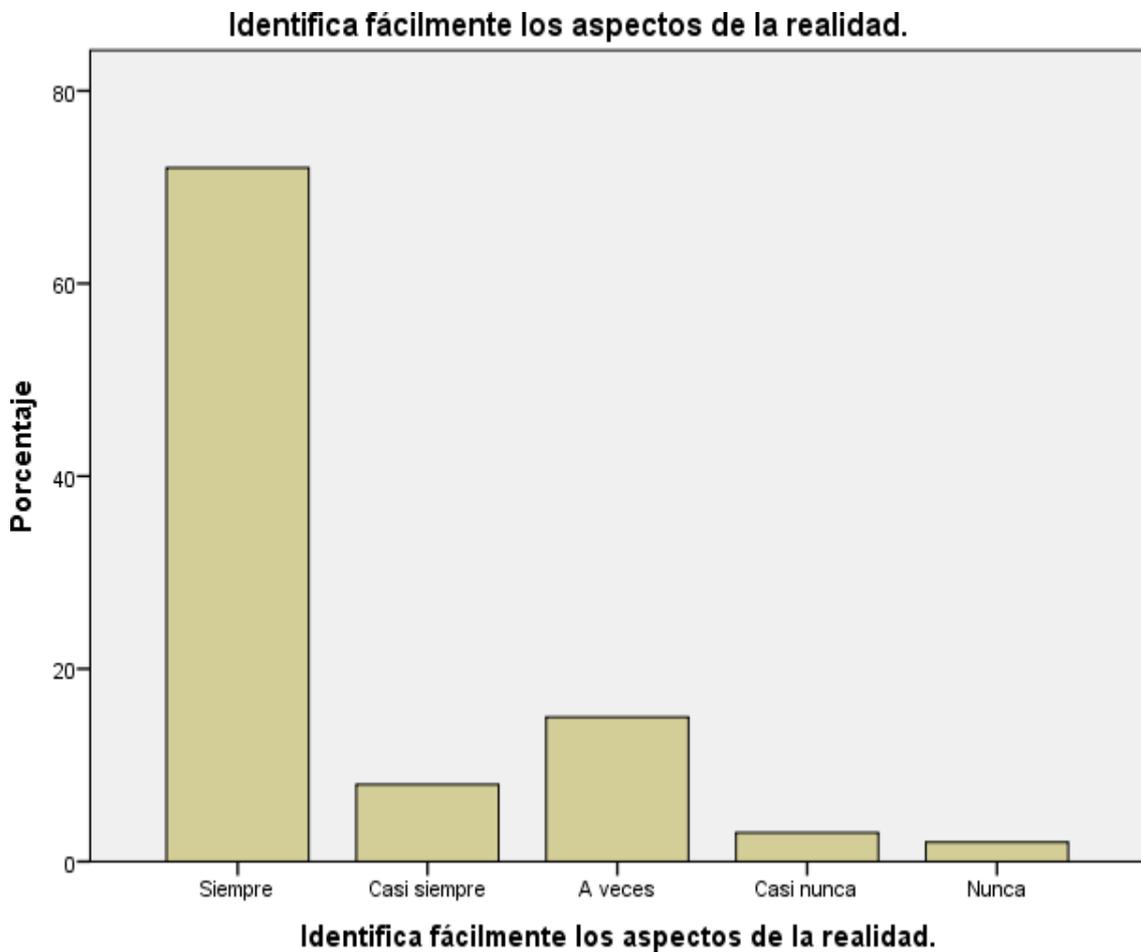


Figura 14: Identifica fácilmente los aspectos de la realidad.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre identifican fácilmente los aspectos de la realidad; el 8,0% casi siempre identifican fácilmente los aspectos de la realidad, el 15,0% a veces identifican fácilmente los aspectos de la realidad, el 3,0% casi nunca identifican fácilmente los aspectos de la realidad y el 2,0% nunca identifican fácilmente los aspectos de la realidad.

Tabla 62

Conserva plenamente el margen de libertad del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

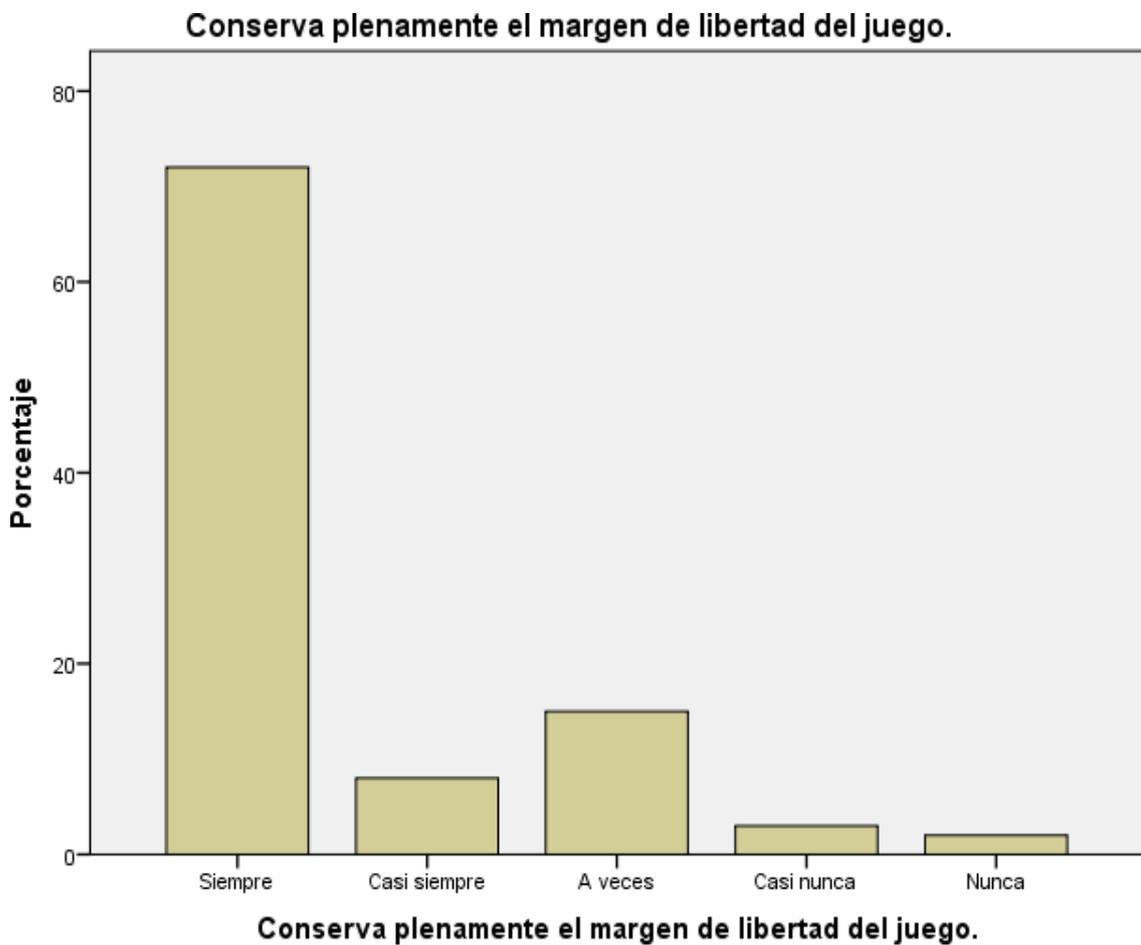


Figura 15: Conserva plenamente el margen de libertad del juego.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre conservan plenamente el margen de libertad del juego; el 8,0% casi siempre conservan plenamente el margen de libertad del juego, el 15,0% a veces conservan plenamente el margen de libertad del juego, el 3,0% casi nunca conservan plenamente el margen de libertad del juego y el 2,0% nunca conservan plenamente el margen de libertad del juego.

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los estudiantes del 1er grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Identifica elementos que no forman parte del dibujo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

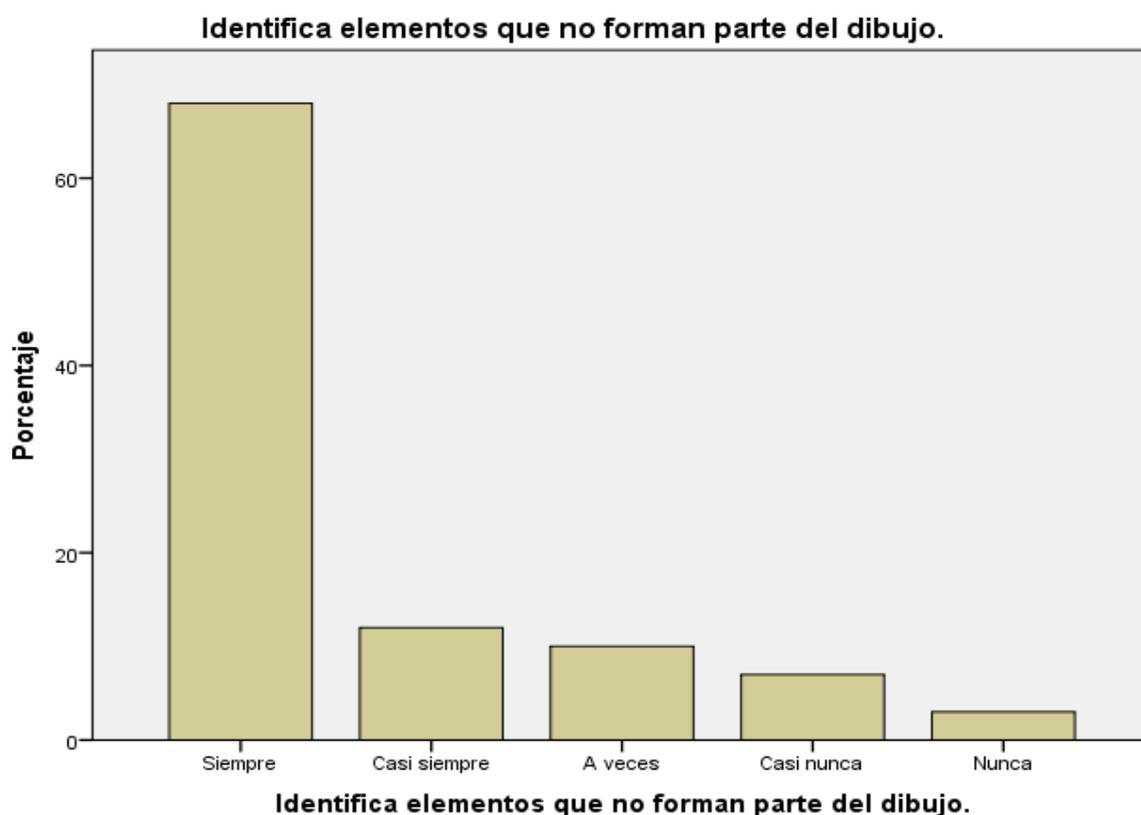


Figura 1: Identifica elementos que no forman parte del dibujo.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre identifican elementos que no forman parte del dibujo; el 12,0% casi siempre identifican elementos que no forman parte del dibujo, el 10,0% a veces identifican elementos que no forman parte del dibujo, el 7,0% casi nunca identifican elementos que no forman parte del dibujo y el 3,0% nunca identifican elementos que no forman parte del dibujo.

Tabla

Detalla las propiedades de un objeto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

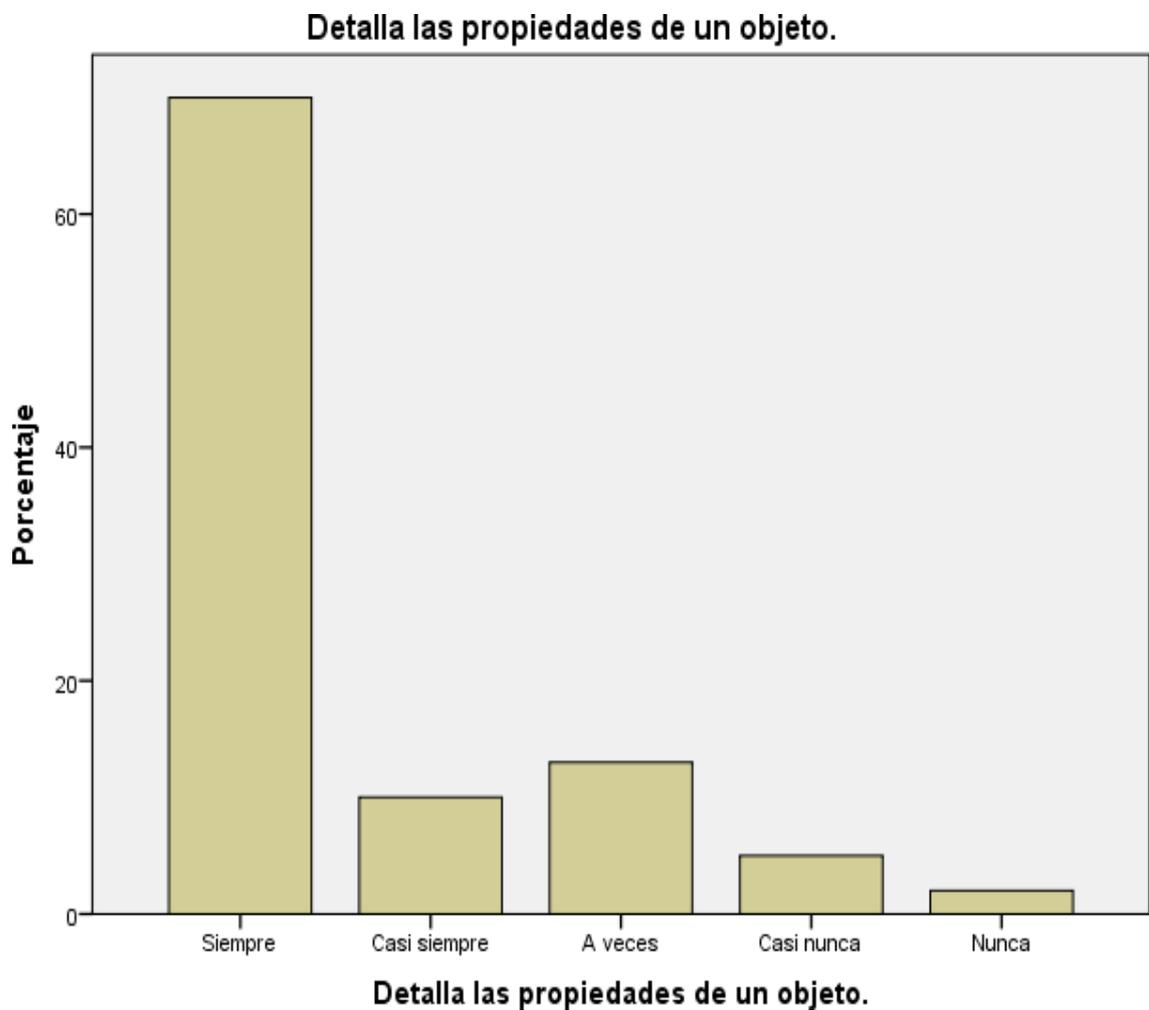


Figura 2: Detalla las propiedades de un objeto.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre detallan las propiedades de un objeto; el 10,0% casi siempre detallan las propiedades de un objeto, el 13,0% a veces detallan las propiedades de un objeto, el 5,0% casi nunca detallan las propiedades de un objeto y el 2,0% nunca detallan las propiedades de un objeto.

Tabla

Observa, explora y demuestra curiosidad por su entorno.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

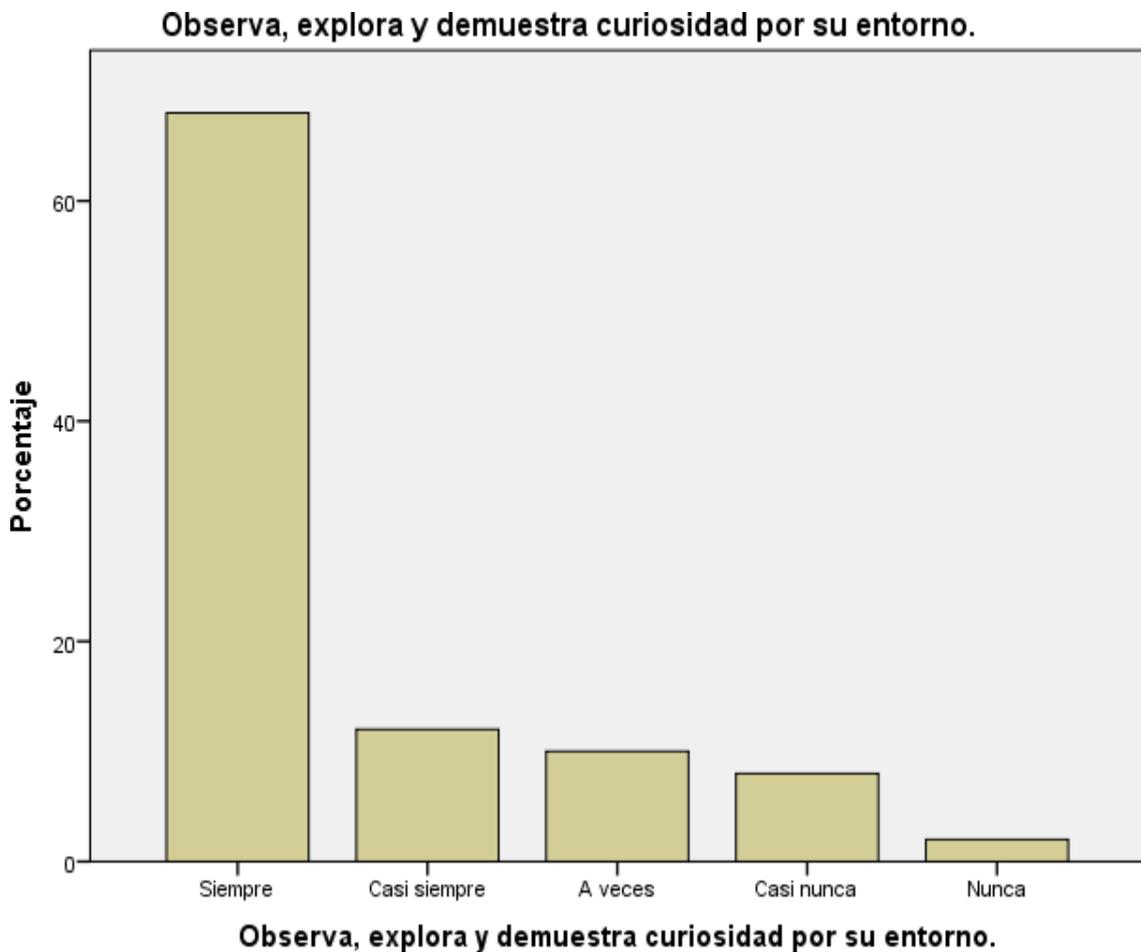


Figura 3: Observa, explora y demuestra curiosidad por su entorno.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre observan, exploran y demuestran curiosidad por su entorno; el 12,0% casi siempre observan, exploran y demuestran curiosidad por su entorno, el 10,0% a veces observan, exploran y demuestran curiosidad por su entorno, el 8,0% casi nunca observan, exploran y demuestran curiosidad por su entorno y el 2,0% nunca observan, exploran y demuestran curiosidad por su entorno.

Tabla

Empareja artículos parecidos de dos grupos distintos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

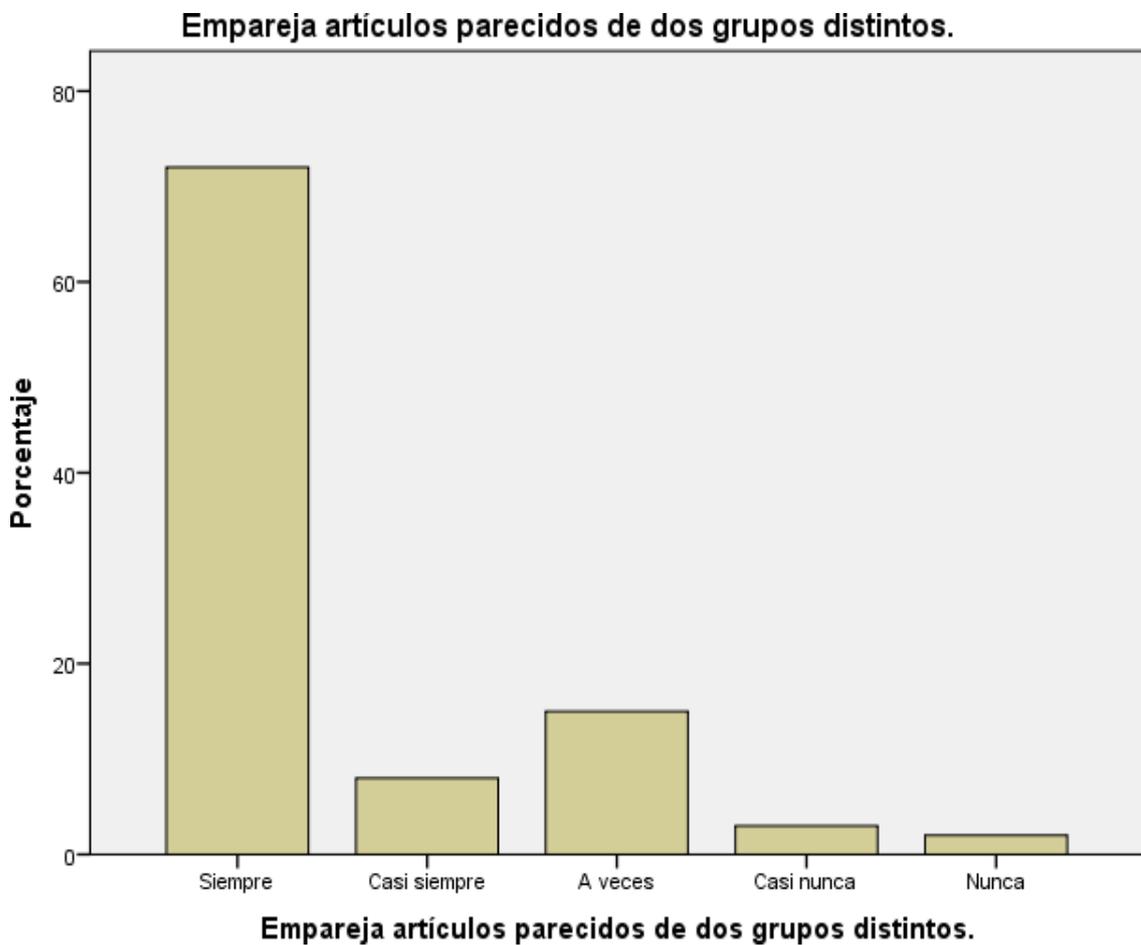


Figura 4: Empareja artículos parecidos de dos grupos distintos.

Interpretación: se encuestó a 100 0estudiantes los cuales el 72,0% siempre emparejan artículos parecidos de dos grupos distintos; el 8,0% casi siempre emparejan artículos parecidos de dos grupos distintos, el 15,0% a veces emparejan artículos parecidos de dos grupos distintos, el 3,0% casi nunca emparejan artículos parecidos de dos grupos distintos y el 2,0% nunca emparejan artículos parecidos de dos grupos distintos.

Tabla

Determina la relación entre los objetos en el área.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

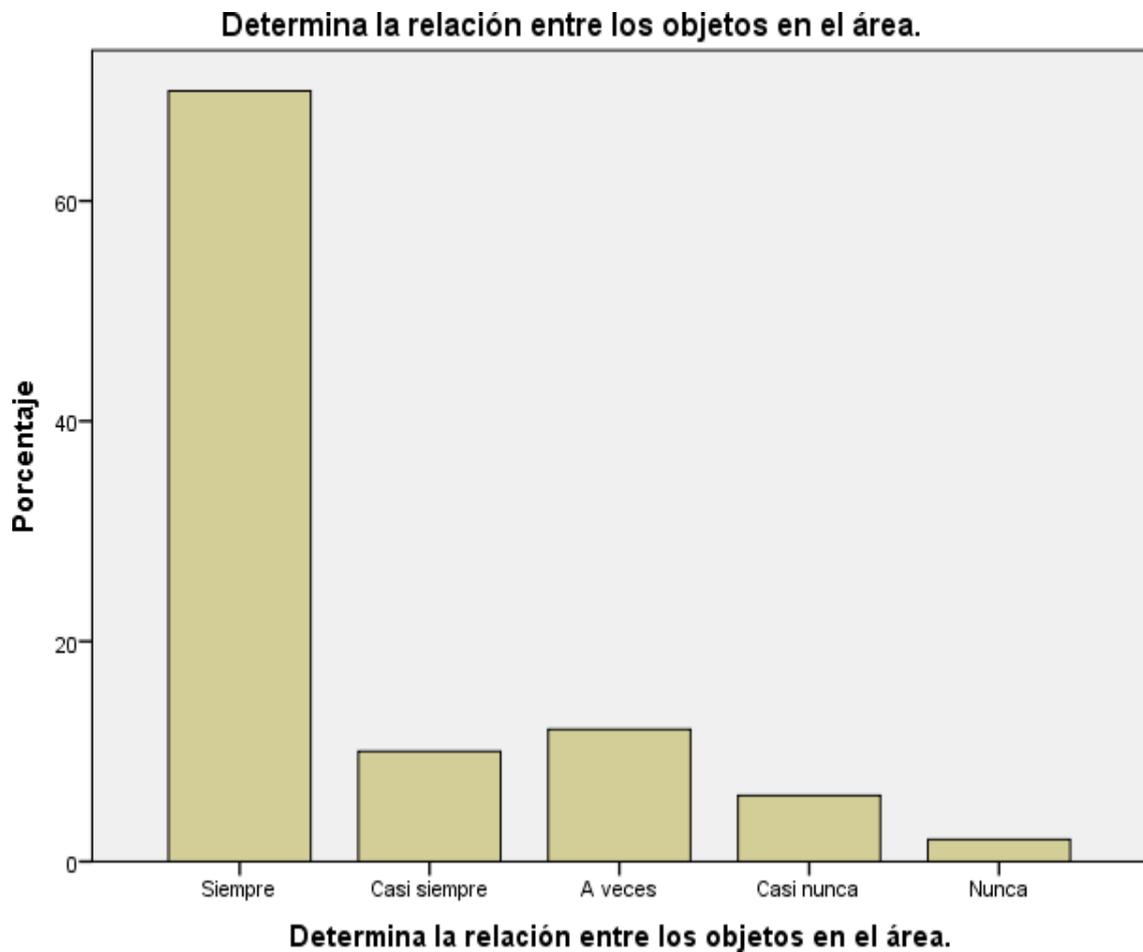


Figura 5: Determina la relación entre los objetos en el área.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre determinan la relación entre los objetos en el área; el 10,0% casi siempre determinan la relación entre los objetos en el área, el 12,0% a veces determinan la relación entre los objetos en el área, el 6,0% casi nunca determinan la relación entre los objetos en el área y el 2,0% nunca determinan la relación entre los objetos en el área.

Tabla

Ayuda cuando se lo piden.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

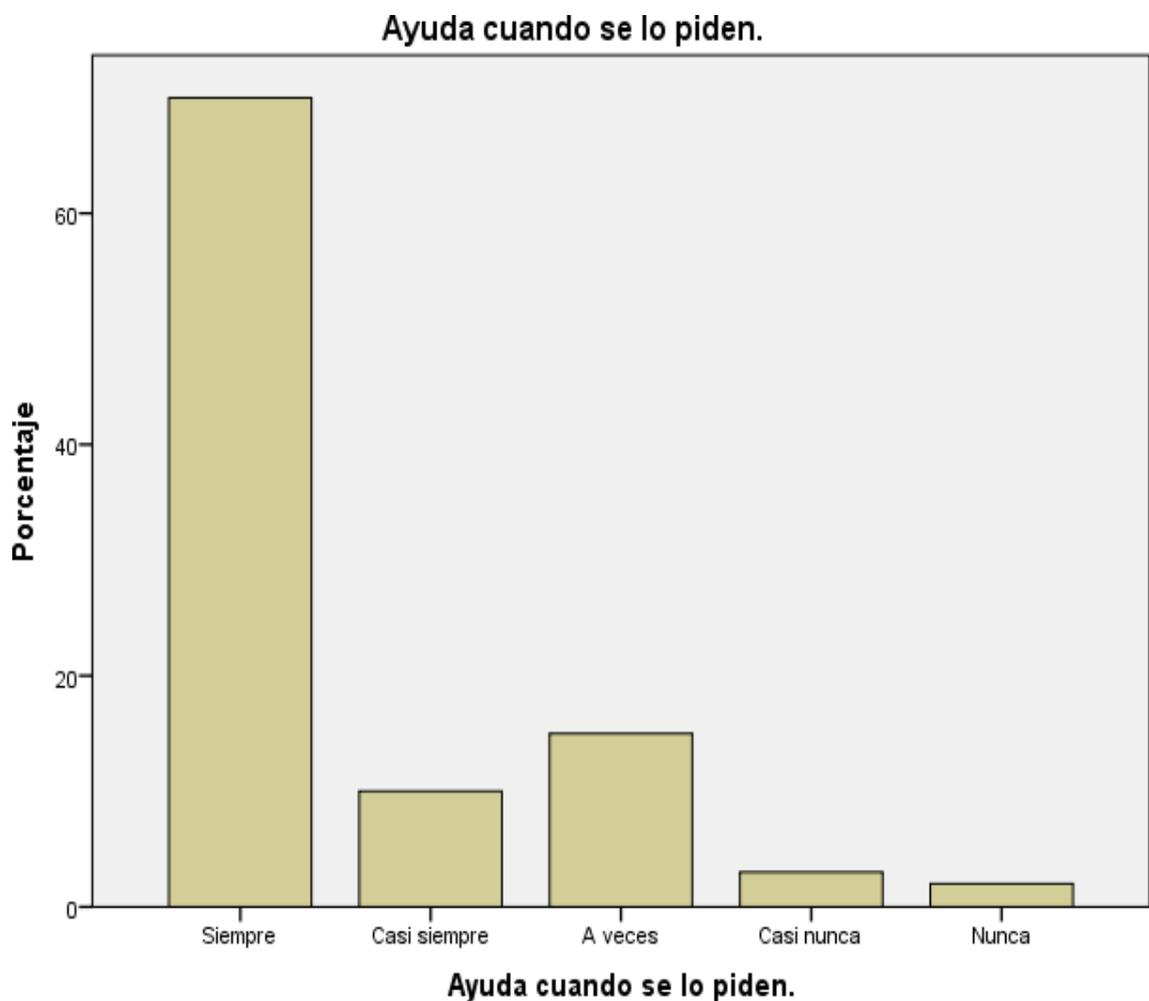


Figura 6: Ayuda cuando se lo piden.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre ayudan cuando se lo piden; el 10,0% casi siempre ayudan cuando se lo piden, el 15,0% a veces ayudan cuando se lo piden, el 3,0% casi nunca ayudan cuando se lo piden y el 2,0% nunca ayudan cuando se lo piden.

Tabla

Construye relaciones lúdicas con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

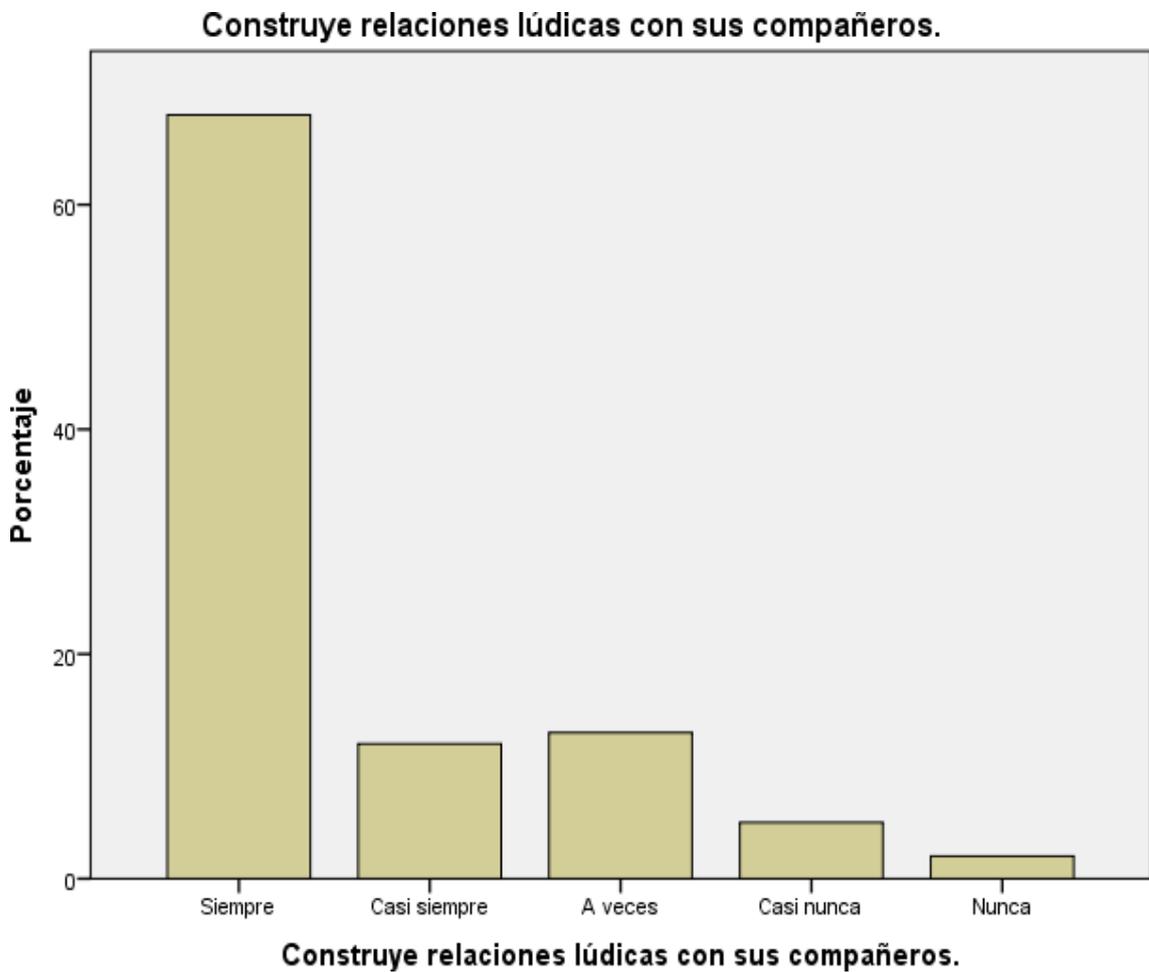


Figura 7: Construye relaciones lúdicas con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre construyen relaciones lúdicas con sus compañeros; el 12,0% casi siempre construyen relaciones lúdicas con sus compañeros, el 13,0% a veces construyen relaciones lúdicas con sus compañeros, el 5,0% casi nunca construyen relaciones lúdicas con sus compañeros y el 2,0% nunca construyen relaciones lúdicas con sus compañeros.

Tabla

Escucha y cumple las normas de clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

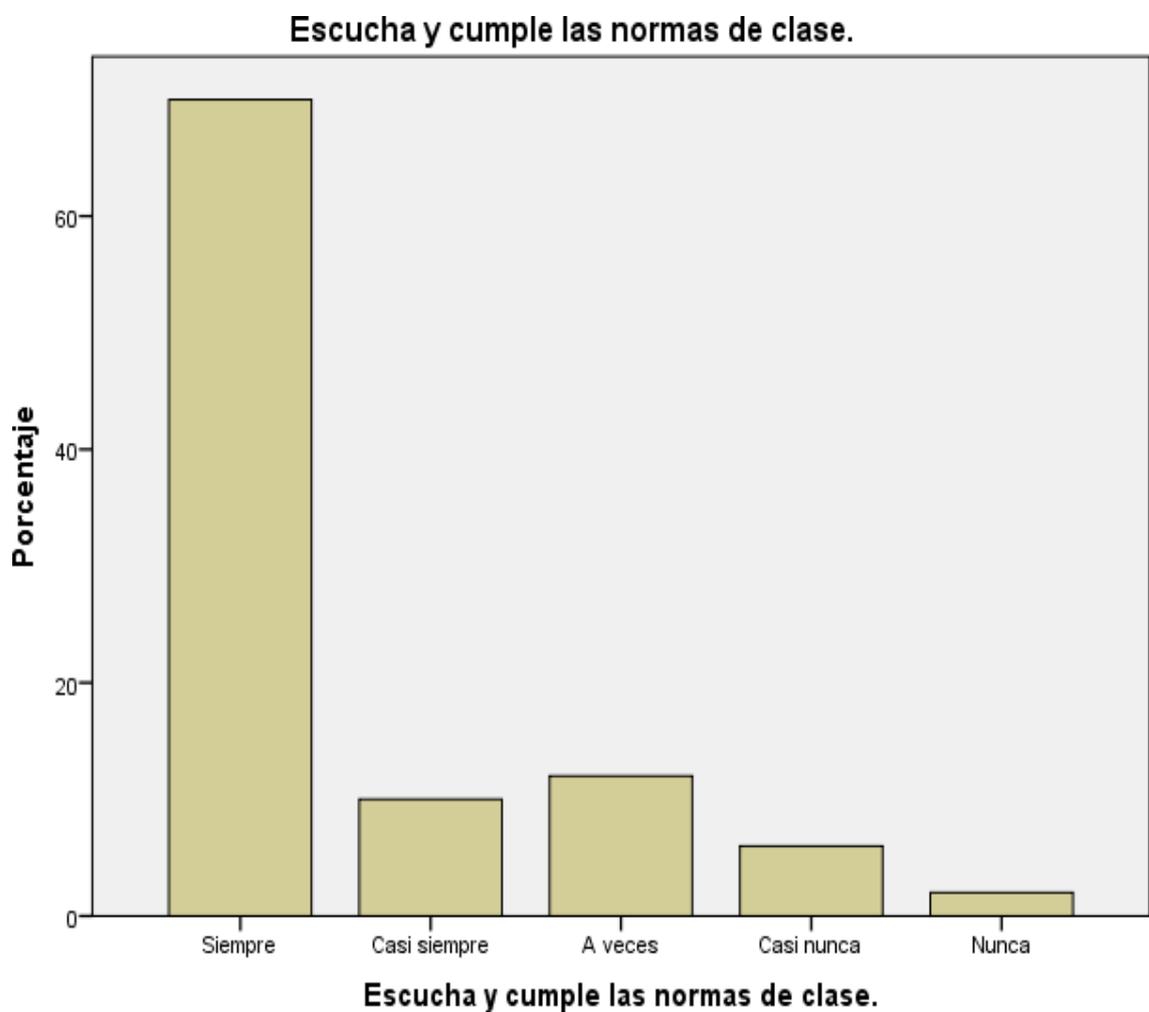


Figura 8: Escucha y cumple las normas de clase.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre escuchan y cumplen las normas de clase; el 10,0% casi siempre escuchan y cumplen las normas de clase, el 12,0% a veces escuchan y cumplen las normas de clase, el 6,0% casi nunca escuchan y cumplen las normas de clase y el 2,0% nunca escuchan y cumplen las normas de clase.

Tabla

Responde activamente a nuevos conocimientos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

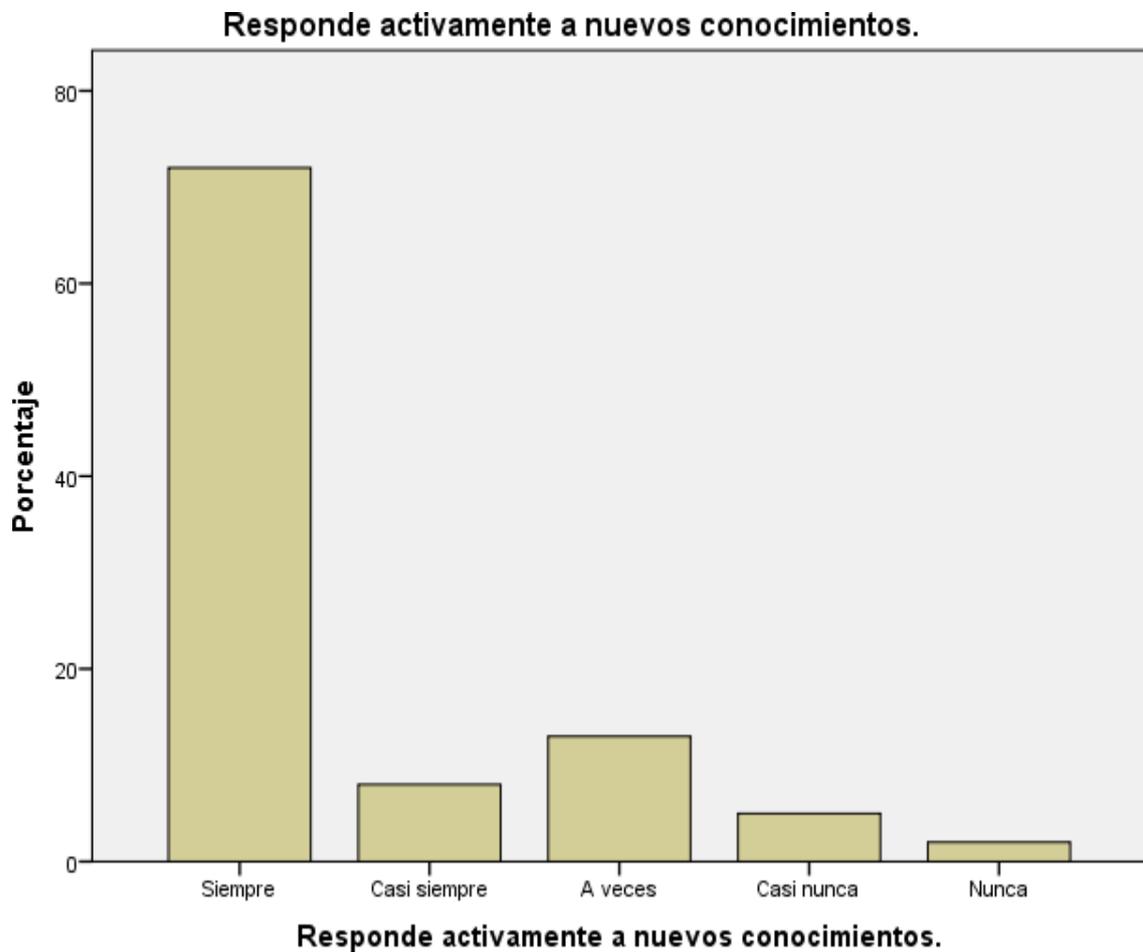


Figura 9: Responde activamente a nuevos conocimientos.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre responden activamente a nuevos conocimientos; el 8,0% casi siempre responden activamente a nuevos conocimientos, el 13,0% a veces responden activamente a nuevos conocimientos, el 5,0% casi nunca responden activamente a nuevos conocimientos y el 2,0% nunca responden activamente a nuevos conocimientos.

Tabla 72

Acepta de buena manera que lo corrijan.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

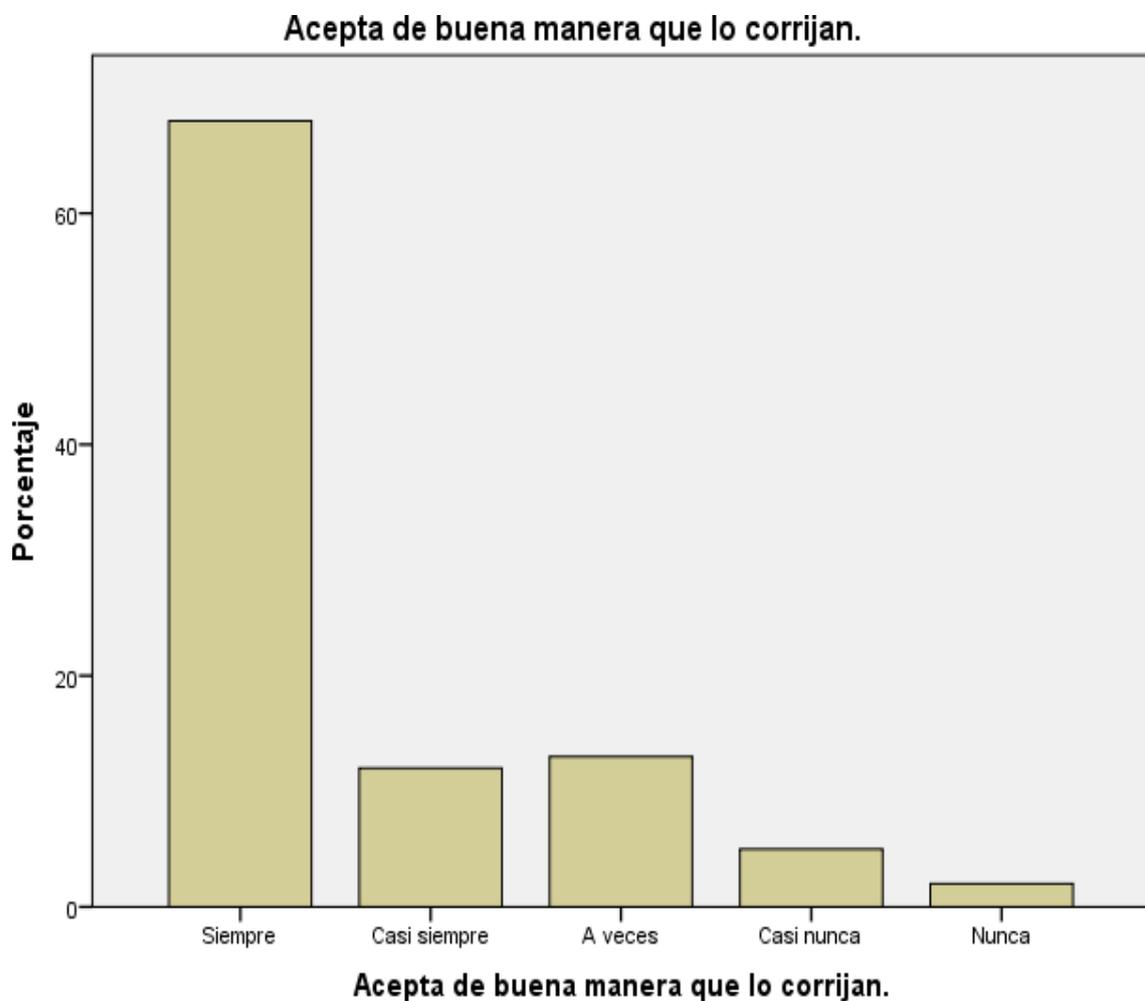


Figura 10: Acepta de buena manera que lo corrijan.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre aceptan de buena manera que lo corrijan; el 12,0% casi siempre aceptan de buena manera que lo corrijan, el 13,0% a veces aceptan de buena manera que lo corrijan, el 5,0% casi nunca aceptan de buena manera que lo corrijan y el 2,0% nunca aceptan de buena manera que lo corrijan.

Tabla 73

Dibuja figuras geométricas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

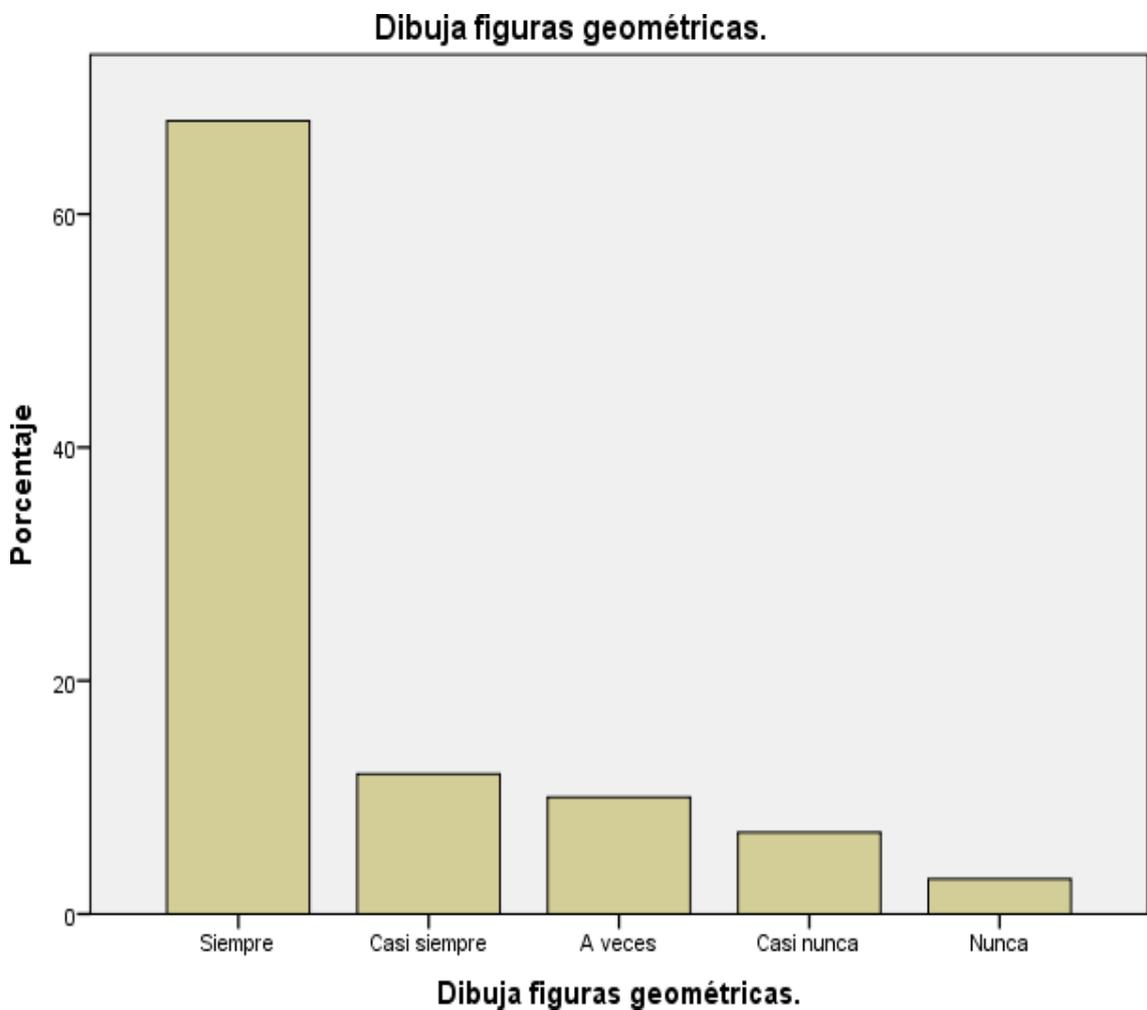


Figura 11: Dibuja figuras geométricas.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre dibujan figuras geométricas; el 12,0% casi siempre dibujan figuras geométricas, el 10,0% a veces dibujan figuras geométricas, el 7,0% casi nunca dibujan figuras geométricas y el 3,0% nunca dibujan figuras geométricas.

Tabla 74

Arma torres de hasta 5 bloques.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

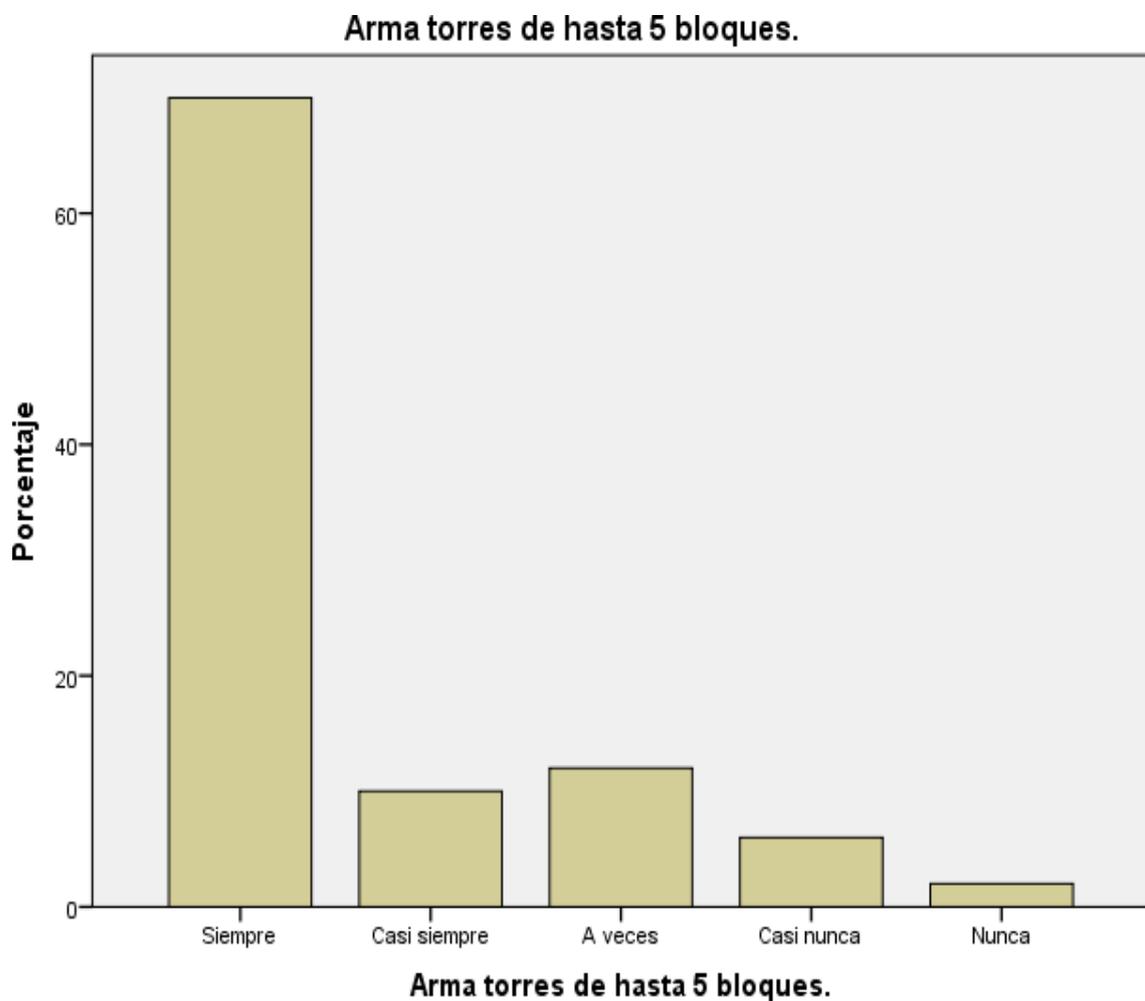


Figura 12: Arma torres de hasta 5 bloques.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre arman torres de hasta 5 bloques; el 10,0% casi siempre arman torres de hasta 5 bloques, el 12,0% a veces arman torres de hasta 5 bloques, el 6,0% casi nunca arman torres de hasta 5 bloques y el 2,0% nunca arman torres de hasta 5 bloques.

Tabla 75

Traslada objetos de una caja a otra.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

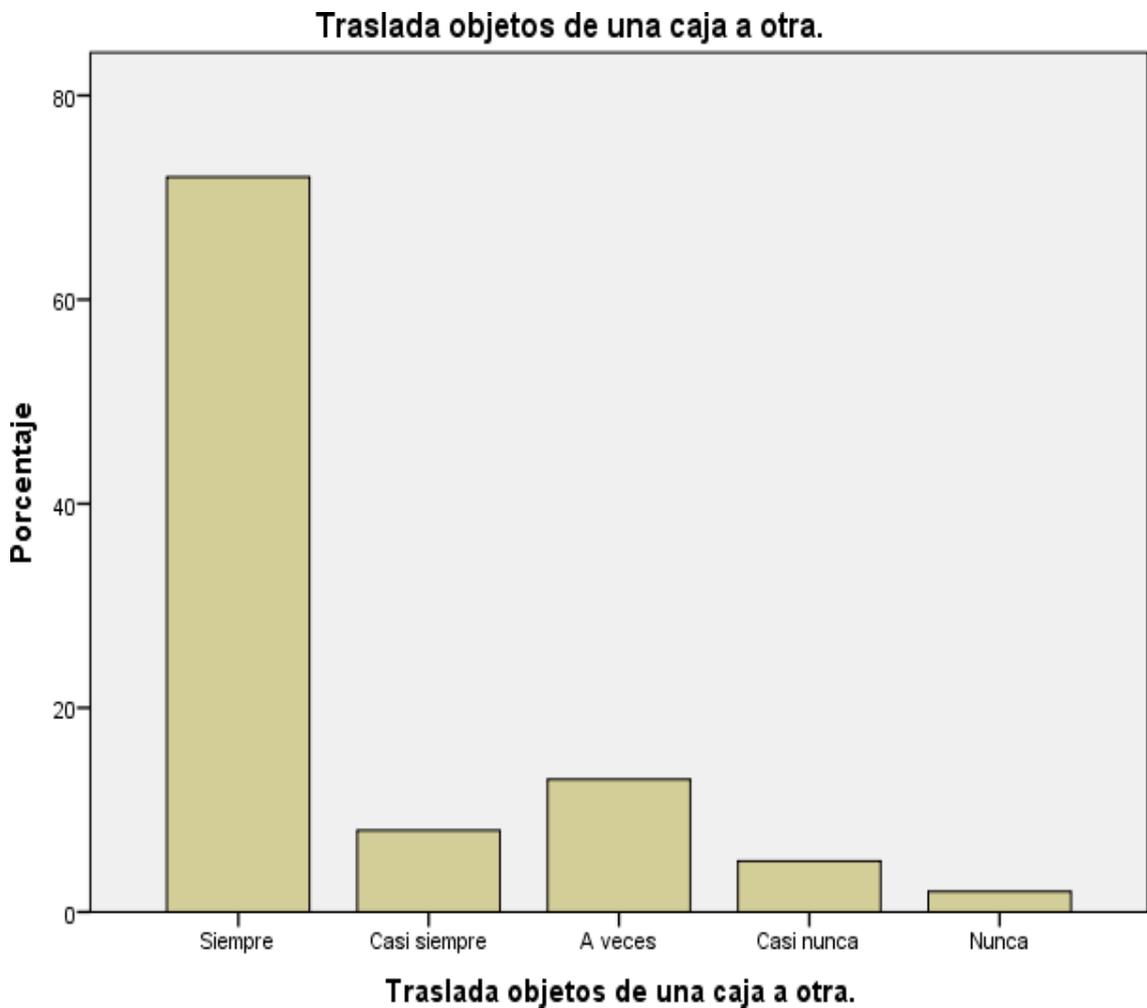


Figura 13: Traslada objetos de una caja a otra.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre trasladan objetos de una caja a otra; el 8,0% casi siempre trasladan objetos de una caja a otra, el 13,0% a veces trasladan objetos de una caja a otra, el 5,0% casi nunca trasladan objetos de una caja a otra y el 2,0% nunca trasladan objetos de una caja a otra.

Tabla 76

Hace garabatos moviendo libremente su brazo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

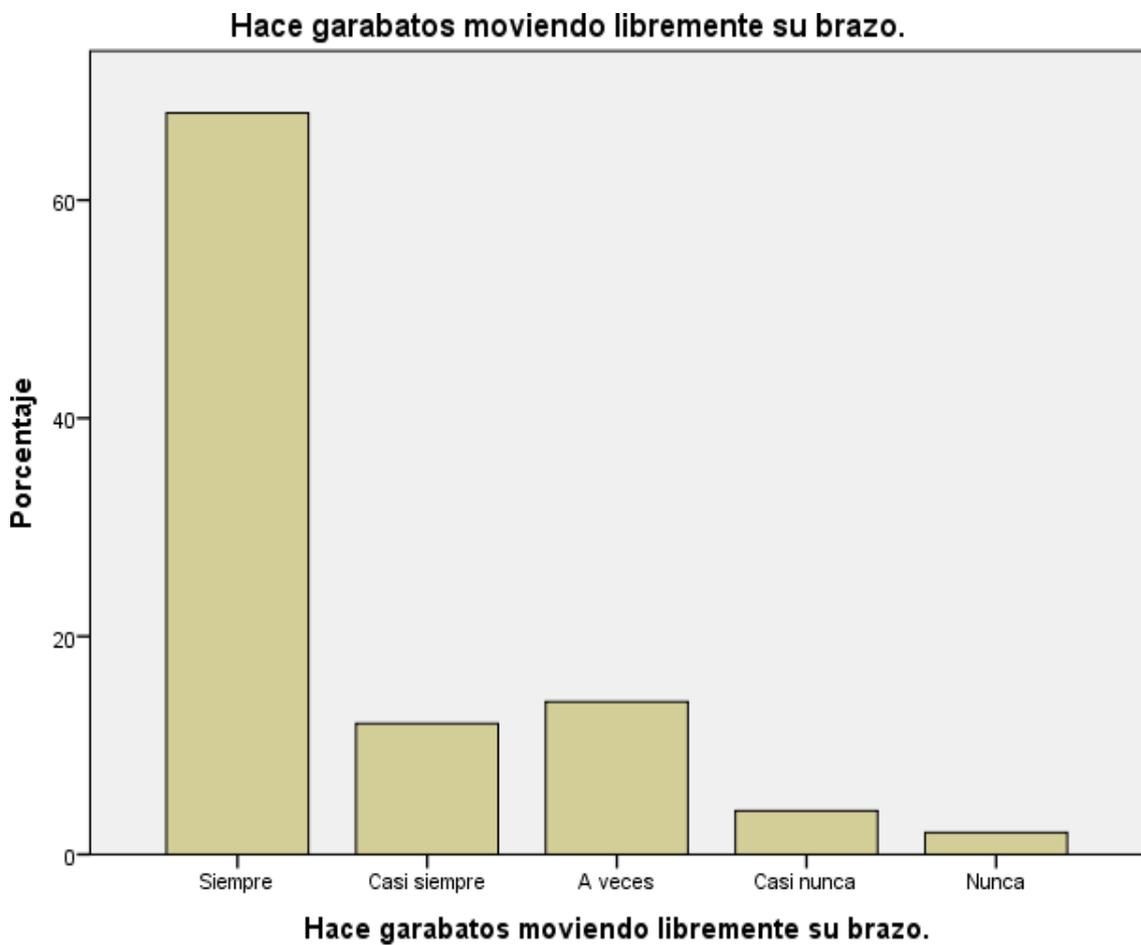


Figura 14: Hace garabatos moviendo libremente su brazo.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre hacen garabatos moviendo libremente su brazo; el 12,0% casi siempre hacen garabatos moviendo libremente su brazo, el 14,0% a veces hacen garabatos moviendo libremente su brazo, el 4,0% casi nunca hacen garabatos moviendo libremente su brazo y el 2,0% nunca hacen garabatos moviendo libremente su brazo.

Tabla 77

Sostiene la tijera de forma adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

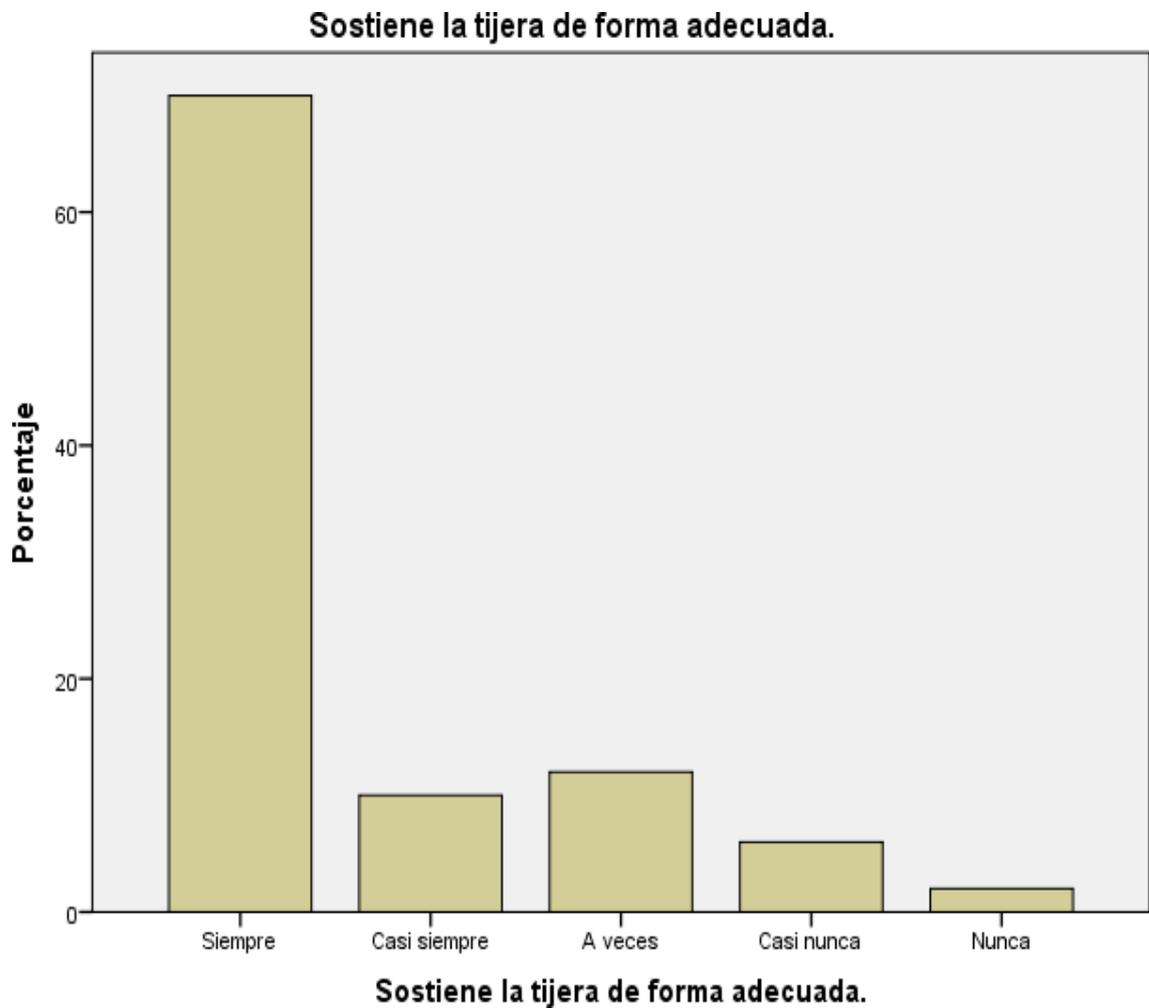


Figura 15: Sostiene la tijera de forma adecuada.

Interpretación: se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre sostienen la tijera de forma adecuada; el 10,0% casi siempre sostienen la tijera de forma adecuada, el 12,0% a veces sostienen la tijera de forma adecuada, el 6,0% casi nunca sostienen la tijera de forma adecuada y el 2,0% nunca sostienen la tijera de forma adecuada.

4.2. Contratación de hipótesis

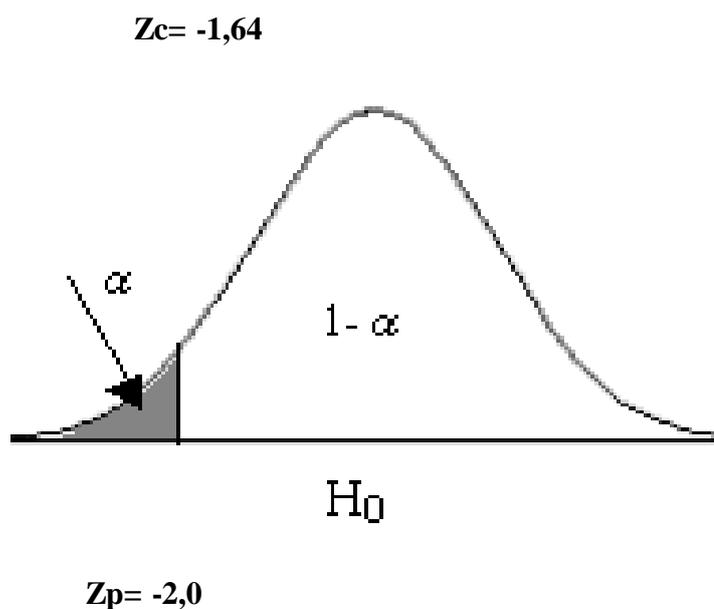
Paso 1:

H₀: Los juegos no influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

H₁: Los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Cárdenas (2020), quien en su estudio concluyó que: Se determinó que los cuidadores sabían poco sobre el juego, sin embargo, coincidieron en que sería de gran ayuda contar con un libro de actividades para estimular el desarrollo cognitivo de los niños. Asimismo, sería beneficioso que recibieran formación en técnicas de estimulación temprana. También guardan relación con el estudio de Carrión (2018), quien llegaron a la conclusión que: A través de estas actividades, los niños expresaron de manera casual cómo era ser tratados en casa. La actividad del cuento debe desarrollarse espontáneamente, o puede desarrollarse cuando el maestro detecta un cambio en las actitudes de los niños. Generalmente, cuando no practican las reglas con frecuencia, los cambios de expresión responden de manera positiva. Las relaciones de los niños deben ser monitoreadas regularmente para detectar y prevenir casos de violencia.

Pero en lo que concierne a los estudios de Merino (2022), así como Gómez (2022) concluyeron que: Se determinaron los efectos de los juegos infantiles específicos en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años de la IE 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo tanto, luego de aplicar las herramientas de investigación, se obtuvo los siguientes resultados: ningún niño obtuvo un buen nivel en el pre-test, mientras que en el post-test hubo 13 niños, lo que representa el 52% de la muestra. Además, aplicando la prueba de Wilcoxon para obtener una escala ordinal y dependiendo del valor de p que tengamos ($0.000 < 0.05$), esto confirma el efecto. Esto nos permitió confirmar que las diferentes técnicas de estimulación lograron desarrollar el control motor, una adecuada coordinación musculoesquelética y una correcta postura.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se confirmó que los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, adquiriendo integración en el mundo de las relaciones sociales ya que se le debe inculcar en el hogar información básica, hábitos de estudio, costumbres, normas de convivencia, cómo proteger la salud y disfrutar mejor de la vida, el respeto, la cultura y el lenguaje correcto y prepararlo para vivir en una sociedad libre en un espíritu de comprensión para asumir la responsabilidad de vivir con responsabilidad.
- Los juegos influyen significativamente en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que desarrollaron estrategias cognitivas que les permitieron adaptarse a los problemas encontrados en los primeros años por lo que el individuo fue capaz de recibir, integrar, correlacionar y modificar la información a su alrededor que involucra armoniosamente todas las funciones mentales.
- Los juegos influyen significativamente en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, lo que les hace amados y seguros, capaces de conectarse con los demás a partir de estándares compartidos. Para el pleno desarrollo de esta área es fundamental el involucramiento de los padres o cuidadores, ya que son los primeros generadores del vínculo afectivo y es importante brindarles seguridad, cuidado, atención, además de ser un referente o modelo a seguir.
- Los juegos influyen significativamente en el área psicomotor de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, permitiéndoles relacionarse con el mundo. También entiende la coordinación entre lo que ve y lo que toca, lo que le permite agarrar objetos con los dedos, dibujar, esbozar, hacer nudos, etc.

6.2. Recomendaciones

- Las autoridades en las instituciones educativas deben monitorear la práctica docente, asesorar y orientar sobre la importancia del juego como estrategia didáctica, y orientar a su personal docente hacia metas y objetivos que mejoren el aprendizaje de los niños para que todos aprendan de una manera divertida.
- Los maestros deben considerar la personalidad de los niños y niñas: si es tímido, necesita juegos sociales (varios jugadores), para niños con TDAH, juguetes que promuevan la atención, la percepción y el arte.
- Se recomienda a los maestros que jueguen con los niños, las reglas serán el juego adecuado, pero los niños también pueden hacer reglas simples que deben jugarse de manera responsable y, si no se siguen, se deben seguir completamente. Todo depende de la edad del niño.
- En el aula, los docentes deben orientar el tiempo de juego libre por departamento, enfatizando la planificación y observación sistemática de la atención y la percepción, a fin de cultivar la capacidad cognitiva de los alumnos de primaria.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográficas

Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Madrid: Universidad complutense de Madrid.

Arango, M. (2012). *Manual de estimulación temprana*. Cartagena: Gamma.

Arias, F. (2011). *Bronfenbrenner y la teoría del modelo ecológico y sus seis sistemas*.

Berger, S. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Madrid: Panamericana.

Brites, G., & Müller, M. (2014). *Manual para la estimulación temprana*. Buenos Aires: Bonum.

Calero, M. (1998). *Educación Jugando*. San Marcos.

Cárdenas, A. (2020). *Estimulación temprana con juego para el desarrollo cognitivo: Caso niños fundación ofrece un hogar*. Panamá: Universidad Especializada de las Américas.

Carrión, G. (2018). *La estimulación temprana para fortalecer el desarrollo motriz, fino en los niños de 4 a 5 años de inicial 2 paralelo A del centro de Educación Inicial San Gabriel de la ciudad de Loja, periodo académico 2017-2018*. Loja: Universidad Nacional de Loja.

Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.

Gómez, N. (2022). *Estimulación temprana y motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. 430-2 Huancapi Provincia de Fajardo Ayacucho 2020*. Ayacucho: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

González, C. (2007). Los programas de estimulación temprana desde la perspectiva del maestro. *Liberabit. Revista de Psicología*, vol. 13, 19-27.

- González, C., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, vol. 2, núm. 3, 173-189.
- Guidotti, M., & Granados, M. (2019). *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Hernandez, A. (2006). *Metodología Científica*. México: Mc Graw.
- Izquierdo, M. (2012). *La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de edad escolar*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Matamoros, B., & Peñarreta, D. (2015). *Intervención educativa sobre estimulación para promover el neurodesarrollo en recién nacidos dirigida a madres del centro de desarrollo infantil "mis enanitos"*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Merino, B. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una Institución Educativa*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Ordoñez, M. (2006). *Estimulación Temprana: Inteligencia Emocional y Cognitiva*. Madrid: Pirámide.
- Orengo, J. (2014). *Urie Bronfenbrenner teoría ecológica*.
- Regidor, R. (2012). *Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años*. Madrid: La Palabra.
- Siles, R. (2013). *Enciclopedia Estimulación Temprana*. Cartagena: Gamma.
- Solano, E. (2014). *Propuesta de estimulación temprana a través del juego y el arte para niños de 4 a 5 años del Jardín Infantil Los Chaticos, Zapatoca - Santander*. Bucaramanga: Universidad Santo Tomás.
- Stein, L. (2012). *Estimulación Temprana*. Buenos Aires: Lea.
- Tapullima, R. (2018). *El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa misional "Goretti" en el distrito de Lagunas-Loreto, 2018 (tesis)*. Lima: Universidad Alas Peruanas.

Vásquez, L. (2016). *Taller juego de roles para desarrollar socialización en niños de cinco años - Centro de Estimulación Temprana "Creciendo con amor" Chiclayo 2016*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.

Venegas, F., García, M., & Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. España: IC.

Anexo 1: Lista de cotejo para los estudiantes del 1er grado.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: Estimado estudiante, este cuestionario es anónimo, por lo que te pedimos que seas honesto, veraz y completamente libre de responder marcando (x) la casilla con la opción que creas correcta.

5	4	3	2	1
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	JUEGO PSICOMOTOR					
1	Demuestra libertad en su desarrollo psicomotriz					
2	Demuestra un control corporal adecuado					
3	Demuestra originalidad en sus habilidades psicomotoras					
4	Permanece visiblemente consciente de sus propios movimientos					
5	Realiza acciones que respondan a sus necesidades personales					
	JUEGO COGNITIVO					
6	Expresa sus necesidades en el juego de forma adecuada					
7	Juega de una manera que crea un vínculo emocional					
8	Cumple las normas realizadas					
9	Entiende los “parámetros” de interactuar con sus compañeros					

10	Mantiene un vínculo de afecto con sus compañeros					
	JUEGO SOCIAL					
11	Muestra una adecuada imaginación					
12	Demuestra su experiencia durante el juego					
13	Demuestra su expresión crítica en el juego					
14	Identifica fácilmente los aspectos de la realidad					
15	Conserva plenamente el margen de libertad del juego					

Anexo 2: Lista de cotejo para los estudiantes del 1er grado.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: Estimado estudiante, este cuestionario es anónimo, por lo que te pedimos que seas honesto, veraz y completamente libre de responder marcando (x) la casilla con la opción que creas correcta.

5	4	3	2	1
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	ÁREA COGNITIVA					
1	Identifica elementos que no forman parte del dibujo					
2	Detalla las propiedades de un objeto					
3	Observa, explora y demuestra curiosidad por su entorno					
4	Empareja artículos parecidos de dos grupos distintos					
5	Determina la relación entre los objetos en el área					
	ÁREA AFECTIVO SOCIAL					
6	Ayuda cuando se lo piden					
7	Construye relaciones lúdicas con sus compañeros					
8	Escucha y cumple las normas de clase					
9	Responde activamente a nuevos conocimientos					
10	Acepta de buena manera que lo corrijan					

	ÁREA PSICOMOTRIZ					
11	Dibuja figuras geométricas					
12	Arma torres de hasta 5 bloques					
13	Traslada objetos de una caja a otra					
14	Hace garabatos moviendo libremente su brazo					
15	Sostiene la tijera de forma adecuada					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce los juegos en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce los juegos en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- 	<p>El juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el juego? - Importancia del juego en la escuela primaria - Clasificación de los juegos - Características del juego - El juego como un medio educativo - Tipos de Juego - Planificación de los juegos - Dimensiones del juego - Factores que favorecen la integración de los niños en el juego <p>Estimulación temprana</p>	<p>Los juegos influyen significativamente en la estimulación temprana de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos influyen significativamente en el área cognitiva de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- 	<p>Diseño metodológico</p> <p>En esta investigación, usamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a examinar que se recopilan en un instante.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos los estudiantes del 1er grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” del distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.</p> <p>Muestra</p> <p>A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de</p>

<p>Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021? • ¿Cómo influye los juegos en el área psicomotriz de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021? 	<p>Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la influencia que ejerce los juegos en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. • Conocer la influencia que ejerce los juegos en el área psicomotriz de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<ul style="list-style-type: none"> - Definición - Importancia de la estimulación temprana - Proceso de la estimulación temprana - Principios de la estimulación temprana - La estimulación temprana según áreas - La estimulación temprana en la infancia - Dimensiones de la estimulación temprana - Actividades que facilitan la estimulación temprana 	<p>Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos influyen significativamente en el área afectivo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. • Los juegos influyen significativamente en el área psicomotor de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<p>observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos</p> <p>Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos en la estimulación temprana, que consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada para la variable el juego y 15 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los estudiantes, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
--	---	--	---	--