



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años

I.E.I 394 - Amay - 2021

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

Sugey Deyanira Farro Torres

Asesora

Dra. Bernardita Ruth Padilla Delgadillo

Huacho – Perú

2024



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 del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho”

FACULTAD DE: Educación

ESCUELA PROFESIONAL: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN

<u>DATOS</u> DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Sugey Deyanira Farro Torres	47809456	18 de Diciembre del 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Bernardita Ruth Padilla Delgadillo	09073710	0000-0001-9389-0118
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Delia Violeta Villafuerte Castro	15744241	0000-0002-7442-467X
Paulina Celina Rojas Rivera	15695019	0000-0001-7564-0449
Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592

JUEGOS INFANTILES PARA LA ESTIMULACION DE HABILIDADES EN NIÑOS DE 4 AÑOS I. E.I CAPULLITOS DEL SEÑOR DE LA ASCENCIÓN 394 - AMAY - 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	20%	1%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	10%
2	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

A toda mi familia porque siempre saben cómo ayudarme en todo momento y a dios por orientarme en momento adversos.

AGRADECIMIENTO

Agradecer de primera a mis padres por los consejos que me brindan, por también darme apoyo y siempre estar conmigo en cada momento.

RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo determinar la relación que existe entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E.I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021, diseño de investigación es descriptivo correlacional guardan relación en las dos variables su población es de 110 alumnos y su muestra constituida por los niños, 55 estudiantes; Según la tabla: el estadístico Chi- cuadrado que devuelve un valor de significancia $p=0.002 < 0.05$. La prueba del estadístico Chi- cuadrado que devuelve un valor de significancia $p=$ menor a 0.05 dando por aceptado que el uso de los Gráficos visuales tiene una relación directa para elevar la estimulación de capacidades.

Los juegos infantiles hacen de que los niños que recién están aprendiendo puedan tener un desarrollo mas apto, influyendo de modo directo ya que el Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p= < 0.05$ dando por aceptado que existe una relación directa con el aumento de habilidades en los niños, de manera que esto permitirá un mejor enfoque al momento de que se desarrollen más aprendizajes.

Palabras Claves: desarrollo, aportes, desarrollo de conocimientos.

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between, children's games for the stimulation of skills in 4-year-old children I.E.I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021, research design is descriptive correlational are related in the two variables its population is 110 students and its sample consists of children , 55 students; According to the table: the Chi-square statistic that returns a significance value $p=0.002 < 0.05$. The Chi-square statistic test that returns a significance value $p=$ less than 0.05, assuming that the use of visual graphics has a direct relationship to increase the stimulation of capacities.

Children's games help children who are just learning to have a more suitable development, influencing directly since the Chi-square returns a value of significance $p= < 0.05$, assuming that there is a direct relationship with the increase in skills in children, so that this will allow a better focus when more learning is developed.

Keywords: development, contributions, development of knowledge.

INDICE

JURADO EVALUADOR.....	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRAC	vi
INDICE.....	vi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.1.Descripción de la realidad problemática	6
1.2.Formulación del problema.....	6
1.2.1 Problema General.....	8
1.2.2 Problemas específicos	8
1.3Formulación de objetivos	9
1.3.1 Objetivo General	9
1.3.2 Problemas específicos	9
1.4Justificación.....	9
1.5Delimitación del estudio	10
1.6Viabilidad del estudio.....	10
CAPÍTULO II:MARCO TEÓRICO	11
2.2Investigación Internacionales	11
2.3 Investigación Nacionales	16
2.3.1Bases Teóricas	19
2.3.2Bases filosóficas.....	30
2.3.3Definiciones de Términos básicos.....	31
2.3.4 Hipótesis de investigación.	33
2.4 Formulación de hipótesis General.....	34

2.5	Formulación de hipótesis Especifico	34
2.6.	Variables:	34
CAPÍTULO III:METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		36
3.1	Diseño Metodológico	36
3.2	Población y muestra	36
3.2.1.	Población	37
3.2.2.	Muestra.....	37
3.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.3.1.	Técnica.....	37
3.4	Técnicas para el procesamiento de la información.....	37
3.4.1.	Procesamiento manual	37
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		45
4.1	Análisis de los resultados	45
4.2	Contrastación De Hipotesis	51
CAPÍTULO V DISCUSIÓN		53
5.1	Discusion De Resultados	53
CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		55
6.1	Conclusiones.....	55
6.2	Recomendaciones.....	56
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA		58
ANEXOS		60
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....		62

INTRODUCCIÓN

El presente estudio denominado juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E.I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021. Es un estudio descriptivo correlacional, para determinar la relación que existe entre las variables Juegos infantiles y habilidades en niños.

Los juegos son parte del desarrollo de toda persona, estas ayudan a un momento de relajación permitiendo también que se puedan hacer actividades que aporten al desarrollo psicomotor y kinestésico, los juegos en la educación también son usados como un método muy práctico para llevar la educación a un nivel diferente.

Así mismo se menciona que los juegos al ser parte de la educación son prestos para el desarrollo y avance, a medida que los alumnos van asumiendo más responsabilidades, la mayoría de maestros busca un método mas significativo para que puedan aprender ya que hay problemas de aprendizaje y entendimiento constantemente, así mismo es importante destacar la labor de cada docente al poder buscar un método mas centrado que ayude a la educación.

Desde que el niño nace existen diferentes formas de enseñarles, desde premiarlo o bien buscar cosas que le gusten a todo esto se le denomina metodologías o estrategia, consisten en poder conseguir el objetivo con el fin que el pequeño pueda aprender, de manera lógica también estos métodos van a permitir una estimulación temprana para los niños con el fin

de que cuando estén en los primeros grados de escuela puedan tener una razón o bien una educación mas centrada, es importante también comprender que con todo este periodo de desarrollo se van a observar las habilidades naturales que se van presentando en cada escolar.

Las habilidades al momento de estar ser notadas es en donde los maestros hacen un estudio para poder ver cual es el estilo mas adecuado para trabajar con los escolares, ya que ellos son los que tienen una habilidad por desarrollar, aparte cada alumno tiene una forma de procesar la información lo que es algo muy complejo de saber pero los maestros se encargan y a través de ejercicios lúdicos y de estudios se puede determinar un trabajo que le permita alcanzar el mejor estado para los estudiantes y así tener un desarrollo general.

Capítulo I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Los juegos conforman un factor esencial en el aprendizaje íntegro de los estudiantes, mejorando la pedagogía y las metodologías de enseñanza, siendo estas llamadas un método moderno y muy interactivo que permite no solo poder tener más confianza con ellos mismo sino también, perdiendo el miedo para poder charlar o poder opinar en clases ante los docentes.

De acuerdo a la materia se utilizará un juego que ayude bien a su propósito o tal vez a pulir algunas enseñanzas que no quedaron claras en las clases, la gran mayoría de estudiantes prefiere las nuevas metodologías ya que son un método más novedoso ayuda relata y motiva en cada momento, también es algo novedoso comprender que no solo ayuda en esos factores sino en el factor emocional compromete más al estudiante hace de que todos comprendan se ayuden y aporte al nivel de sociedad como escuela

La educación en los últimos años se ha visto comprometido de diverso cambios y también cosas relevantes en la vida de escolares y maestros es decir durante los años 2015 y 2020 se exploraban métodos sobre la virtualidad y como esta puede funcionar

para una educación mas concreta y que los estudiantes o niños de zonas alejada como la sierra o selva puedan tener la educación, sin embargo era algo que se iba estudiante, pero con la llegada del COVID todas las escuelas debieron cerrar y ver el método que permita continuar con la educación la cual en este caso, fue el método virtual siendo en el 2020 su gran apogeo y cambio.

Durante el tiempo de pandemia las clases tuvieron una pausa, pero la tecnología aumento considerablemente y es en donde asumen muchos roles con el fin de poder compensar la falta de educación, sin embargo, se empezaron a dar las clases particulares mediante videollamadas, el problema fue de la tecnología también traía consigo formas de distracción en la que los estudiantes ya no prestaban atención y la docente no sabia como poder tener la atención de ellos y puedan aprender.

Es en donde se da el 2do paso buscar maneras de enseñanza novedosas que ayuden al desarrollo y puedan ser un factor mejorado para la educación, se recurrió al apoyo de la interacción mediante juegos virtuales pero educativos permitiendo así pasar de un lado de lo ambiguo a lo virtual, adoptando mas practicas y estrategias que son esenciales en las enseñanzas de los estudiantes en la actualidad.

Hoy en día cada capacidad de un escolar se ve se denota al punto que los docentes pueden apreciar esto y ver una forma como poder potenciar el desarrollo para mejorar la educación, ideas nuevas, métodos, trabajos y así diversas formas como ayudar al estudiante.

Por ende, cabe mencionar que la motivación de juegos y habilidades son un conjunto muy completo ya que siendo un factor la habilidad y el juego, pueden notarse y trabajar más

en eso que potencia a cada alumno, buscar una forma también de poder resolver problemas de aprendizaje en factores que no puedan desarrollarse, formarían un complemento ideal para la educación.

1.1 Formulación del problema

1.2.1 Problema General

¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?

¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?

¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Objetivos específicos

Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

1.4. Justificación teórica

Con el deseo de poder aumentar la educación y desarrollo de los niños que recién inician aprendiendo en sus primeras clases, se ira ejerciendo en diferentes I.E , se busca de que la educación que se da a cada estudiante se pueda conocer y de esta manera se busque una forma para solucionar la investigación. El modelo de Alonso, Gallego, & Honey, (1999) por el cual busca la realizacion de brindar datos que puedan generar un cambio mediante un aporte con excelente referencias.

1.4.1 Justificación práctica

El estudio demostrara su relevancia en tener en cuenta los juegos infantiles y las habilidades de los niños, una teniendo los resultados los maestros van a buscar un método

mas adecuado para brindar sus clases y a la vez mejorar y modificar todos los diseños que se tengan de tal modo que se pueda cumplir con una educación de excelencia y se desarrollen por completo en la educación cada estudiante.

1.5. Delimitación del estudio

Delimitación temporal

La investigación se desarrolla en el último bimestre académico del año escolar 2021.

Delimitación espacial

En el la I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Delimitación social

El proyecto se ejecutara con estridentes en el la I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Viabilidad del estudio

- Se cuenta con material bibliográfico
- La efectuación del estudio no dañara el sistema ecológico
- Las variables cuentan con todos los instrumentos requeridos para poder ser aplicados
- Existe un buen asesoramiento para la ejecución del estudio
- Hay información para el desarrollo del proyecto

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes de la investigación

2.1.2 Antecedentes internacionales

Ximena Mariela (2016) presento el estudio *“el juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad”* la importancia del desarrollo en la educación es algo que se viene dando en épocas diversas todos tienen un fin el poder mejorar la educación dejar un aporte y hacer que los pequeños problemas ya no sigan continuando o bien darle una solución, en este caso se habla de los niños como ellos afrontan su nuevo reto en la etapa educativa el cual es algo pertinente conocer también que hay errores de enseñanza tanto como de los docentes así como de los padres, en este trabajo se busco ver el problema luego analizar como se puede solucionar y periódicamente terminar con las barreras que ocasiona la falta educativa, para obtener los resultados se usaron juego educativos que ya fueron antes probados, pero generando algunas modificaciones para poder ver si esto podía resultar mas productivo o de lo contrario volver al sistema anterior. (p,18).

Córdoba (2015), en su estudio *“Adquisición de habilidades sociales para el manejo de conflictos a través de la estrategia interactiva del juego”* las capacidades son parte de cada persona, estas permiten poder alcanzar los objetivos planeados las metas y también nos da una motivación buena para poder alcanzar mayor estado de ecoeficiencia, a medida que esto va alcanzando nuevos estándares y la persona se desarrolla más, también ,llegan consigo los conflictos es decir, ante muchas investigaciones y todo va resultando bien también existe la probabilidad de que los problemas se presenten y hagan un efecto muy desbastador en la educación por eso se miden a través de reglas y teorías las cuales pueden avalar o sustentar cada ejemplo o cada práctica, en el caso de los estudiantes que recién están aprendiendo ellos requieren el apoyo necesario no solo de los docentes sin también de sus propios padres para poder salir de dúa en cuanto surja un problema, el proyecto consiste en probar los juegos y la educación y como estas pueden generar algo mas concreto que permita una nueva auge en la educación y desarrollo sistemático. (p,27).

Torres Chan cusi Segundo Gabino (2014) con el trabajo nombrado *“juegos de tradiciones y como inciden en las habilidades y destrezas en los alumnos de 3ro y 4to grado de educación básica”* tal cual como las zonas de los pueblos tienen diversas etnias y tradiciones también tienen existen los juegos y estas cambian de acuerdo al lugar sin embargo todos tienen el mismo objetivo el poder enseñar y de los niños tengan una forma de divertirse y de poder socializar, así mismo esta claro decir que la educación a través de los juegos no es algo que viene de ahora sino de antaño, el motivo era, para mantener distraídos a los escolares como también de poder tener una forma de pasar las enseñanzas, en la actualidad en los colegios se aplican diversos juegos educativos estas van ayudar a sensibilizar al estudiante y pueda tener una mejor confianza con sus profesores para aprender y la información será procesada, se menciona que todo aquel que prende un

juego esta va tener muchas partes como la creatividad imaginación y deben de ser totalmente improvisados ya que es la única forma de darle mas sentido a todo este rol, así mismo tiene reglas simples para poder tener un orden que permita una armonía (p,19).

Castillo Segovia, Mayra Andrea (2014) realizo la siguiente investigación *“El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje” enlengaje es parte del desarrollo o crecimiento de cada persona, desde que estamos en la etapa de la infancia empezamos diciendo pequeñas o cortas palabras, para poder expresarnos con los demás poder conocer, saber y preguntar, sin embargo a medida que va pasando mas los años el lenguaje se forma parte de nosotros siendo un factor primordial en la educación, ya que en las escuelas cada alumno debe de comunicarse hablando o bien mediante escritura, este lenguaje nos ayudara también a poder socializar con las demás personas y lo ideal para aprender es poder tener una correcta guía o enseñanza, en la actualidad existen muchas formas como aprender, ya sea leyendo o por videos canciones, la mayoría de docentes de colegios iniciales aplican el método de las canciones, siendo un medio mas eficiente ya que los niños repiten constantemente y se graban de memoria cada canción enseñanza en clases. (p,28).*

Jiménez (2015), realizo la investigación *“Talleres lúdico-pedagógicos para desarrollar la competencia comunicativa interpersonal”*, los talleres como parte de la formación pedagógica en los escolares son una forma de poder ayudar mediante las enseñanzas mas sintetizadas y explicadas para que ellos aprendan y tengan un mejor beneficio en el desarrollo de estudios, así mismo estas pretenden ayudar y mejorar la calidad educativa, sin embargo a medida que se va aprendiendo y desarrollando mas los temas se busca

hacer competencias de modo que se medirán las estrategias y lo aprendido a lo largo de las sesiones de clases, permitiendo conocer hasta que punto el estudiante llega en su educación, la gran mayoría de escolares no les gusta las competencias muchas veces no es por falta de conocimientos sino por temor a que sean la burla o bien de que reciban un reproche, sin embargo se deben de trabajar mucho también en el tipo de motivación ya que este es un factor muy ideal a la hora de hacer las competencias mejora y ayuda a los estudiantes de manera psicológica y que puedan ellos analizar a la hora de competir. (p,30).

2.1.3 Antecedentes nacionales

Sara Daniela Gil Leandro (2019) Realizo el proyecto *“Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años”* existen problemas no solo de aprendizaje en las escuelas sino también de sociabilidad gran cantidad de estudiantes tienen un miedo a poder expresarse o hablar en público lo que es algo incómodo para ellos cometer un error o ser la burla de los demás, es claro poder mencionar que en el proceso de la educación deben de haber formas como lidiar con estos miedos ya que es algo importante para que el estudiante puedan desenvolverse mejor en el ámbito escolar, también se menciona que la gran mayoría de maestros deben de tener una paciencia buena que no solo ayude a los alumnos sino que permita que las clases puedan ser las más ideales, los juegos como parte de la educación ayudan enormemente dando un aporte más significativo para que generen una interacción y mayor participación en clases. (p,36).

Choque Soto, Maribel (2018) con el presente tema denominado *“nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial N° 618 de Huarirumi – Anchonga, Angaraes – Huancavelica”* el estudio fue de tipo descriptivo en el cual participaron 22 niños de ambos sexos, se busco poder saber acerca de cómo era su desarrollo y que habilidades eran la que demostraban, con la importancia de poder conocer esto y buscar una buena forma de aplicar nuevas enseñanzas a base estrategias que le permitan al alumno poder aprender mas y tener una mejor capacidad competitiva, para la recopilación de datos se aplicó la técnico de observación para saber acerca de cómo también era su comportamiento en clases ya que este es una factor impenitente para conocer acerca de ellos, en los resultados se denotan que el 63.1% tiene un nivel medio en habilidades y el 24,6% un nivel bajo dejando así a un nivel intermedio con 13,4%, lo que indican estos resultados es que se debe de hacer actividades pedagógicas que vayan con su rol de cada estudiante y afianzar mas las practicas para que puedan tener un mejor conocimiento y a la vez genere mayor participación en las horas de clases. (p,28).

Karina Elizabeth Fernández Rodríguez (2018) con el proyecto *“desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de padres de familia”* la importancia de las familias para conocer como es la educación de sus niños es relevante en todo el momento ya que ellos como padres son los encargados de poder saber acerca de su desarrollo y así mismo también conocer cuales son los problemas educativos que pueden tener, es decir a medida que una niño pasa un grado y va pasando los demás niveles pueden surgir problemas de aprendizaje, o bien un problema emocional por lo cual, los padres deben de estar pendientes de ellos, por otro lado cada padre o madre de familia tiene una forma de saber como es que su hijo es por lo que no tendrían alguna molestia en saber como ellos van a responder o es su forma de estudiar en este trabajo

participaron niños de 3, 4 y 5 años a quienes se les hicieron exámenes de observación así mismo se aplicaron algunas estrategias para tener un resultado mas concreto para el estudio. (p,31).

Miriam Jannette Granados Aquino (2019) Con el tema *“Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108”*, aportando mas al desarrollo psicomotor los juegos son usado para poder enseñar y ayudar a los niños a que tengan una buena educación pero con mayor interacción lo que va permitir un desarrollo continuo, a medida que las tecnologías han avanzado también se buscan formas de como la educación también ir en paralelo con estas, la gran mayoría de escuelas buscan métodos buenos y simples para a educación, así mismo es necesario poder hacer complementos, con este se refiere las aplicaciones que un docente puede aplicar como formatos, videos, canciones y juegos, en este proyecto fue de tipo no probabilístico en el que participaron 20 niños de edades de 5 años, en resultados se puede observar que la mayoría de nidos tiene un mejor desarrollo psicomotor y les agrada las nuevas herramientas que se aplican en el estudio así mismo hacer más énfasis en pequeños grupos para fortalecer debilidades educativas, ya que los estudiantes están siempre aprendiendo y cuando recién aprenden tiene aún más predisposición para poder aprender. (p,14).

Luna Cristina (2021) con el proyecto *“El desarrollo de habilidades comunicativas de oralidad en los niños y niñas de 3 y 4 años en el contexto de la educación a distancia”* en la base de la educación se estima que los procesos educativos deben de ir de acuerdo a como su tipo de comunicación también va aumentando por eso la importancia de poder desarrollo los estilos de comunicación de los niños, la gran mayoría padece de problemas

de pronunciación por ende las canciones y juegos van ayudar a aumentar sus capacidades de esta forma también las habilidades van a ir en crecimiento con el fin de mejorar sus expresiones, el gran factor o bien reto es poder ver qué tipo de recepción usan los niños es decir cual es su estilo de aprendizaje ara poder usar un estilo único para alcanzar los objetivos propuestos, los participantes fueron 33 niños a quienes se les realizaron pequeñas preguntas para poder analizar mejor y tener un resultado optimo. (p,37).

2.2 Bases Teóricas

JUEGOS INFANTILES Y HABILIDADES

No solo brinda diversión sino también es una forma de crear lasos y poder ver las habilidades que existen en cada estudiante, así mismo es relevante comprender que en cada aspecto de la educación se busca siempre las mejores maneras de poder enseñar mas a los estudiantes, los juegos son algo muy interactivos por lo que es bueno también enseñar y de esta manera se denotan mas las habilidades.

Ideas específicas por edad para aprender jugando

A la busa un juego para un niño también es bueno saber que tipo de juego van a ser aplicados por que los estudiantes a medida que tienen más años ya no se sienten atraídos a los juegos usuales, de modo que se deben de buscar formas y estrategias buenas, la gran parte de los maestros buscan por eso ideas precisas para continuar dando esta forma de enseñanza mediante juegos.

Tipos de juegos de acuerdo a la edad.

Del nacimiento a los 6 meses

- Desde que los niños nacen están en constante evolución y aprendizaje, su forma más común de comunicarse es a través del llanto, existen varias formas para poder generar también una respuesta desde sonrisas gestos y expresiones, pero el pequeño infante usa más el llanto ya que siente un factor único y aparte por que aun no puede hablar es un método por instinto que todos usan.
- El llorar por hambre, o el llorar por que hizo necesidad no es algo malo en los niños es mejor una forma más acertada de comunicación a temprana edad.
- Una forma también de hacerles que ellos practiquen o tengan un mejor estímulo es a través de pequeñas canciones o mostrándole algunos juguetes.
- La sonrisa también viene siendo una manera de comunicarse para ellos.

Entre 7 y 12 meses

- Los padres deben de asegurar que el lugar donde se encuentran sus hijos es el adecuado
- Darles formas más fáciles de aprender en el juego así mismo buscar algo que les permita tener una adecuada comunicación, evitar que el niño tenga miedo y enseñarle las cosas necesarias.
- El apoyo del espejo y bueno para generar expresiones.
- Hacer juegos con las manos o sonidos con la boca son una forma de comunicarse y enseñar.

De 1 a 3 años

- Siendo ya el niño con mas edad, puede entender mas cosas y darse cuenta de lo que le rodean asi mismo es tiempo de elegir un buen lugar en donde empezara sus primeros años de estudio mediante las estimulaciones educativas temprana para que tengan un desarrollo completo.
- Un método para potenciar lo aprendido en las escuelas es estar pendiente de los niños y mostrarles mas cosas por realizar, por ende, es bueno tener bloques de construcción y figuras geométricas de modo que el niño lo ira relacionando y cuando tenga que estudiar eso ya lo habrá comprendido con más facilidad.
- En la educación, así como hay cosas simples de poder aprender también hay cosas que se tardan un poco y que es bueno que se aprenda, pero no de forma apresurada por ende existen los reforzamientos.
- Un padre que busca lo mejor debe de estar pendiente de lo que su hijo realiza.
- Ayudar a un niño en las tareas no es malo, mas bien es algo bueno y ayuda a que el niño pueda salir de alguna duda que tenga en cuanto tareas.
- En todo aspecto del estudio también debe haber momentos de relajó que permita dar un respiro y no mucha presión hacia un estudiante de modo que habría un equilibrio y no buscar presionar para que se aprenda.
- Leer historias o cuentos es un método muy general, pero algo llamativo, ya que los libros traen imágenes ayudando con la imaginación de los lectores y permitiendo tener una mejor lectura.

Ventajas de aplicar el juego en Educación Infantil

Provoca bienestar

Genera un ambiente adecuado para que los estudiantes puedan aprender es lo más ideal, de modo que habría concentración y un ambiente de buen trabajo, así mismo hacer interacciones y que los alumnos puedan expresar sin temor sus ideas, la educación es un aspecto muy bonito solo se debe de inculcar bien y tener una buena paciencia, es un reto pero en la vida de todo educador se buscan los objetivos y metas para poder dejar un legado que crezca con el tiempo.

Fomenta las habilidades sociales

Los juegos medida que se interactúan más y se hacen más repetidas es en donde los participantes empiezan a socializar a conversar a trabajar en equipo para poder ganar, hay muchos juegos que se realizan de forma individual, pero otros en equipo y es en donde empieza la unión y todos pueden cooperar y proseguir con su desarrollo.

Se emplean más responsabilidades

Al tener un rol continuo hay diversos enfoques que hacen que cada uno tenga una responsabilidad de modo que se encuentra a cargo y a si existe un progreso de cada persona o bien de cada jugador.

Maduran para el futuro

Adquieren mas experiencia lo que ocasiona un desencadenante de madurez permitiendo ya no cometer los mismos errores y ayudando a generar mas prospectos a futuro, lo que indica para un desarrollo concreto.

Tienen mas curiosidad por las cosas que existen

Es normal ser curiosos es lo que permite poder conocer mas cosas de donde estamos, aprender compartir y ayudar a los demás, pero mejor aún, esto permite que podamos mejorar en los aspectos de la educación aprendiendo y a si tener nuestras propias ideas y teorías.

Desarrolla la imaginación y la creatividad

El desarrollas la imaginación en las personas es bueno por que ayuda a tener mas ideas mas nociones a la vez aprender y poder ser creativos, en cuestión de trabajos grupales esta permite tener una noción mas indicada para las personas, sobre todo en sus primeros años de estudio.

Ayudar en las comprensiones

Permite entender mas as ideas y a la vez poder preguntar a los padres o docentes para tener una idea mas centrada en caso de que exista, la educación debe de ser completa y debe ser coordinada solo así existirá una buena educación.

Debe de haber libertad de expresión

Tener libre de expresarse es bueno para que los estudiantes se sientan libres al momento de opinar, permitiendo poder participar todos y sin tener miedo a poder equivocarnos ya que de eso se aprende también.

Diferentes tipos de juego tienen distintos beneficios para los niños:

Juego con juguetes y objetos

El motivo por el que algunos niños se distraen más jugando con objetos es porque tienen una amplia idea o imaginación que les sirve para crear su propia distracción siendo esto algo muy bueno para generar más ideas y tener una clara creatividad, el poder inventar su propio medio de distracción.

Juego físico

En estas engloban juegos como el fútbol o el vóley siendo también denominados deportes, pero son parte de una sana distracción en la que se interactúa y se desarrolla el mismo físico, permite también tener más estrategias para poder ganar, así como el contacto con otros participantes.

Juego al aire libre

Dominados juegos pasivos en el cual engloba la chapada, las escondidas estos juegos mantendrán a la persona sin estrés ayudando también con el físico y nivel de comunicación, de manera que los niños tienen así mayor relación con los demás.

Juego simulado

Es un método más complejo ya que los niños deben de disfrazarse asumiendo roles bien de adultos o de superhéroes favoritos de ellos, permite tener un criterio diferente y actuar fingiendo, pero ayuda a formar más el carácter de cada persona a la vez que la imaginación aumenta para que el juego tenga un sentido más práctico y divertido.

2.3 Bases filosóficas

Para **Piaget** es una forma de asimilar varios elementos que permiten al individuo poder tener una mejor expresión mediante actuaciones y deportes, así mismo es una idea buena para lograr generar una relajación en las personas, algo muy necesario para que haya una adecuada existencia.

El juego aplicado mas en los niños ya que se les necesidad constantemente enseñanza y esta es una forma muy fácil de aplicarla mediante también ideas y mensajes que se le quieran dejar, un juego no solo suele ser una distracción muchas veces puede ser también un método de terapia para las personas mayores.

"La **habilidad** es la capacidad de realizar diferentes acciones creada mediante los conocimientos que tienen cada persona así mismo es importante que los conocimientos van cociendo y también aprendiendo nuevos lo que a veces parece imposible termina siendo algo muy sencillo, las personas a medida que en desarrollándose ganan experiencias buenas lo que van incluyendo en su vida cotidiana y así mejorar cada vez más.

Caballo (2005) las habilidades son un grupo de conductas que cada persona desarrolla estas pueden presentarse y poder potenciar algo en las personas ya sea la educación el deporte, pero esta forma parte de cada uno y es bueno poder trabajar en ellas y buscar maneras para la superación.

2.4 Definiciones conceptuales

Hill (1976), dice: todo juego es un acto de voluntad propia de cada persona que permite hacer o crear mas formas de como trabajarlas asi mismo es importante conocer los limites que tienen cada persona, la gran mayoría de las personas aprende a desarrollar un juego mediante una guía o bien enseñanzas de otras personas.

Los juegos y las habilidades son algo que se complementan bien ya que las personas tienen muchas formas o capacidades que hacen que sean únicas al momento de tener un desenvolvimiento, un ejemplo claro son los deportes no muchos son aficionados al futbol o el voey pero en el deporte que están suele sobresalir enormemente lo que indica que es algo bueno y prometedor para ellos.

El poder trabajar desarrollando estas habilidades es bueno porque se adquiere más experiencia práctica sabiduría, mismo que se puede usar mas adelante para enseñar a mas personas o bien familia, el juego es un método muy bueno para mejorar la educación solo es cuestión de saber su habilidad y enforcase en ello.

2.5 Formulación de la Hipótesis

2.5.1 Hipótesis General

Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

2.5.2 Hipótesis específicas

- Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

- Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021
- Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

2.6 Operacionalización de Variables

Las variables que se han considerado para la presente investigación son las siguientes:

- **Variable 1:** juegos infantiles
- **Variable 2:** habilidades en niños

VARIABLES	TIPO DE VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Son los elementos fundamentales para la conformación de una investigación .	VI: Juegos infantiles	Medio por el cual se pueden expresar emociones y a la vez se puede aprender mas de la vida y educación.	Desarrollo psicomotor	-Cosas que se hacen en horas libres - reacción antes las nuevas cosas	Encuesta Entrevista
			Mejoramiento físico	-Nivel de esfuerzo requerido	

			Capacidad de retroalimentación educativa	<ul style="list-style-type: none"> - Interacción en el aula - Acciones en la vida diaria 	
	VII: Habilidades en niños	un conjunto de competencias personales, interpersonales y de pensamiento crítico que las niñas, los niños y adolescentes necesitan para llevar una vida productiva y satisfactoria en todas las dimensiones de la vida, según su etapa del desarrollo.	Desarrollo cognitivo Capacidad de memorizar Resolución de problemas Razonamiento.	Reacción Interacciones en el aula Aceptación	Ficha de Observación Lista de cotejo Aplicados a la institución educativa

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1 Alcance De Investigación

Con un enfoque cuantitativo, ya que permite medir la información recaudada de modo que se prueban las hipótesis que se plantearon, también tiene una medición numérica y aporta análisis de estadística por el cual se busca una promoción de

patrones de comportamientos para que se prueben las teorías dadas. (Hernández et al, 2008).

3.1.2 Tipo De Investigación

No experimental y correlacional, ya que buscara hacer una descripción individual de cada variable de estudio para después mediante metodologías estadísticas saber el grado de relación que hay entre variables.

3.1.3 Diseño De Investigación

Con un diseño correlacional y transversal, por que busca verificar el grado de asociación que existe entre las variables de trabajo.

3.2 Población y Muestra

^Población

- La población está constituida por 110 niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Muestra.

- Tipo de muestreo aleatorio constituido por 55 niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.3.1 Técnicas De Recolección De Datos

- observar
- cuestionarios
- registrar la infomación

3.3.2 Instrumentos De Recolección De Datos

- presenta guías de trabajo
- cuadernillos de campo
- encuestas en los alumnos
- llevar una lista de todo

3.4 Procedimiento Estadístico

3.4.1 Procesamiento De La Información

Se utiliza la estadística para procesar la información y en porcentajes ver los reusados que permiten arribar a las conclusiones.

3.4.2 Análisis E Interpretación De Datos

Todo cuadro tendrá una interpretación y los resultados serán comparados con el marco de teoría.

3.4.3 Estadística descriptiva.

- Grafía tabular y gráfica.
- Medidas de tendencia central y variabilidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis Descriptivo por Variables y Dimensiones

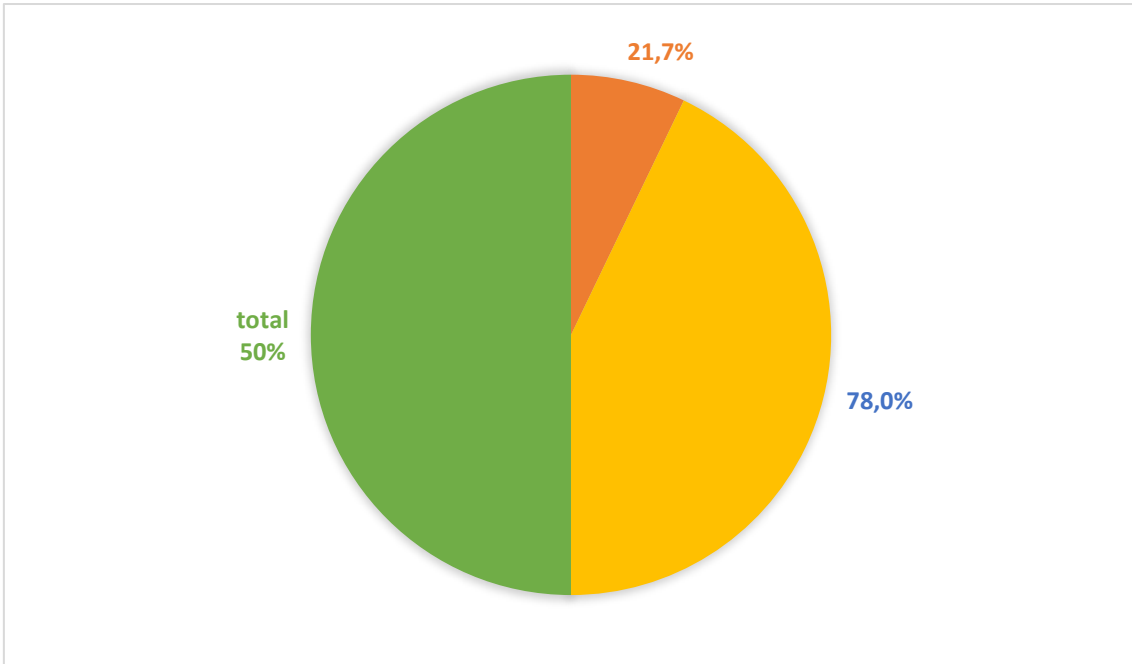
Tabla N° 01

Desarrollo psicomotor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	bajo	13	21,7	21,7	21,7
Válidos	alto	42	78,0	78,0	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Fuente:

La presente imagen representa los porcentajes adquiridos:



En la figura 1, juegos infantiles se observa en los estudiantes; en relación al desarrollo psicomotor, que muestra, un 78,0% siento esto algo bueno y que ayudara con mas beneficios a la educación y sólo el 21,7% tiende a estar en un nivel bajo, pero con mayor desarrollo esto se soluciona.

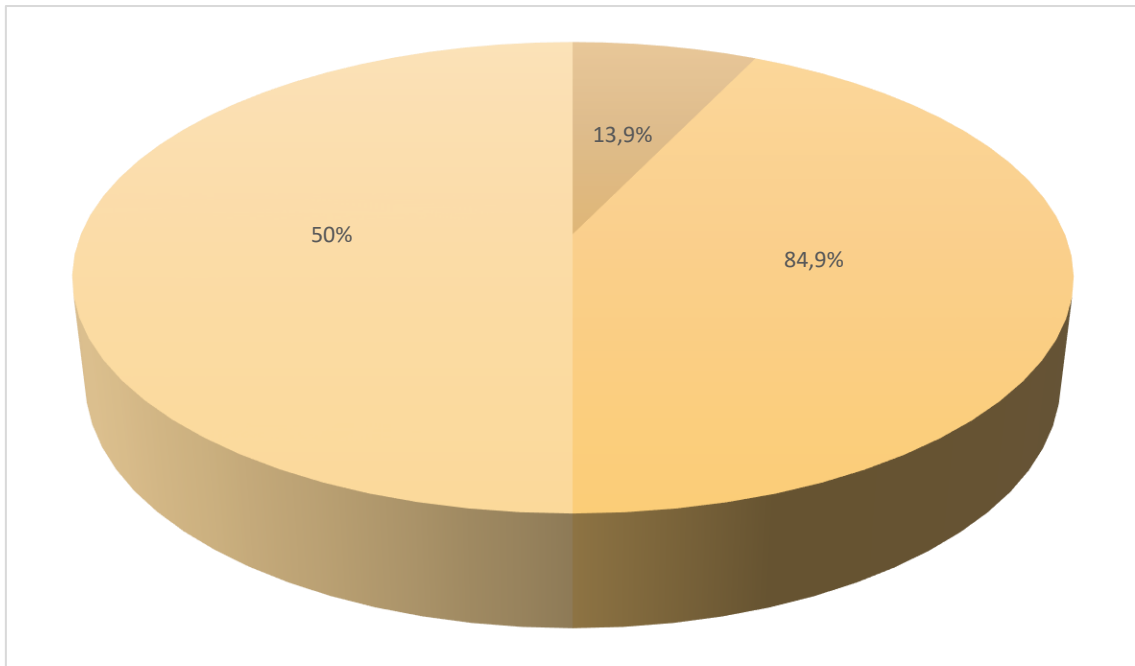
Tabla N° 02

Mejoramiento fisico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	15	13,9	13,9	13,9
Válidos SI	40	84,9	84,9	100,0
Total	55	100,0	100,0	

Fuente: de niños de colegio inicial

Para tener una apreciación de los datos:



En la figura 2, se observa el resultado de los niños; el 84,9% muestra un buen mejoramiento físico que les permite desarrollarse y a la vez estar en más actividad y sólo el 13,9% tienen poco rendimiento físico lo que podría ser un factor de cansancio.

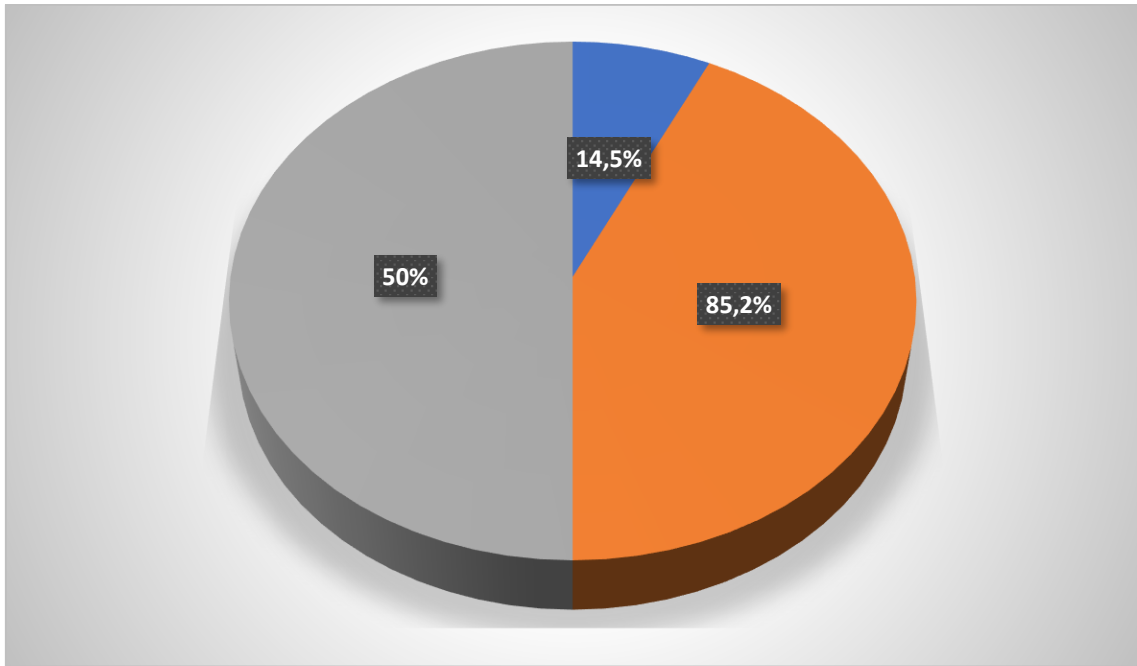
Tabla N° 03

Capacidad de retroalimentación educativa

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	malo	11	14,5	14,5
Válidos	bueno	44	85,2	100,0
	Total	55	100,0	100,0

Fuente: realizada en niños de I.E capullitos

El grafico va permitir tener una mejor noción de resultados:



En la figura 3. Se muestra el 85,2% de los alumnos tiene una buena capacidad retroalimentativa en la educación y el 14,5% aun tienen que seguir siendo orientados para poder tener un mejor conocimiento y aprendizaje.

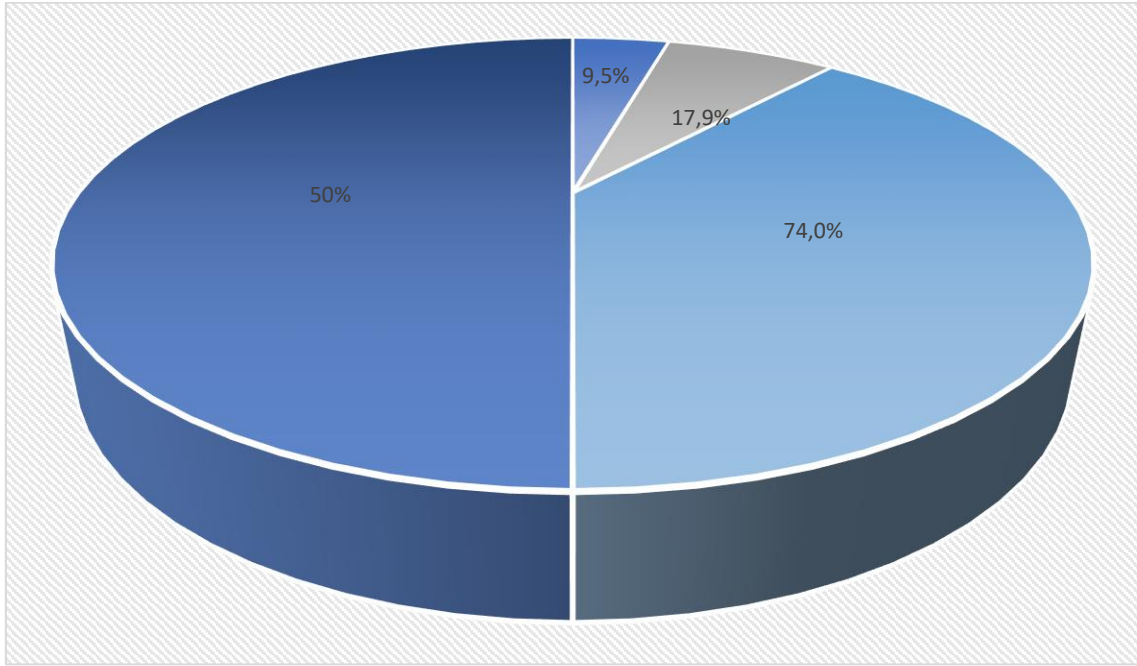
Tabla N° 04

Capacidad de memorizar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	7	9,5	9,5
	Medio	10	17,9	17,9
	Bueno	38	74,0	100,0
	Total	55	100,0	100,0

Fuente: realizada en niños de inicial:

En la presente imagen se va preciar los resultados



En la figura 4, estimulación de habilidades; se aprecia que el 74,0% de los estudiantes tienen un buen desarrollo en su capacidad de memorizar lo que se les enseñan, dejando así al 17,9% están en un nivel medio y el 9,5% se encuentra en un nivel bajo.

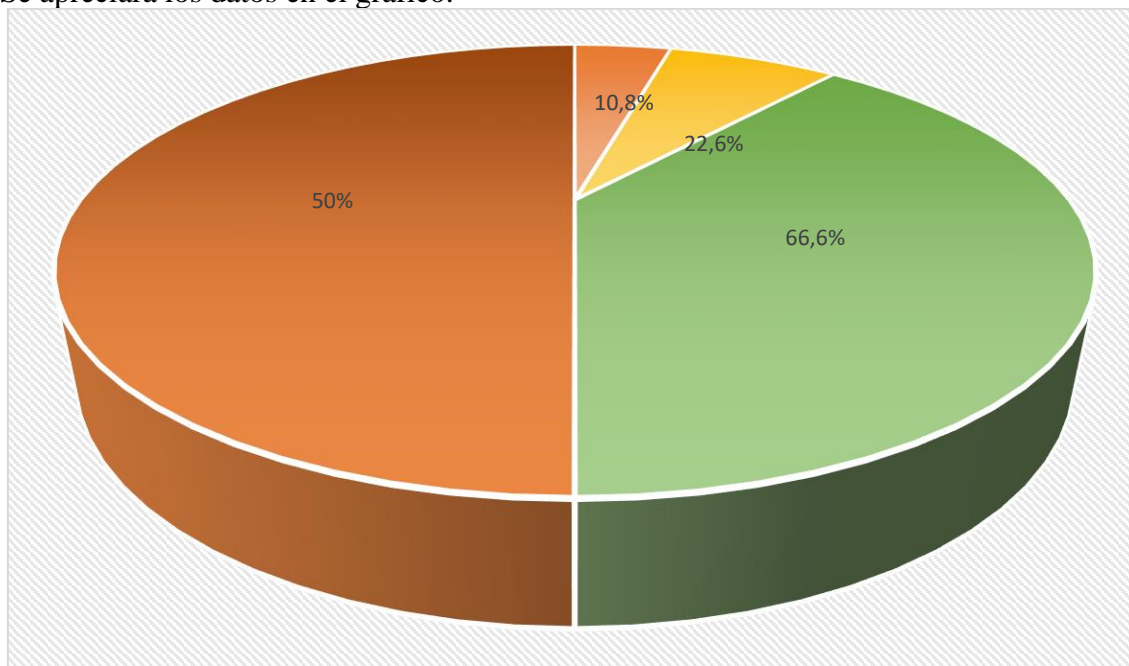
Tabla N° 05

Resolución de problemas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inicio	9	10,8	10,8
	proceso	14	22,6	36,5
	Logrado	32	66,6	100,0
	Total	55	100,0	100,0

Fuente: aplicado en estudiantes de 4años de la I.E. capullitos

Se apreciara los datos en el grafico.

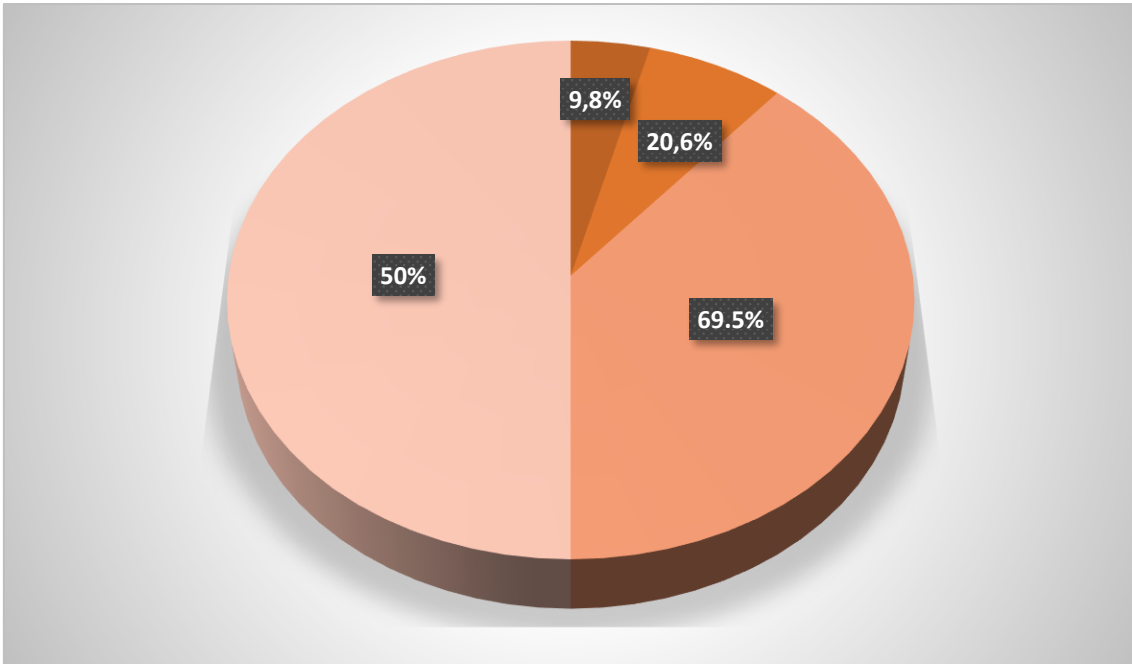


En la figura 5, resolución de problemas; se muestra que lo estudiantes tienen un 66,6% y solo el 22,6% están en proceso y el 10,8% se encuentran en inicio, ante todo esto se recurren a soluciones para que todos puedan tener una buena atención.

Tabla N° 06

Razonamiento					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Inicial	7	9,8	9,8	9,8
	Intermedia	13	20,6	20,6	30,6
	Alto	35	69,5	69,5	100,0
	Total	55	100,0	100,0	

Fuente: realizado en estudiantes del nivel inicial



En la figura 6; se observa que ante la capacidad de razonamiento un 69,5% siendo este un nivel alto, el 20,6% un nivel intermedio quedando así un 9,8% con un nivel inicial.

4.2 CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

Hipótesis Alternativa H1: Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascensión 394 - Amay - 2021

Hipótesis Alternativa H0: No existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascensión 394 - Amay - 2021

HIPOTESIS 1

Hipótesis Alternativa H1: Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Hipótesis Alternativa H0: No existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

HIPOTESIS 2

Hipótesis Alternativa H2: Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Hipótesis Alternativa H0: No existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

HIPOTESIS 3

Hipótesis Alternativa H3: Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

Hipótesis Alternativa H0: No existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021

CAPÍTULO V DISCUSIÓN

5.1 Discusion De Resultados

Se determina que existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021, el siguiente antecedente servirán para la comprobación de discusiones con antecedentes con similitudes.

Escobar Aleaga, Ximena Mariela (2015) “EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS/AS DE 3-4 AÑOS DE EDAD” el estudio comprende un método descriptivo y analítico en el participaron niños de edades de entre 3 y 4 años y la muestra fue de 32 entre varones y mujeres, la importancia de saber si el juego aporta para el desarrollo de los estudiantes es ideal para que se puedan aplicar nuevos métodos mediante juegos y así encontrar un resultado óptimo que permita tener un nuevo concepto y teoría que se aplique para el desarrollo de la educación, así mismo es importante lidiar con los problemas de la falta de aprendizaje por que se crea la investigación permitente , para recopilar la información se aplicaron diversos juegos para así poder comprender cual era el más indicado de modo que algunos denotaron más habilidades como otros nos permiten conocer también como es su grado de participación de los estudiantes, ya con los resultados se pueden reforzar pequeñas partes de la educación para poder tener un notable estudio.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

Existe relación directa juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021; Según la tabla: el estadístico Chi- cuadrado que devuelve un valor de significancia $p=0.002 < 0.05$.

La prueba del estadístico Chi- cuadrado que devuelve un valor de significancia $p =$ menor a 0.05 dando por aceptado que el uso de los Gráficos visuales tiene una relación directa para elevar el nivel de aprendizaje de los escolares.

Los juegos infantiles aportan conocimientos y estimulan al desarrollo hacia los niños ya que el Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p = < 0.05$ dando por aceptado que existe una relación directa con estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención

6.2. Recomendaciones

Se recomienda tener paciencia y creatividad para poder realizar mas juegos que ayuden a la estimulación de las capacidades.

Se deben aplicar también estrategias para algunos alumnos que tienen poco proceso de aprendizaje.

Hacer de los niños aprovechen al máximo y comunicar siempre a los padres para que les brinden mas apoyo para el desarrollo de los niños.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Escobar Aleaga, Ximena Mariela (2016) presento el estudio *“el juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad”*

Córdoba (2015), en su estudio *“Adquisición de habilidades sociales para el manejo de conflictos a través de la estrategia interactiva del juego de roles en estudiantes de 5° de educación básica primaria”*

Torres Chancusi Segundo Gabino (2014) con el trabajo nombrado *“los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo reforma integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”*

Castillo Segovia, Mayra Andrea (2014) realizo la siguiente investigación *“El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje”*

Jiménez (2015), realizo la investigación *“Talleres lúdico-pedagógicos para desarrollar la competencia comunicativa interpersonal”*,

Sara Daniela Gil Leandro (2019) Realizo el proyecto titulado *“Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco”*

Choque Soto, Maribel (2018) con el presente tema denominado *“nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial N° 618 de Huarirumi – Anchonga, Angaraes – Huancavelica”*

Pilar Samicay Rengifo Vásquez (2019) Con la investigación *“Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito Iparía, Ucayali”*

Karina Elizabeth Fernández Rodríguez (2018) con el proyecto *“desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de padres de familia de una institución educativa de Chiclayo-2018”*

Miriam Jannette Granados Aquino (2019) Con el tema *“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”*,

Luna Ccora, Marisol Stephanie Cristina (2021) con el proyecto *“El desarrollo de habilidades comunicativas de oralidad en los niños y niñas de 3 y 4 años en el contexto de la educación a distancia en una Institución Educativa Inicial Pública del distrito del Cercado de Lima.”*

ANEXO

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

**JUEGOS INFANTILES PARA LA ESTIMULACION DE HABILIDADES EN NIÑOS DE 4 AÑOS I. E.I
CAPULLITOS DEL SEÑOR DE LA ASCENCIÓN 394 - AMAY - 2021**

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay – 2021</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de habilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICO</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN no experimental y correlacional</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Correlacional y descriptivo</p>	<p>Población: está constituida por 110 niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021</p>	<p>VARIABLE 1: JUEGOS INFANTILES</p> <p>VARIABLE 2: HABILIDADES EN NIÑOS</p>	<p>• Técnica: -Observación. -Encuestas. - Registro de datos.</p> <p>• Instrumento: -Guía de observación. -Cuaderno de campo. -Cuestionario para Docentes. -Cuestionario para estudiantes. -Lista de Cotejo.</p>

<p>estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021?</p>	<p>Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021</p> <p>Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021</p> <p>Determinar que relación existe entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años I. E. I capullitos del</p>	<p>Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de prácticas en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021</p> <ul style="list-style-type: none"> Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de agilidades en niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021 <p>Existe relación entre juegos infantiles para la estimulación de destrezas en niños de 4 años</p>		<p>Muestra está constituida por 55 niños de 4 años I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021</p>		
--	--	---	--	--	--	--

	señor de la Ascención 394 - Amay - 2021	I. E. I capullitos del señor de la Ascención 394 - Amay - 2021				
--	--	---	--	--	--	--