



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

Las actividades lúdicas en la estimulación temprana en niños de 3 años de la
Institución Educativa Beato Santísimo Martín del Distrito de Vegueta

Tesis

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

Autora

Evelyn Palacios Moreno

Asesora

Dra. Julia Marina Bravo Montoya



Huacho – Perú

2026



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)

ESCUELA DE POS GRADO

Maestría en Ciencias de la Gestión Educativa Mención en estimulación temprana

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Evelyn Palacios Moreno	72225353	25/02/2022
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	https://orcid.org/0000-0002-0783-8792
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Paulina Celina Rojas Rivera	15695019	https://orcid.org/0000-0001-7564-0449
M(a) Katherine Pamela Ocospoma Valdivia	15737010	https://orcid.org/0000-0002-2680-2218
Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	https://orcid.org/0000-0001-5881-3782



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

ESCUELA DE POSGRADO



ANEXO 03

DECLARACIÓN JURADA DEL INVESTIGADOR

Yo: EVELYN PALACIOS MORENO, 7 identificado con D.N.I. N.º 72225353, declaro bajo juramento que la investigación titulada:

"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BEATO SANTÍSIMO MARTÍN DEL DISTRITO DE VEGUETA"

Es ASESORADO por DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA con código DNU 279 y D.N.I. N.º 16724272

Adscrito a la Facultad de Educación, es original, para obtener el Grado Académico de Maestro(a) en CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA

El cual será desarrollado de manera: individual ☒ grupal ☐

Firmo la Declaración Jurada, doy fe y conformidad que la investigación es inédita y debidamente referenciada, caso contrario, me someto a la sanción correspondiente.

HUACHO, 23 DE ABRIL DEL 2026


Firma y sello del asesor
Dra. Julia M. Bravo Montoya
16724272


Firma del investigador
Evelyn Palacios Moreno
72225353

El Director del Centro para el Niño

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN DE POSGRADO
Av. Nacional Independencia N.º 501 - Huacho, Tarma, Arequipa, Cusco y Lima
www.unajsc.edu.pe

DEDICATORIA

A mis padres

AGRADECIMIENTO

A la Universidad y Maestros

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCION.....	X

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos.....	2
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.5. DELIMITACION.....	4
1.6. VIABILIDAD.....	5

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
2.2 BASES TEÓRICAS	10

2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	17
2.4 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	18
2.4.1Hipótesis general.....	18
2.4.2Hipótesis específicas.....	18
2.5 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES.....	19

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO DE INVESTIGACION.....	20
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	21
3.3 TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS.....	23
3.4 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	23

CAPÍTULO IV:

RECURSOS, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

4.1 ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....	24
4.2 GENERALIZACION ENTORNO A LA HIPOTESIS CENTRAL.....	32
4.3 CONCLUSIONES.....	38

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1. FUENTES BIBLIOGRAFICAS.....	39
5.2. FUENTES HEMEROGRÁFICAS.....	39
5.3. FUENTES ELECTRÓNICAS.....	40

MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	44
TABLA DE DATOS.....	.45
ANEXOS.....	47

RESUMEN

Las actividades lúdicas son juegos normados que utiliza la maestra para el logro de competencias específicas para el desarrollo de la estimulación temprana que abarca desde los 0 años hasta los 3 años aproximadamente, la investigación es de tipo descriptiva porque se hará una compilación de información de diversas teorías y antecedentes que anteceden el tema de estudio es correlacional porque busca la permanente relación entre ambas variables la institución educativa seleccionada para el presente trabajo es Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta , llegando a los siguientes resultados que existe relación entre las actividades lúdicas y la estimulación temprana en los niños de 3 años con una magnitud muy buena, asimismo observamos que existe relación entre los juegos sensoriales y la estimulación temprana con una magnitud buena.

En la dimensión juegos motores apreciamos la relación significativa que existe con la estimulación temprana asimismo en la dimensión juegos simbólicos también se aprecia la relación directa con la estimulación temprana con una magnitud muy buena.

Estos resultados comprueba la hipótesis planteada.

Palabras Claves: Actividades Lúdicas, Estimulación Temprana, Psicomotricidad

ABSTRACT

The recreational activities are regulated games that the teacher uses for the achievement of specific skills for the development of early stimulation that ranges from 0 years to 3 years approximately, the research is descriptive type because a compilation of information of various Theories and antecedents that precede the subject of study is correlational because it seeks the permanent relationship between both variables. The educational institution selected for the present work is Blessed Santísimo Martin of the Vegueta district, reaching the following results that there is a relationship between recreational activities and the Early stimulation in 3-year-old children with a very good magnitude, we also observe that there is a relationship between sensory games and early stimulation with a good magnitude.

In the motor games dimension we appreciate the significant relationship that exists with early stimulation also in the symbolic games dimension the direct relationship with early stimulation is also appreciated with a very good magnitude.

These results check the hypothesis.

Keywords: Playful Activities, Early Stimulation, Psychomotor

INTRODUCCIÓN

Nuestro trabajo de investigación “Las actividades lúdicas en la estimulación temprana en niños de 3 años de la institución educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta, se encuentra dividido en 5 capítulos:

En el primer capítulo encontramos el planteamiento de problema, base importante de la investigación para saber hacia dónde nos dirigimos, los objetivos en los cuales trabajaremos y por último la justificación de la investigación en donde explicaremos la importancia de nuestro trabajo.

En el capítulo dos encontramos el marco teórico en cuyos párrafos fundamentaremos con bases teóricas la investigación y además encontraremos los antecedentes teóricos, proyectos realizados anteriormente en diferentes campos.

En el capítulo tres se halla la base metodológica, el tipo de investigación y sobre que enfoque lo realizamos, explicamos las variables tanto dependientes como independientes, los instrumentos utilizados para la recolección de datos y por último el análisis de datos.

En el siguiente capítulo se encuentran los resultados del desarrollo de la investigación, aquí mostraré los cuadros con sus respectivas interpretaciones.

Por último encontramos el capítulo cinco, en la cual como parte final encontrarán la discusión de los resultados, las conclusiones que se llegaron luego de procesar la información de las encuestas y recolección de datos, y también mostramos las recomendaciones.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

Los docentes tienen presente que el juego forma parte de una etapa básica en la vida de todo ser humano. A pesar de ello en los últimos años esto se va quedando de lado pues que la currícula actual exige dedicarle mucho tiempo a lo teórico y académico, los profesores son conscientes que las actividades lúdicas no demuestran muchos beneficios a simple vista y son difíciles de ser entender.

Sin embargo los juegos son una excelente forma de llegar al aprendizaje de los estudiantes, ayudando de esta forma a desarrollar su capacidad para entender y comprender lo el tema que se enseña, así también ellos se relajan y divierten de forma conjunta.

Tradicionalmente el juego se define como una actividad lúdica practicada de forma conjunta o en sociedad, practicada desde la antigüedad, cuyo fin es que los niños se entretengan y diviertan, aprendan a sociabilizar, escuchar a los demás y saber decidir en equipo rigiéndose a ciertas reglas que tienen como fin desarrollar su juego de forma ordenada. (Atlenza, 1992)

En el presente trabajo de investigación se busca mejorar la calidad de la educación de nuestra institución educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta, se busca que lo niños a través de las actividades lúdicas llegue a enriquecer su proceso de aprendizaje, desde edades muy tempranas mediante la estimulación temprana.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta?

Problemas específicos

¿Cómo se relacionan los juegos sensoriales en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta?

¿Cómo se relacionan los juegos motores en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta?

¿Cómo se relacionan los juegos simbólicos en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta?

1.3. Objetivos de la investigación.

Objetivo general

Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Objetivos específicos

Determinar la relación entre los juegos sensoriales y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Determinar la relación entre los juegos motores y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Determinar la relación entre los juegos simbólicos y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

1.4 Justificación de la investigación.

1.4.1 Justificación teórica.

Actualmente existe una realidad problemática relacionada con el correcto desarrollo de los niños de tres años de edad, es por ello la importancia de explicar, mejorar y profundizar el respaldo teórico de estos temas, resaltando la actualidad de las estrategias que hoy en día se aplican en las enseñanzas, relacionadas con las actividades de juego y su gran importancia en la estimulación temprana.

La presente investigación es sumamente importante ya que ayuda a mejorar las formas novedosas de metodología y su correcta aplicación tanto dentro de la escuela como fuera de ella con los niños de estos niveles, para incrementar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.4.2 Justificación práctica.

El proceso de enseñanza se logra con mejores resultados mediante el apoyo y el uso de las actividades lúdicas, ya que despiertan el interés de los niños, además son herramientas fáciles de aplicar, son de bajo costo o de ningún costo en algunos casos. Por lo expuesto es útil tenerlo en cuenta dentro de las aulas.

1.4.3 Justificación metodológica.

Las actividades de enseñanza junto con las actividades lúdicas aumentan en los niños y niñas el interés en participar durante su proceso de aprendizaje, ya que llevan muchas veces situaciones reales de su vida diaria en la lúdica, para lograr un correcto desarrollo en las distintas etapas de la vida se considera a la estimulación temprana como un punto importante que debe ser aplicado por los docentes en las aulas y los padres desde el hogar.

1.4.4 Justificación social

La consecuencia principal del presente trabajo de investigación será el impacto en los estudiantes, tras el uso de las actividades lúdicas mientras se estimula el desarrollo de las habilidades de los niños, en el cual está inmerso el trabajo de los maestros, llevando con esto un enfoque distinto al usado en la antigüedad, en donde lo académico y lo lúdico estaban separados.

La población actual debe estar preparada para este gran cambio que requiere de mayor participación de los estudiantes a la hora de aprender, y lograr así llegar de forma más rápida a su aprendizaje.

1.5 Delimitaciones del estudio.

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrollara con los niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el año académico 2018, de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante segundo semestre del año académico 2018, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizara en el año 2019.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la relación entre las estrategias de enseñanzas con actividades de juego y su relación con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

1.6 Viabilidad del estudio.

1.6.1 Evaluación Técnica

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

1.6.2 Evaluación Ambiental

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

1.6.3 Evaluación Financiera

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

1.6.4 Evaluación Social

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

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

✓ En el ámbito internacional

Arias (2011) nos presenta su trabajo de investigación titulado “La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la escuela María Angélica Hidrovo de la comunidad Hierba Buena parroquia Isinliví, Cantón Sigchos, provincia de Cotopaxi” de la facultad ciencias humanas. De la Universidad técnica de Ambato del Ecuador, tuvo como objetivo general Determinar la incidencia de la lúdica en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la Escuela “María Angélica Hidrovo”, el trabajo en mención es de tipo descriptivo, correlacional y con enfoque cualitativo, se contó con una población de 20 alumnos, lo cuales también sirvieron como muestra, como instrumento se utilizó la observación y se llegaron a las siguientes conclusiones:

En nuestra investigación se pudo observar que los docentes que laboran en esta institución no usan como herramienta a las actividades lúdicas dentro de su proceso de enseñanza, lo que retrasa y dificulta su aprendiza en el área de matemáticas lo cual se ve reflejado en las evaluaciones mensuales que desarrollan.

Además los estudiantes a la hora de desenvolverse tienen dificultades para sociabilizar, mostrar sus ideas y desarrollar su capacidad en matemáticas, se recomienda la creación de una guía o manual académico en donde se establezcan los beneficios de combinar lo teórico con lo lúdico, siguiendo de todas formas un protocolo para que los maestros puedan guiarse y comprender los múltiples beneficios que esto implica.

Ortegano (2011) nos presenta su tesis titulada “Actividades lúdicas como estrategia

didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas básicas del primer año del Liceo Boliviano-Venezuela”, la investigación fue de tipo experimental correlacional, se contó con una población de 39 estudiantes entre niños y niñas del 6to grado de primaria, la herramienta utilizada fue el cuestionario y se llegaron a las siguientes conclusiones:

Se comprobó que el uso de los juegos combinados durante el proceso de enseñanza de los docentes tuvo buenos resultados, no sólo en el desarrollo de las capacidades intelectuales sino también a la hora de sociabilizar ya que los alumnos podían dar sus opiniones en público, sin miedo al rechazo, defendían sus ideas y su desenvolvimiento mejoró.

Debido a que el área de matemáticas incluye muchos símbolos gráficos y desarrollo mental, fue de gran ayuda ese toque lúdico durante las clases.

Oyasa (2011), nos presenta su trabajo de investigación titulada “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí”, del centro de estudios de posgrado maestría en docencia matemática de la Universidad técnica de Ambato del Ecuador, la presente investigación es de tipo descriptivo observacional, se tomó como muestra a 32 estudiantes del primer año de bachiller, se utilizó como instrumento a la encuesta y a las fichas de observación. Llegando a las siguientes conclusiones:

Todos los métodos que son usados por los maestros para el área de matemáticas necesitan la integración de los juegos como un instrumento académico que el profesore puede utilizar de forma directa o modificando ciertas cosas para adaptarlas a la realidad en que nos encontramos.

Las actividades lúdicas dentro del área de matemáticas es muy útil para desarrollar el

raciocinio de los estudiantes además de los sentimientos que despiertan en el alumno en cada clase evitando así que su rendimiento baje y dejen de acudir a clases, sin duda alguna la mejor forma de despertar el interés de un alumno por las clases de matemáticas es haciendo que las clases sean más divertidas, consiguiendo la participación activa de los alumnos.

En la actualidad son pocos los docentes que incluyen esta temática en su enseñanza con muy buenos resultados.

✓ **En el ámbito nacional**

Núñez (2014), presentó su trabajo de investigación: “Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación” de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión, con el fin de obtener el grado de licenciatura, la presente investigación fue de tipo descriptivo correlacional, se contó con una población de 80 estudiantes y una muestra de 28 alumnos, el instrumento utilizado fueron las encuestas, y se llegaron a las siguientes conclusiones:

La nueva currícula académica implica que los maestros utilicen como herramienta de enseñanza a las estrategias lúdicas, por medio de los cuales los alumnos mejoraran la forma de captar las enseñanzas y además ésta se quedará como un aprendizaje significativo, creando con esto mejores vínculos entre alumno y profesor, mejorando sus relaciones sociales y su forma de expresarse ante los demás.

Zavala A., (2014), nos presentó su trabajo de investigación titulado “Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión”, teniendo como objetivo determinar y analizar el grado de relación de la aplicación de estrategias motivadoras con el desarrollo de la motricidad de estudiantes de Educación Física

y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, la presente investigación fue de tipo descriptivo correlacional, se contó con una población de 50 alumnos, y el instrumento que se utilizó fue la encuesta y se llegaron a las siguientes conclusiones:

Quedó evidenciado mediante la presente investigación que mediante el uso de métodos lúdicos se incrementa la participación y la motivación de los estudiantes y como resultado incrementa significativamente su proceso de aprendizaje a la vez que su capacidad psicomotora también mejora, y esto es sumamente útil en los estudiantes de la carrera de educación física y deportes.

Díaz E., (2013), nos presentó su tesis titulada “Actitudes hacia las matemáticas y hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes en administración de la Universidad San Pedro”, con el objetivo de obtener el grado de licenciado en administración, su tesis fue de tipo descriptivo correlacional e inferencial, con una población de 35 estudiantes y se utilizó como instrumento a las encuestas, llegando a las siguientes conclusiones:

Entre las principales conclusiones se quedó evidenciado que existe una relación significativa entre las actividades lúdicas, el aprendizaje en el área matemática y el buen rendimiento académico de los estudiantes, en los integrantes de la población evaluada esto significa que hay una gran importancia en la enseñanza de los maestros, que su objetivo no sea solo enseñar una teoría sino también implementarlas con actividades lúdicas y con ello el rendimiento de los alumnos mejoró además socialmente también aprendieron a desenvolverse de mejor manera.

1.2 Bases teóricas.

Según investigaciones pasadas las actividades lúdicas no son aceptadas y reconocidas por parte de los colegios como un papel importante en el desarrollo del rendimiento académico, incluso algunos maestros de generaciones pasadas rechazan estas teorías, reprimiendo las ganas de jugar de los pequeños, aduciendo que son una forma de perder el tiempo, y que sólo gastan las energías de los niños, cuando existen actividades mucho más importantes y de más urgencia en que preocuparse, su objetivo principal de estos docentes es que sus alumnos alcancen metas académicas de forma rápida e incluso más temprana edad de lo esperado, es también preocupante conocer la forma de pensar de algunos padres de familia que creen que sus hijos son como negocios de los cuales esperan ver pronto sus ganancias (Gallart y Jacinto, 1997).

Teoría constructivista

El aprendizaje en la actualidad no se considera como una actividad personal, sino como una actividad que mejora cuando es realizada de forma social, ya que es justamente en la interacción social es en donde el niño capta mejor los conocimientos que va adquiriendo, deteniendo de esta forma la capacidad de demostrarla o refutarla con sus compañeros, a su maestro o en su hogar con sus padres. (Bautista, 1999).

Fundamentación filosófica.

La presente investigación estimulada también a la interpretación, la correcta comprensión de los problemas que se presentan en la sociedad, además crea una ambiente crítico que permite opinar y cuestionar las formas de investigación que comprenden las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, además con ello se buscan nuevas opciones de que los estudiantes capten y crees aprendizajes innatos a lo largo de su desarrollo académico. (Gallart y Jacinto, 1997).

Ontológicas

Las investigaciones como ésta son de tipo crítica, ya que se busca cambiar las acciones o metas establecidas hasta la actualidad, buscando de esta manera una transformación de la idea que se tenía, busca además que los maestros se capaciten y preparen para las nuevas formas de enseñanza. (Gallart y Jacinto, 1997).

Fundamentación sociológica:

La fundamentación sociológica nos ayuda a entender y comprender mejor el lado social de las investigaciones, quedando claro que la sociedad se interesa mucho por el sector educación, buscando resaltar que los niños crecen mejor cuando interactúan con su entorno, aprenden a desenvolverse y compartir los conocimientos. (Gallart y Jacinto, 1997).

Variable actividades lúdicas.

El juego.

Las actividades lúdicas se encuentran presentes en todas las etapas de aprendizaje de los seres humanos, es más que obvio su gran valor en la educación, el juego ayuda a desenvolverse y socializar en la etapa preescolar y escolar, aunque durante muchos años no se reconoció su valor dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Los juegos están presentes durante el desarrollo, la maduración y sobre todo en la adquisición de nuevos conocimientos de los niños, junto con su desarrollo biológico, psicológicos, emocional y sentimental, haciendo que encuentren un escape a sus preocupaciones y permitiendo que estén habidos de procesar las enseñanzas que les brindan sus maestros. (Conde, 2007).

Los juegos también permiten a los niños autoconocerse, experimentar sensaciones, conocer sus movimientos corporales, llevar sus propias experiencias a actividades de recreo y crearse conceptos de realidad que ve en el mundo. (Conde, 2007).

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son actividades que permiten ser felices a los niños y niñas, que aporta en el desarrollo de su personalidad y además deja que su imaginación y creatividad se desarrollen, al mismo tiempo se considera como una actividad pedagógica ya que por medio del juego se busca enriquecer las actividades académicas y de aprendizaje de los alumnos.

Se considera también como una alegre forma de recrear a los niños y que por medio de ello se ayude en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes haciendo que el estudiar no sea una actividad pesada ni aburrida para ellos sino que aprender sea divertido y los ayude a crear un conocimiento duradero. (Moren & Solovieva, 2014).

Entre las diversas ventajas que presenta el combinar los juegos con el aprendizaje, podemos mencionar que mejora su desenvolvimiento social, la forma en que se comunica, el poder trabajar en equipo, aportando y respetando las opiniones de los demás, pudiendo resolver problemas de forma amena; también los juegos favorecen el desarrollo psicosocial, ya que ayuda a la formación de su personalidad, a la práctica de los valores inculcados, despierta su interés por aprender e investigar situaciones que le inquietan, todo ello a la vez que se divierte jugando. (Moren & Solovieva, 2014).

Características de las actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas son actividades que busca la participación en sociedad y a la vez se enseñanza encaminando así el desarrollo del aprendizaje y la conducta en los alumnos, una de los beneficios más importantes es la motivación que despierta en ellos el deseo por aprender las diversas asignaturas que se les imparte

En el área intelectual las actividades lúdicas fomentan que los niños sean observadores, que cuestionen, que estén atentos a las enseñanzas, que desarrollen su capacidad de lógica, desarrollen su capacidad de imaginación, tomen la iniciativa cuando tienen una inquietud, sus ganas de investigar, y su capacidad creativa. (Moraga, 2001).

En el área conductual las actividades lúdicas permiten el desarrollo de una personalidad crítica y autocrítica de los diversos procesos de aprendizaje que se les brinda, se crean personas disciplinadas, respetuosas, que no se rinden, responsables, audaces, puntuales, que practican el compañerismo, el trabajo en equipo, la lealtad, el autoestima y seguridad. (Moraga, 2001).

Lúdico asociado con el juego

El vocablo lúdico se refiere a todo lo que tenga que ver con el juego, a las actividades de diversión como por ejemplo son el salir con amigos a algún parque de diversiones, practicar juegos de mesa, jugar con herramientas como son las pelotas, las raquetas entre amigos.

La lúdica forma parte importante del desarrollo del ser humano, no está considerada como una ciencia o una moda, la actividad lúdica es más bien una actitud, una forma de enfrentar a la vida, que hace frente a lo rutinario, es una forma de hacerle frente a la vida de mejorar los ratos libres que produce tranquilidad, relajo y disfrute, ya que mezcla muchas cosas como son el arte, el buen sentido del humor, a la vez que se imparte conocimiento y mejoran las relaciones sociales. (Jimenez, 2004).

Importancia

Muchas enseñanzas que se desean impartir, sobre todo a temprana edad suelen hacerse de mejor forma a través de las actividades lúdicas, en niveles como en la educación inicial es usual que los profesores utilicen los juegos para enseñar conceptos, conocimientos a sus niños y niñas, y esto sucede desde muchos años atrás incluso se dice que antes de cristo este tipo de actividades ya eran utilizadas con dicho fin. . (Jimenez, 2004).

Ventajas de las actividades lúdicas

- ✓ Ayuda a potenciar la relación que existe entre la mente o actividad mental y la parte motora
- ✓ Las actividades lúdicas son más útiles si se cuenta con la participación activa y constante de los que deseen jugar, demostrando cada uno sus habilidades, sus conocimientos, la finalidad principal de esto es que lo niños entiendan de reglas, de trabajo en equipo, respeto

a las opiniones de los demás, que sean capaces de razonar y que a la vez les quede una enseñanza.

- ✓ Para llevar a cabo un juego ordenado y correcto, se deben de tener en claro las reglas o instrucciones de juego, favoreciendo así las relaciones interpersonales.
- ✓ Las actividades lúdicas fomentan la comunicación entre los participantes y deja en claro que todos somos iguales.
- ✓ Y sobre todo queda claro que los niños se divierten jugando, desarrollan sus vínculos amicales, son libres de dar sus opiniones y aprenden a respetar las ideas de los demás compañeros. (Moraga, 2001).

Objetivos de las actividades lúdicas.

- ✓ Ayuda al correcto crecimiento y desenvolvimiento de los alumnos, mientras que vivencian situaciones de gozo y entretenimiento
- ✓ Crear una forma de aprendizaje de convivir en equipo, creando personas responsables, respetuosos y solidarios con los demás
- ✓ Crear retos superables para los niños
- ✓ En los juegos propuestos, se debe evitar en lo posible que sea solo un niño el que siempre gane, por ello se deben proponer diversos tipos de juegos y resaltar cualidades como la perseverancia, el entusiasmo y las ganas por jugar más que el resultado mismo.
- ✓ También dichos juegos deben proporcionar experiencias nuevas que les dejen aprendizajes, que estimulen las ganas por aprender de los menores, que les habrá la imaginación y la curiosidad por aprender e investigar. (Moraga, 2001).

Dimensiones de la variable actividades lúdicas

Juegos sensoriales.-

Los juegos sensoriales son aquellos que buscan provocar diversas sensaciones en los niños y niñas, ellos se sienten bien con el sólo hecho de expresar sus sensaciones, eso les alegra, los divierte, por ejemplo probar nuevos sabores y experimentar con eso, hacer ruidos nuevos o escuchar ruidos distintos a los que conocen con objetos como cucharas, tapas de ollas, o silbatos, conocer o combinan colores para obtener nuevos, y desean tocar todo lo que ven. (Lazaro, 2011).

Juegos motores.-

Los juegos motores son muy diversos, entre los mas conocidos tenemos a aquellos que ayudan al desarrollo de movimientos coordinados como son los de destreza, juegos en los que necesitamos el movimiento simultáneo de las manos entre los que destaca el boxeo, el vóley, el juego de remos, el futbol, el basquetbol, el tennis, otro tipo de juegos son los que implican usar la fuerza entre los que destacan el juego de carreras, de postas, el saltasoga, el jala la cuerda, entre otros. (Lazaro, 2011).

Juego simbólico

El juego simbólico se caracteriza por darle un significado funcional a algun o algunos objetos que uso cotidiano y que fueron creados con una intención distinta a la del uso que se le dará, por ejemplo un palito de madera puede volverse en un tenedor, una escoba puede ser un caballo, una caja de cartón un automóvil o una botella es un hermoso barco, este tipo de juego son considerados libres porque no son impuestos por los padres o los profesores sino que son producto de la imaginación de los propios niños, los cuales sólo necesitan tiempo y un espacio para poder crearlos. (Lazaro, 2011).

Variable dependiente Estimulación Temprana.

El término de estimulación temprana fue documentado en la declaración por los derechos del niño y del adolescente en el año de 1959 y fue definido como: una estrategia especializada cuyo fin principal es obtener la atención de los niños y niñas que nacen con factores de riesgo biológico o en lo social, en el que se da preferencia a los pequeños que nacen de familiar de condición humilde o con ciertas necesidades.

Este vocablo nace con la finalidad de diferenciar el tratamiento de un determinado grupo de niños, los cuales requieren una atención diferente a la de los demás niños de la misma edad. (Ortegamo & Bracamonte 2011).

La estimulación temprana es un tipo de ciencia que está incluida dentro de las neurociencias, en lo pedagógico, en el área cognitiva y en el desarrollo de los niños, los cuales son impartidos mediante programas creados con el fin de mejorar el desarrollo del niño de manera integral y completo. (Arias, 2006).

Entre otras definiciones tenemos una que nos dice que la estimulación temprana es el conjunto de acciones que buscan brindar a los niños las experiencias que ellos necesitan desde el momento en que nacen, para poder de esa manera desarrollar de la mejor manera posible su potencial tanto en lo psicológico como en lo motor, para ello se cuenta con un grupo especializado de personas, con herramientas necesarias que se utilizarán en situaciones que sean de dificultad, que logran despertar en los niños interés y curiosidad, los cuales son piezas claves para llegar a tener un vínculo dinámico con el medio que les rodea y de ese modo crear un aprendizaje significativo. (Arias, 2006).

En resumen la estimulación temprana es un grupo de esfuerzos que buscan potenciar y mejorar en lo máximo posible las capacidades y habilidades tanto físicas, mentales y sociales en los menores, por medio de la estimulación que se brinda de forma repetitiva, sistemática y

continúa. (Arias, 2006).

La estimulación temprana fue creada con el fin de mejorar y de prevenir los las probables deficiencias a los largo del desarrollo psicológico y motor de niños y niñas con alto riesgo de sufrirlos cuyas causas con diversas pero se pueden dividir principalmente en causas biológicas o causas de origen ambiental, por lo expuesto lo que se busca primordialmente es crear un medio ambiente que lo estimule, que se encuentre adaptado a las habilidades y capacidades de sus respuestas para que con el tiempo esto aumente con el transcurso del tiempo y como resultado la evolución de éstos niños sea lo más parecido posible a la de un niño normal. (Arias, 2006).

Dimensiones de la variable estimulación temprana

Área motora gruesa

La motricidad gruesa se define como la capacidad que tenemos los seres humanos para poder mover de forma coordinada los músculos y con ello realizar actividades como caminar, pararnos, además nos permite desarrollar la agilidad y la fuerza que se necesita para desarrollarlos. (Conde, 2007)

Además la motricidad gruesa tiene que ver con el desarrollo de forma cronológica de los niños y niñas, sobre todo en el crecimiento de su cuerpo y de sus habilidades psicomotrices con respecto al juego. (Conde, 2007)

Entre las actividades que nos ayudaran a estimular la motricidad gruesa tenemos: el avión, el cual consiste en dibujar recuadros en el piso y una chapa en uno de ellos, el niño saltará a través de ellos y tomará la chapa sostenido en uno o en los dos pies sin salirse del recuadro, otro juego es el zanco con lata, para el cual se necesitará dos latas vacías en las cuales haremos pasar un pasador, el niño se parará en las latas y las asegurará con los pasadores e intentará caminar sin perder el equilibrio y por último mencionaremos la raqueta con globo, el cual

consiste en amarrar un globo a una especie de palo de cartón por medio de una cuerda y se tratará de dar botes con ello. (Jimenez, 2004)

Desarrollo motor fino

La motricidad fina son las capacidades y habilidades que progresivamente el niño va adquiriendo, para poder realizar actividades precisas con la ayuda de sus manos, sus dedos, entre ellos podemos mencionar el coger los objetos, sostenerlos y tocar sus características físicas. (Conde, 2007)

El ritmo en el cual logrará desarrollar esto los niños va a depender del momento en el cual integren su área motora y sensorial, del desarrollo de su coordinación mano ojo y también de la estimulación que reciba. (Conde, 2007)

Entre los ejercicios que ayudan al desarrollo de la motricidad fina podemos mencionar a: en un recipiente colocar pompones pequeños de diversos colores, los cuales deben ser tomados con el dedo índice y pulgar y ponerlos en recipientes separas de acuerdo a los colores, también con la ayuda de ganchos de ropa podemos prenderlos sobre cajas de cartón, pasar perlas de colores sobre hilos creando bellos collares o pulseras. (Conde, 2007)

2.3 Definición de términos básicos.

Inteligencia

La inteligencia es un vocablo con el cual se busca describir una característica de la mente en la cual se asocian ciertas habilidades como son el pensamiento abstracto, la capacidad de entender, la forma de comunicarnos, el poder razonar ante situaciones impredecibles, aprender, afrontar con gran capacidad y dar soluciones a los problemas que se le presentan.

En resumen se puede decir que la inteligencia es la capacidad que tienen las personas de entender y comprender las cosas o situaciones que se le presentan. (Atienza, 1992).

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son actividades que permiten ser felices a los niños y niñas, que aporta en el desarrollo de su personalidad y además deja que su imaginación y creatividad se desarrollen, al mismo tiempo se considera como una actividad pedagógica ya que por medio del juego se busca enriquecer las actividades académicas y de aprendizaje de los alumnos. (Moren & Solovieva, 2014).

Estimulación temprana.

Es una estrategia especializada cuyo fin principal es obtener la atención de los niños y niñas que nacen con factores de riesgo biológico o en lo social, en el que se da preferencia a los pequeños que nacen de familiar de condición humilde o con ciertas necesidades. (Ortegamo & Bracamonte 2011).

Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa se define como la capacidad que tenemos los seres humanos para poder mover de forma coordinada los músculos y con ello realizar actividades como caminar, pararnos, además nos permite desarrollar la agilidad y la fuerza que se necesita para desarrollarlos. (Conde, 2007)

Motricidad fina

La motricidad fina son las capacidades y habilidades que progresivamente el niño va adquiriendo, para poder realizar actividades precisas con la ayuda de sus manos y dedos. (Conde, 2007)

2.4 Hipótesis y variables

2.4.1 Formulación de hipótesis

Hipótesis general

Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Hipótesis específicas

Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Los juegos motores se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Identificación y definición de variables.

Tenemos las siguientes variables:

Variable asociada:

Actividades Lúdicas

Variable estudio:

Estimulación temprana

Operacionalización de variables

Variables	CONCEPTO	DIMENSIONES	Técnicas	Instrumentos
ACTIVIDADES LUDICAS	Las actividades lúdicas son actividades que permiten ser felices a los niños y niñas, que aporta en el desarrollo de su personalidad y además deja que su imaginación y creatividad se desarrollen, al mismo tiempo se considera como una actividad pedagógica ya que por medio del juego se busca enriquecer las actividades académicas y de aprendizaje de los alumnos.	JUEGOS SENSORIALES	Observación	Ficha de observación
		JUEGOS MOTORES		Ficha de observación
		JUEGOS SIMBOLICOS		Ficha de observación
ESTIMULACION TEMPRANA	Es una estrategia especializada cuyo fin principal es obtener la atención de los niños y niñas que nacen con	COORDINACION MOTORA GRUESA	Observación	Lista de cotejo

	factores de riesgo biológico o en lo social, en el que se da preferencia a los pequeños que nacen de familiar de condición humilde o con ciertas necesidades.	COORDINACION MOTORA FINA		Lista de cotejo
				Lista de cotejo

CAPITULO III

3.1- Metodología de la investigación

El diseño de investigación del proyecto es descriptiva correlacional.

Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo descriptivo, correlacional por conveniencia.

Los trabajos de investigación de tipo descriptivo buscan observar y describir una persona o realidad de acuerdo a un tema que sea de nuestro interés, sin analizar ni tratar de influenciar en la realidad.

Además nuestra tesis es de tipo correlacional ya que estamos utilizando dos variables y buscamos la correlación que tiene una sobre la otra, y si una variable se altera la otra también.

3.2.1. Población

La población hace referencia al universo en total o conjunto sobre el cual se desea investigar en nuestra presente tesis está representado por los niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta.

3.2.2 Muestra.

La muestra es una parte específica que se toma de la población en la cual se desarrollará la investigación, en el caso de nuestro trabajo de investigación serán los 30 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta.

3.2.3 Técnica e instrumentos de recolección de datos.

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación serán las fichas de observación ya que nuestro objeto de estudio son niños de 3 años de edad.

3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

Con la información obtenida de nuestro trabajo de investigación se procedió al

procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 20.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de las fichas de observación.

Operacionalización de variables

Tabla 1: Variable Actividades Lúdicas

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos sensoriales		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos motores		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos simbólicos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Actividades lúdicas		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 2: Variable Estimulación Temprana

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Coordinación motora fina		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Coordinación motora gruesa		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Estimulación temprana		8	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

CAPÍTULO IV

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

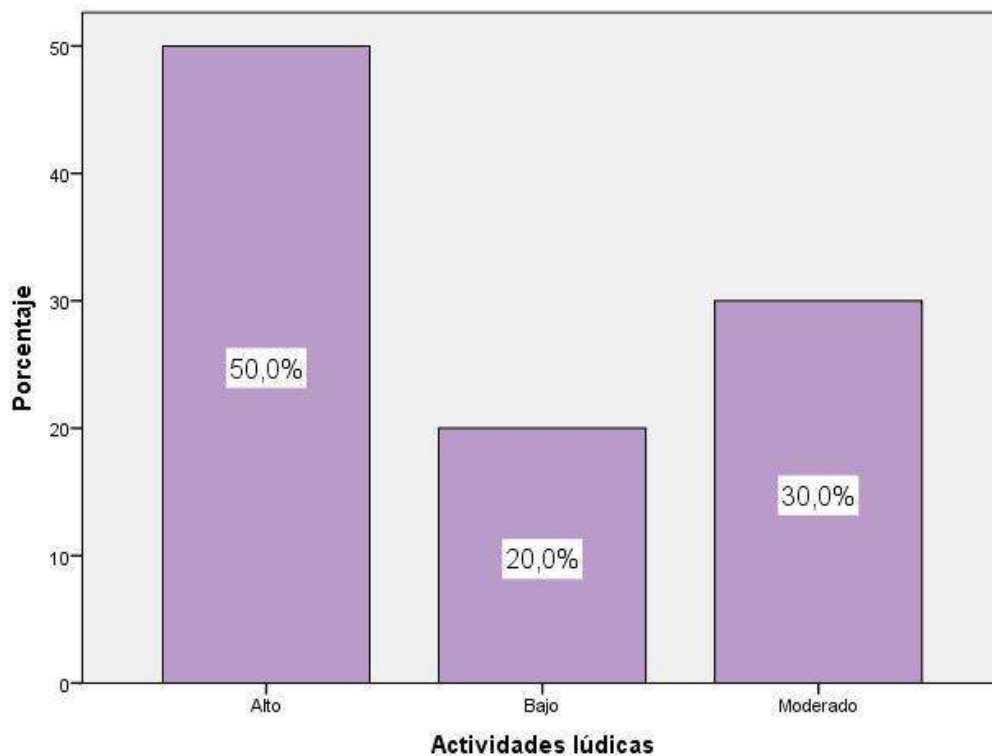
TABLA 3

Actividades lúdicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	15	50,0	50,0	50,0
	Bajo	6	20,0	20,0	70,0
	Moderado	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Figura 1



De la figura número 1, podemos observar que la mitad de los niños de 3 años de edad de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta lograron obtener un grado elevado en la variable actividad lúdica, por otro lado un 30% de los niños obtuvieron un grado promedio, en tanto que el 20% restante sólo llegaron a presentar un grado mínimo

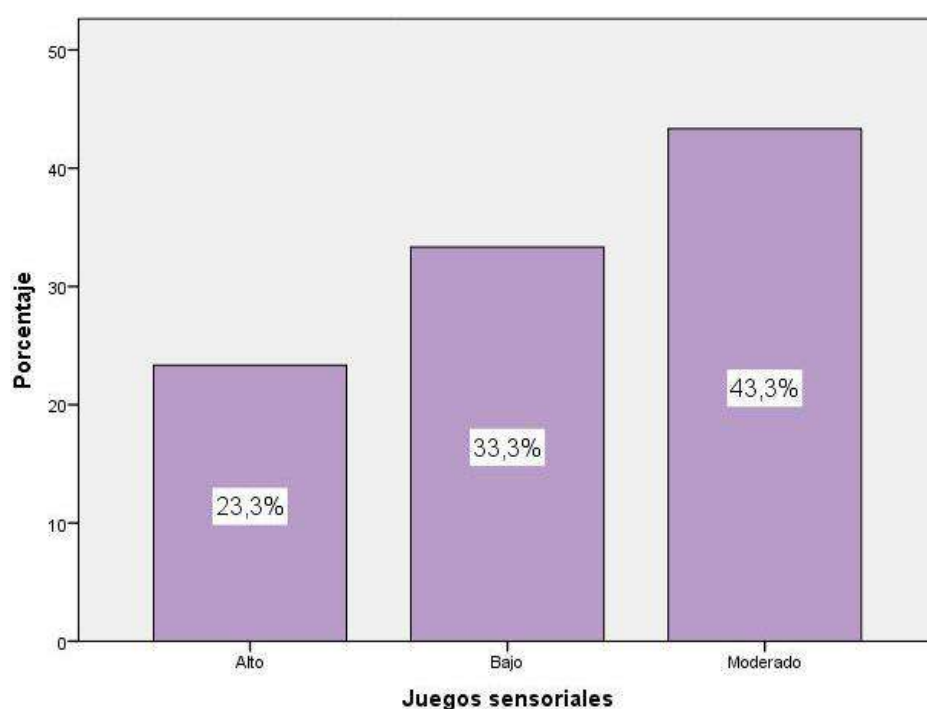
TABLA 4

Juegos sensoriales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	23,3	23,3	23,3
	Bajo	10	33,3	33,3	56,7
	Moderado	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Figura 2



La figura mostrada, se puede observar que un 43,4% de los niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta obtuvieron un grado promedio en lo referente a la dimensión juegos sensoriales, mientras que un 33,3% llegaron a obtener un grado mínimo, los restantes, es decir el 23,3% restantes llegaron a presentar un grado elevado.

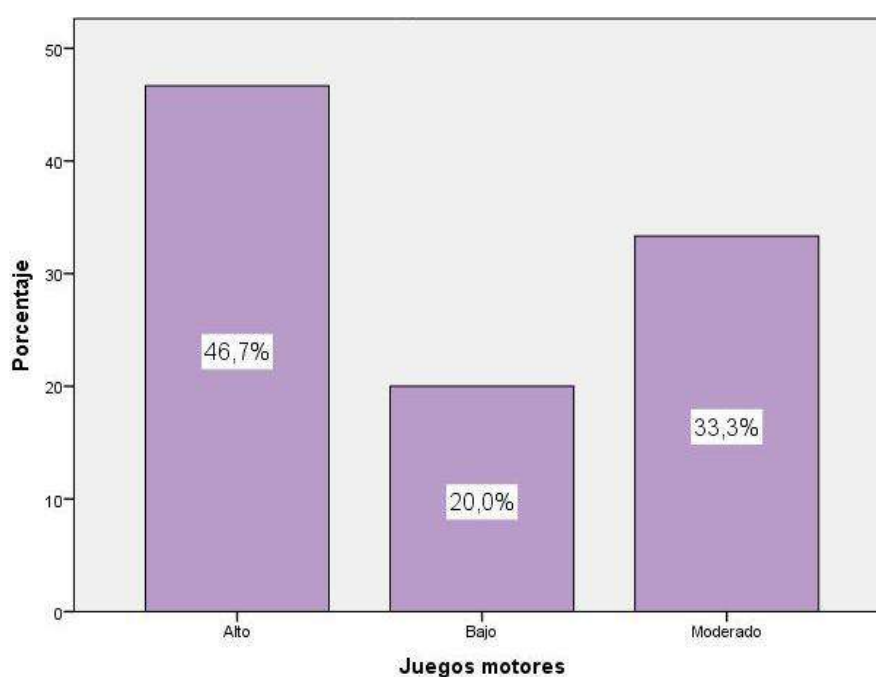
TABLA 5

Juegos motores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	14	46,7	46,7	46,7
Bajo	6	20,0	20,0	66,7
Moderado	10	33,3	33,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta

Figura 3

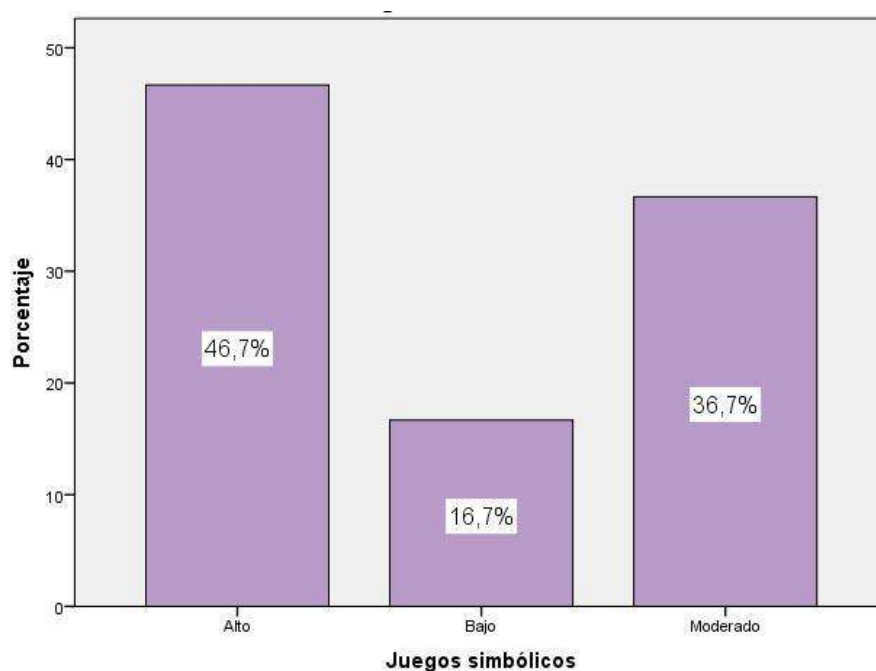


De la figura previa podemos decir que existe un 46,7% de los niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta que lograron obtener un grado elevado en lo que respecta a la dimensión sobre los juegos motores, además se evidencia que un 33,3% consiguieron un grado promedio en dicha dimensión y por último el 20% apenas alcanzó un grado mínimo.

TABLA 6**Juegos simbólicos**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	14	46,7	46,7	46,7
Bajo	5	16,7	16,7	63,3
Moderado	11	36,7	36,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta

Figura 4

De la figura número 4, podemos observar que casi la mitad es decir el 46,7% de niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta consiguieron un nivel elevado en lo que respecta a la dimensión de juegos simbólicos, mientras que un 36,7% alcanzaron un grado promedio y en menor cantidad, es decir un 16,7 obtuvieron un grado mínimo.

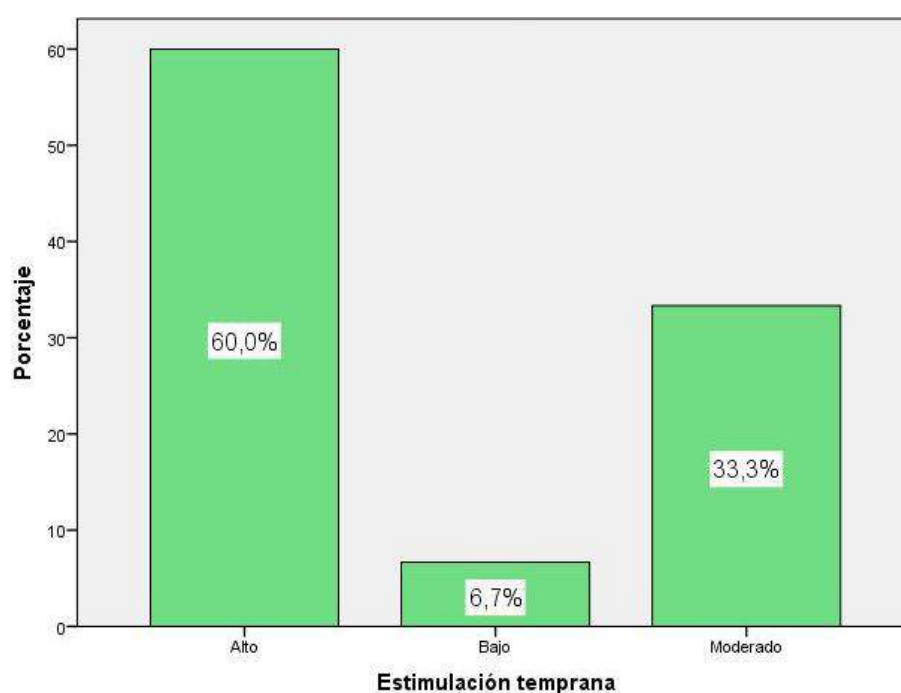
TABLA 7

Estimulación temprana

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	18	60,0	60,0	60,0
	Bajo	2	6,7	6,7	66,7
	Moderado	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta

Figura 5



En la presente figura, queda en evidencia que más de la mitad de niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta, es decir un 60% lograron obtener un grado elevado en lo que respecta a la variable estimulación temprana, mientras que un 33,3% llegaron a obtener un grado promedio, en tanto que los restantes (6,7%) lograron un nivel mínimo.

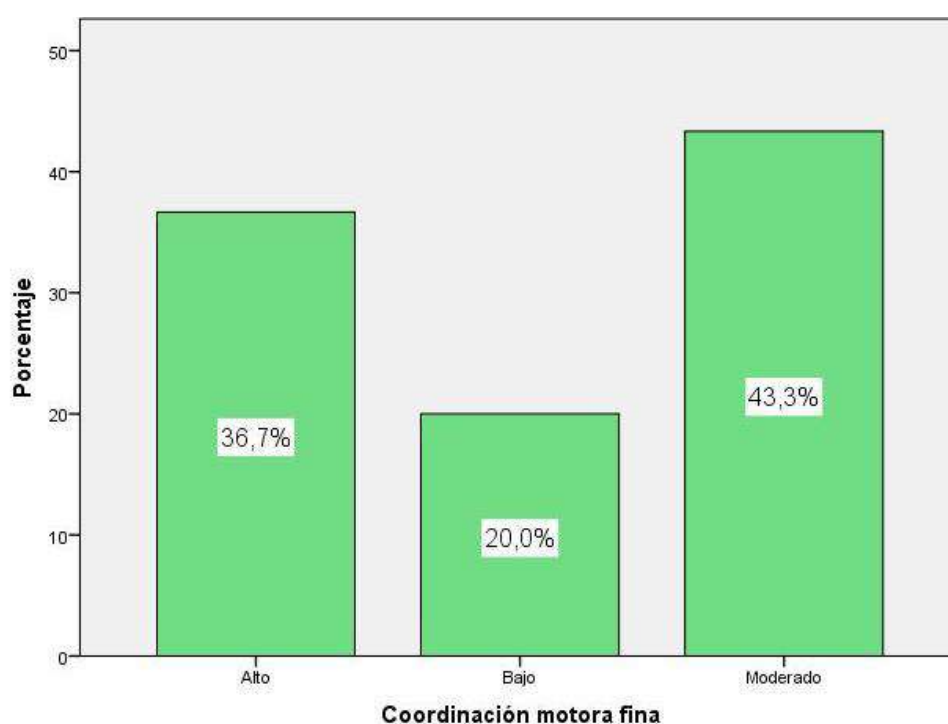
TABLA 8

Coordinación motora fina

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	11	36,7	36,7	36,7
	Bajo	6	20,0	20,0	56,7
	Moderado	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Figura 6



De la figura número 6, observamos que un 43,3% de niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta obtuvieron un grado promedio en la primera dimensión que habla de la coordinación motora fina, un 36,7% llegaron a obtener un nivel elevado, y lo restante llegó sólo a alcanzar un grado mínimo.

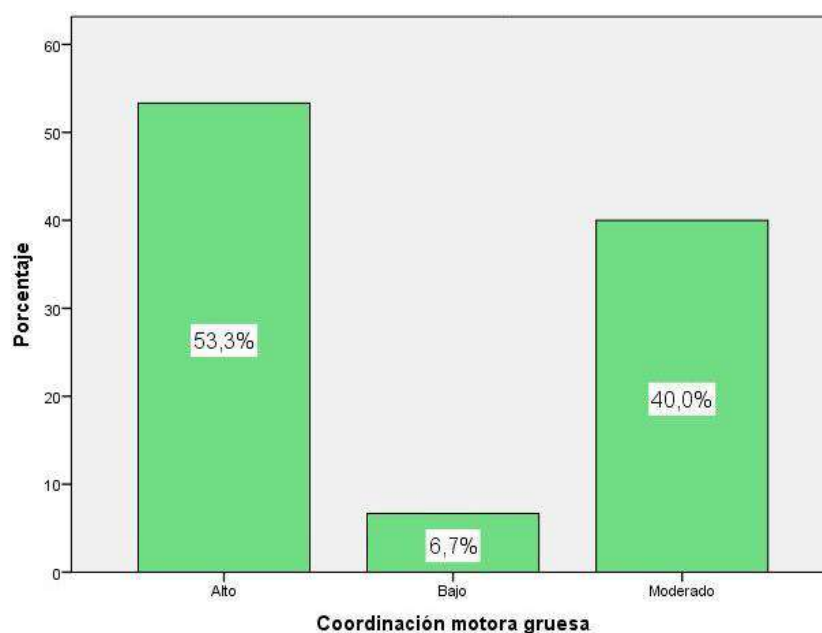
TABLA 9

Coordinación motora gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	53,3	53,3	53,3
	Bajo	2	6,7	6,7	60,0
	Moderado	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta

Figura 7



De la figura mostrada, vemos que más de la mitad (53,3%) de niños de 3 años de la I.E. Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta lograron alcanzar un grado elevado en la segunda dimensión que es la coordinación motora gruesa, mientras que un 40% alcanzaron un grado promedio y por último sólo el 6,7% logró un grado mínimo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa H_a : Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Hipótesis nula H_0 : Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Tabla 10

Las actividades lúdicas y la estimulación temprana

Correlaciones			
		Actividades lúdicas	Estimulación temprana
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,850**
		N	,000
	Estimulación temprana	Coefficiente de correlación	.30
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000

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

En la tabla mostrada se puede observar que existe correlación de $r = 0,850$, con un valor asignado de significancia $< 0,05$, con ello se deduce que se acepta la hipótesis alternativa y se descarta la hipótesis nula.

Con lo antes expuesto podemos concluir que hay una relación entre ambas variables: las actividades lúdicas y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta, con un grado excelente.

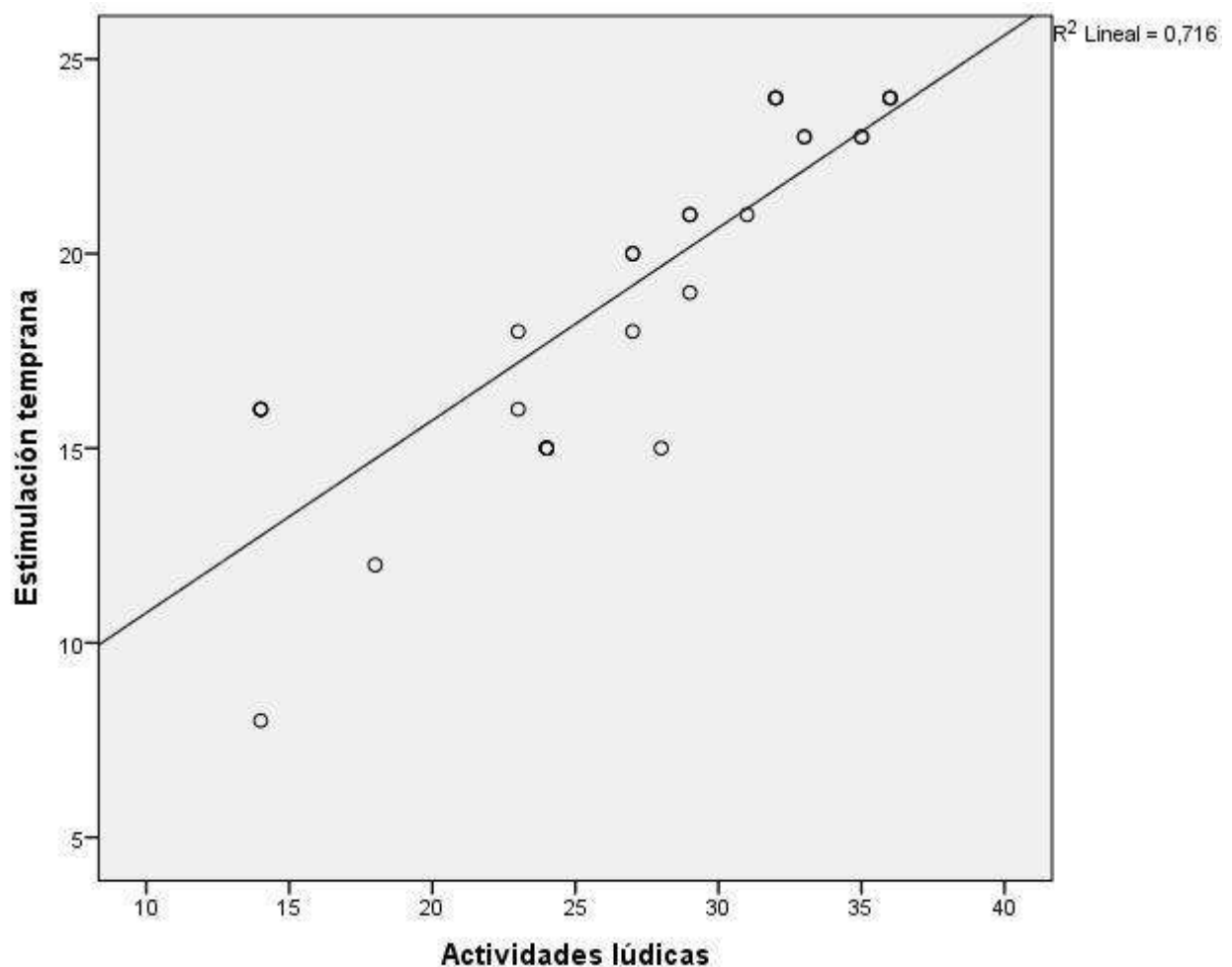


Figura 8. Las actividades lúdicas y la estimulación temprana.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos sensoriales no se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta.

Tabla 11*Los juegos sensoriales y la estimulación temprana***Correlaciones**

			Juegos sensoriales	Estimulación temprana
Rho de Spearman	Juegos sensoriales	Coeficiente de correlación	1,000	,661**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Estimulación temprana	Coeficiente de correlación	,661**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

En la presente tabla queda evidenciado que existe una correlación de $r = 0,661$, con una significancia de $<0,05$, con ello se acepta la hipótesis alternativa y se elimina la hipótesis nula.

Con lo antes expuesto queda claro que hay una relación entre los juegos sensoriales y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta, de grado bueno.

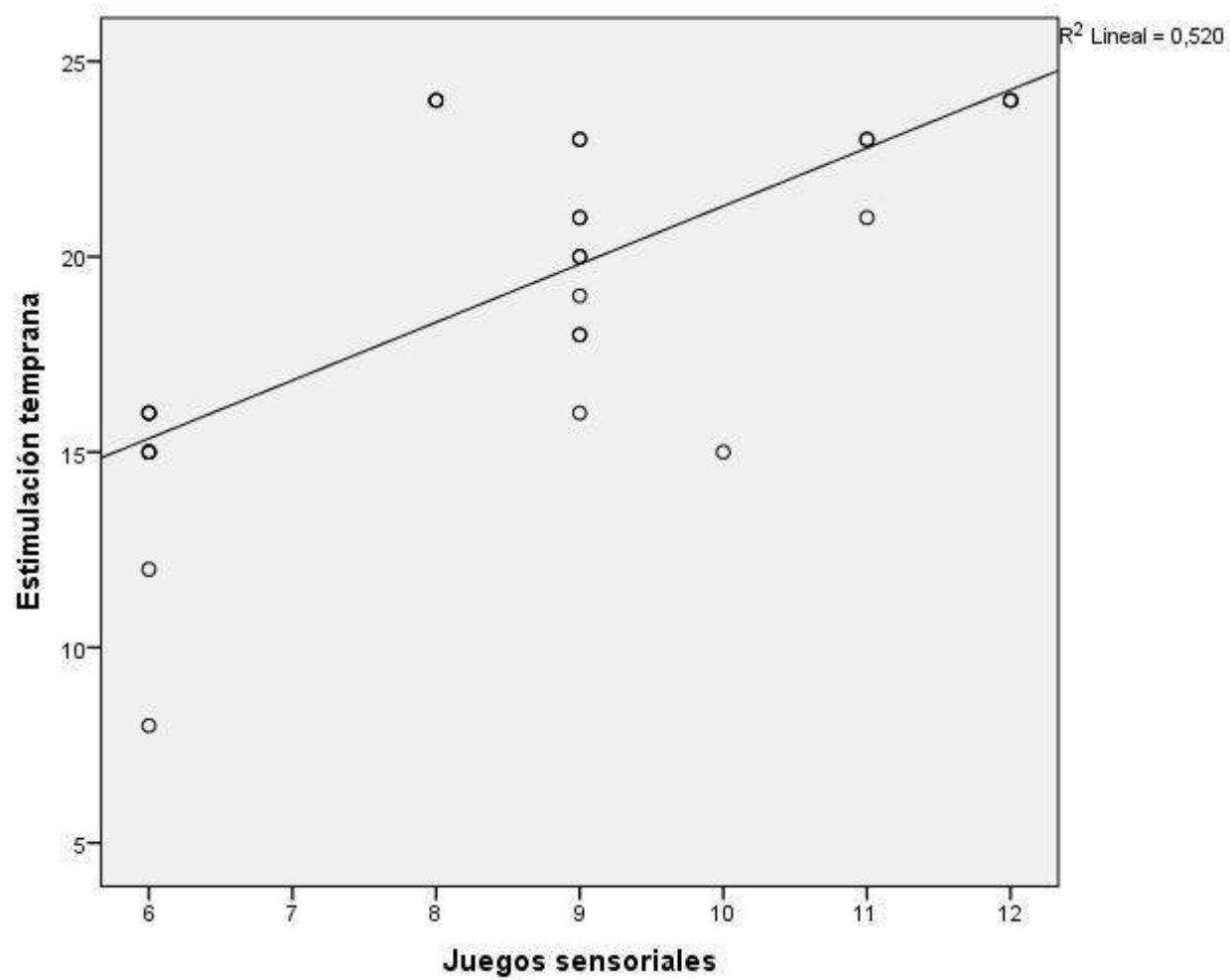


Figura 9. Los juegos sensoriales y la estimulación temprana

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos motores se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

H₀: Los juegos motores no se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta..

Tabla 12

Los juegos motores y la estimulación temprana

Correlaciones			Juegos motores	Estimulació n temprana
Rho de Spearman	Juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,850**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Estimulación temprana	Coefficiente de correlación	,850**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

La presente tabla nos demuestra una correlación de 0,850, un una significancia de <0,05, con ello se confirma la hipótesis alternativa y se elimina la nula.

Con todo lo antes mencionado podemos afirmar que hay una relación entre los juegos motores y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta, y se define como un grado excelente.

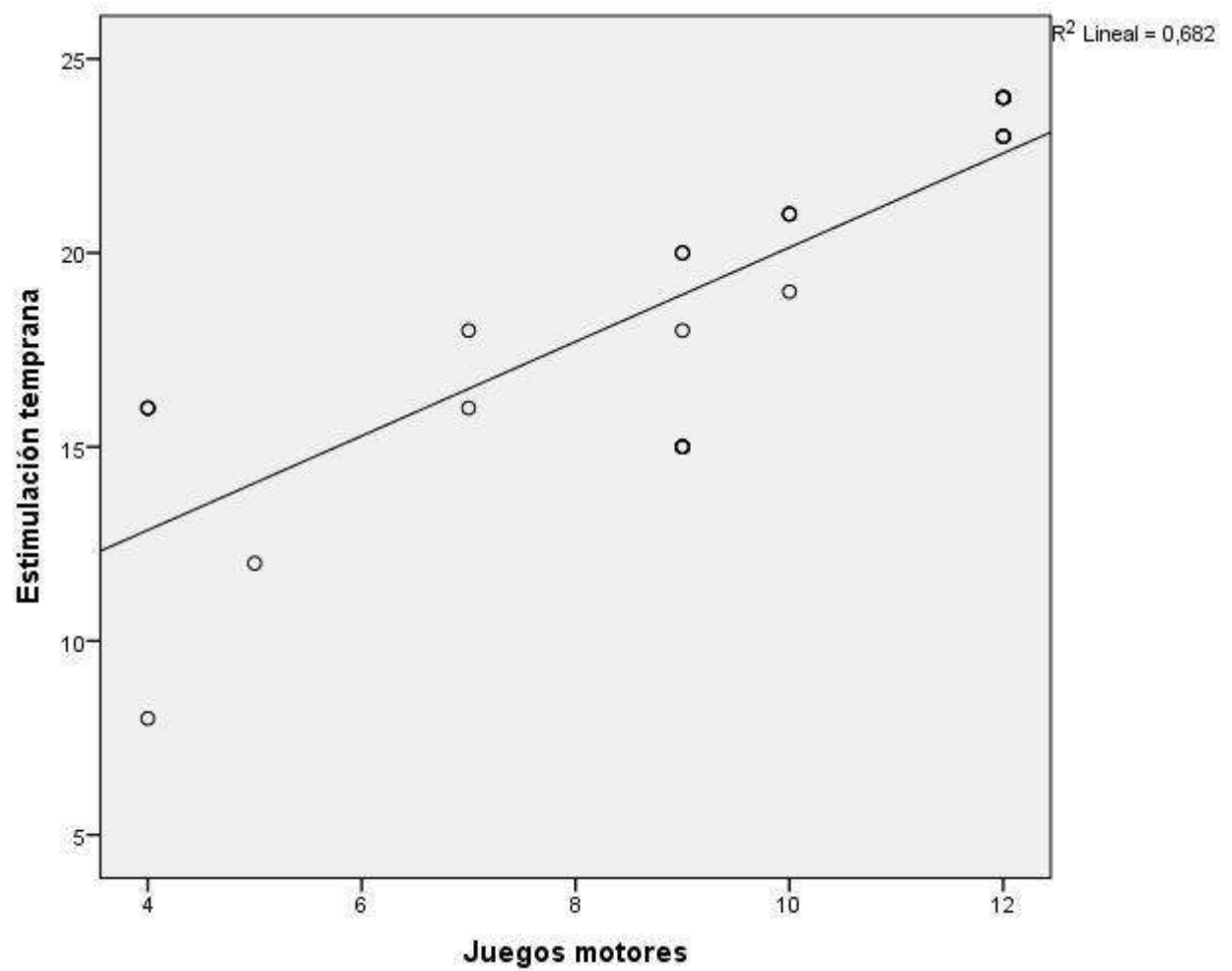


Figura 10. Los juegos motores y la estimulación temprana

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

H0: Los juegos simbólicos no se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.

Tabla 13

Los juegos simbólicos y la estimulación temprana

Correlaciones			Juegos simbólicos	Estimulación temprana
Rho de Spearman	Juegos simbólicos	Coeficiente de correlación	1,000	,746**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Estimulación temprana	Coeficiente de correlación	,746**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

La presente tabla, nos enseña una correlación de 0,746 con una significancia de $<0,05$ con ellos de confirma la hipótesis alterna y se elimina la hipótesis nula.

Con ello se evidencia la existencia entre la relación de los juegos simbólicos y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta de una magnitud muy buena.

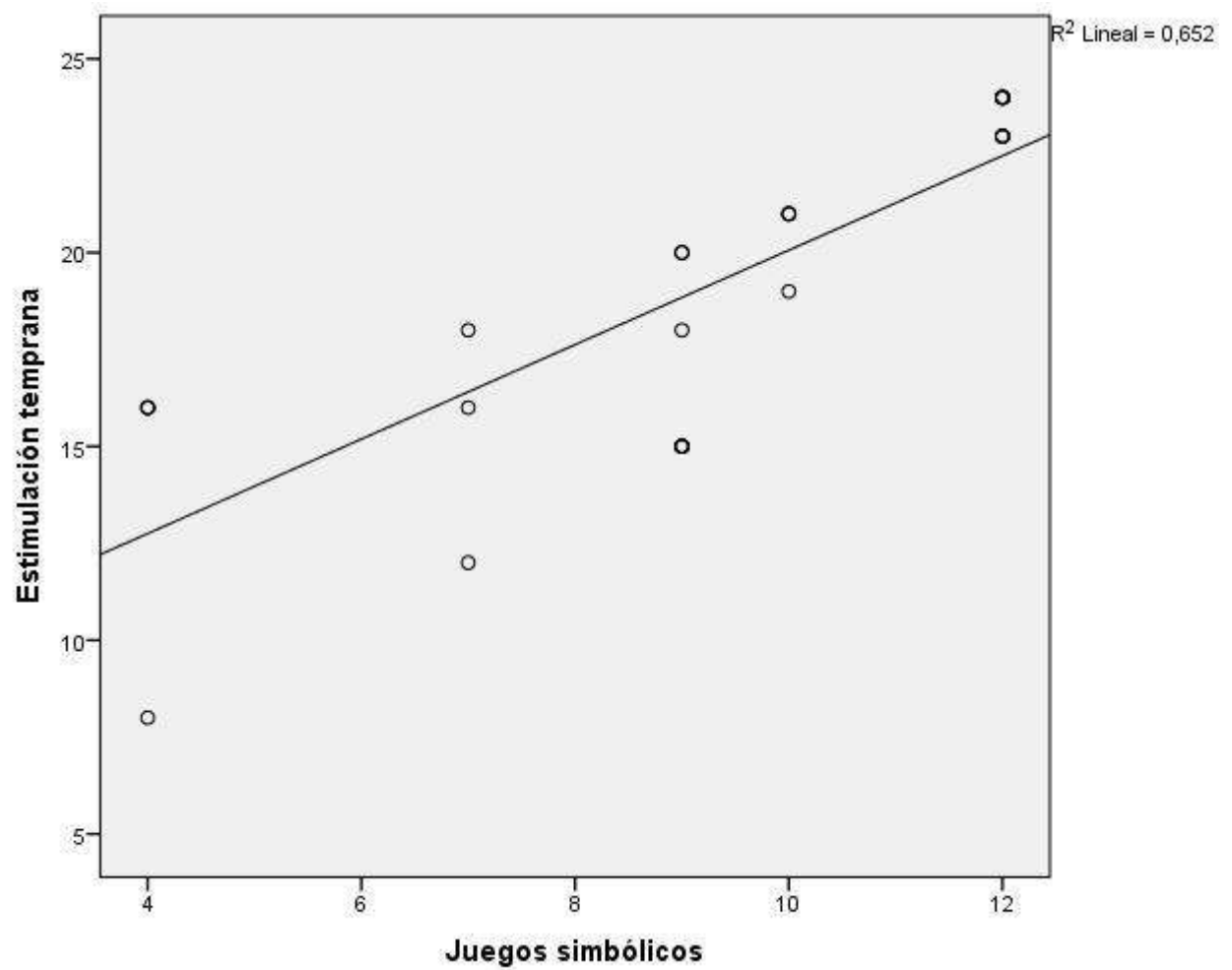


Figura 11. Los juegos simbólicos y la estimulación temprana

CONCLUSIONES

1. **Primera:** con los análisis estadísticos que evidenciado que hay una relación entre las variables actividades lúdicas y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta, todo ello bajo una magnitud muy buena.
2. **Segunda:** también gracias al análisis estadístico se puede observar que hay una relación entre los juegos sensoriales y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta, todo ello bajo una magnitud buena.
3. **Tercera:** podemos mencionar además que hay una relación comprobada en lo que se refiere a los juegos motores y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta, todo ello bajo una magnitud muy buena.
4. **Cuarta:** por ultimo también quedó evidenciado que hay una relación entre los juegos simbólicos y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martin del distrito de Vegueta, todo ello bajo una magnitud buena.

RECOMENDACIONES

Se sugiere que las actividades lúdicas sean recreativas con juegos divertidos que el niño se sienta motivado para ello se sugiere acompañar estos juegos con música, algunos instrumentos y canciones que estimulen al niño al desarrollo de su motricidad gruesa y fina.

Las maestras deben tener conocimiento de las potencialidades de este elemento pedagógico que estimulan los sentidos en todo momento y propicia la participación activa de los niños. La institución educativa debe invertir en capacitaciones para las docentes en este tema por ser de mucha importancia en el desarrollo de los niños en estimulación temprana.

Se considera en la actualidad a las dinámicas lúdicas como una propuesta activa para la pedagogía donde las maestras tienen la oportunidad de innovar una educación distinta en todas las áreas del desarrollo por esta razón debe ser utilizada permanentemente en el trabajo con niños porque esta directamente relacionada con la estimulación temprana en su desarrollo integral.

DISCUSION

trabajo de investigación es un tema de interés educativo, la educación de los niños es prioritario en todo país encontrando antecedentes nacionales e internacionales con la preocupación de proporcionar las condiciones para un mejor aprendizaje en los niños así Arias (2011) nos presenta su trabajo de investigación titulado “La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la escuela María Angélica Hidrovo de la comunidad Hierba Buena parroquia Isinliví, Cantón Sigchos, provincia de Cotopaxi” de la facultad ciencias humanas. De la Universidad técnica de Ambato del Ecuador, recomienda la creación de una guía o manual académico en donde se establezcan los beneficios de combinar lo teórico con lo lúdico, siguiente de todas formas un protocolo para que los maestros puedan guiarse y comprender los múltiples beneficios que esto implica.

Asimismo **Ortegano (2011)** nos presenta su tesis titulada “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas básicas del primer año del Liceo Boliviano-Venezuela”, concluye que se comprobó que el uso de los juegos combinados durante el proceso de enseñanza de los docentes tuvo buenos resultados, no sólo en el desarrollo de las capacidades intelectuales sino también a la hora de sociabilizar ya que los alumnos podían dar sus opiniones en público, sin miedo al rechazo, defendían sus ideas y su desenvolvimiento mejoró.

Mientras Oyasa (2011), nos presenta su trabajo de investigación titulada “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí”, del centro de estudios de posgrado maestría en docencia matemática de la Universidad técnica de Ambato del Ecuador concluye que Las actividades lúdicas dentro

del área de matemáticas es muy útil para desarrollar el raciocinio de los estudiantes además de los sentimientos que despiertan en el alumno en cada clase evitando así que su rendimiento baje y dejen de acudir a clases, sin duda alguna la mejor forma de despertar el interés de un alumno por las clases de matemáticas es haciendo que las clases sean más divertidas, consiguiendo la participación activa de los alumnos.

A nivel nacional consideramos a Núñez (2014), presentó su trabajo de investigación: “Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación” de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión, concluye que la nueva currícula académica implica que los maestros utilicen como herramienta de enseñanza a las estrategias lúdicas, por medio de los cuales los alumnos mejoraran la forma de captar las enseñanzas y además ésta se quedará como un aprendizaje significativo, creando con esto mejores vínculos entre alumno y profesor, mejorando sus relaciones sociales y su forma de expresarse ante los demás.

Para Zavala A., (2014), nos presentó su trabajo de investigación titulado “Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión”, concluyo que mediante la presente investigación que mediante el uso de métodos lúdicos se incrementa la participación y la motivación de los estudiantes y como resultado incrementa significativamente su proceso de aprendizaje a la vez que su capacidad psicomotora también mejora, y esto es sumamente útil en los estudiantes de la carrera de educación física y deportes.

CAPITULO V

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas

Atlenza, B. (1992). *Las bibliotecas escolares y desarrollo cognitivo*. España: Editorial

Gamma

Bautista, I. (1999). *El aprendizaje basado en los juegos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial

S.A.

Conde, A. (2007). *El juego y sus beneficios* Perú: Editorial La enseñanza

Gallart y Jacinto (1997). *Diccionario enciclopédico de la Educación*. Barcelona, España:

Edit. CEAC

Jimenez, T. (2004). *El juego y las actividades lúdicas*. Lima. Perú: Edit. Fondo de Desarrollo

Editorial.

Lazaro, T. (2011). Los juegos y sus tipos. *En Revista Bordón*. 45 (03)

Moraga, M. (2001). *Ventajas y desventajas de las actividades lúdicas*. Barcelona. España:

Editorial de Barcelona.

Ortegamo, M. & Bracamonte, L. (2011). “*La estimulación precoz. Un enfoque práctico.*”

Madrid: Editorial Siglo XXI

Fuentes Hemerográficas

Díaz, E. (2013). *Actitudes hacia las matemáticas y hábitos de estudio en el rendimiento*

académico de los estudiantes en administración de la Universidad San Pedro (Tesis de Pregrado) .Perú.

Arias, E. (2011). *La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños y*

niñas de la escuela maría angélica hidrovo de la comunidad hierba buena

parroquia isinliví, cantón sigchos, provincia de Cotopaxi. (Tesis de Maestría)

Universidad técnica de Ambato del Ecuador.

Núñez A., (2014). *Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación. (Tesis de Pregrado). Universidad José Faustino Sánchez Carrión. Perú.*

Oyasa J, (2011). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí. (Tesis de Maestría). Universidad técnica de Ambato del Ecuador.*

Zavala A., (2014). *Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión (Tesis de Pregrado) .Perú*

Fuentes Electrónicas

Arias, L. (2006). La estimulación temprana. *Dixit y Magisterio*. Recuperado de:
www.fd.uach.mx.joomal.

Moren, P. & Solovieva, M. (2014). Fundamentos de las actividades lúdicas. *Fundamentos didácticos infantiles* 1(12). Recuperado de
<http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>

ANEXOS

INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

VARIABLE ESTIMULACION TEMPRANA

DESTREZAS A DESARROLLAR	si	no	Aveces
1. Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.			
2. Correr con seguridad distancias más largas, a mayor velocidad y con pequeños obstáculos			
3. Subir escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando los dos pies en cada peldaño, y bajarlo con ayuda			
4. Saltar con los dos pies en sentido vertical y horizontal de manera autónoma, longitudes de aproximadamente 30 cm y uno o dos peldaños			
5. Mantener el equilibrio en la ejecución de desplazamientos con pequeñas alturas como: caminar por una línea recta y curva trazada en el piso			
6. Realizar ejercicios de equilibrios dinámicos controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo			
7. realizar movimientos para la coordinación ojo y pie como patear pelotas hacia una dirección.			
8. lanzar objetos direccionados hacia un punto			
9. identificar y nombrar las partes gruesas de su tronco (cabeza, tronco, y extremidades) y de la cara a través de la exploración sensorial.			
10. orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba /abajo, dentro/ fuera, mediante desplazamiento, de acuerdo a las consignas dadas.			

INSTRUMENTO DE INVESTIGACION VARIABLE ACTIVIDADES LUDICAS

1. ¿Considera importante la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de formación integral de los niños y niñas de preescolar?.

SI () NO ()

2. ¿Utiliza juegos lúdicos para el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas?.

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

3. ¿La actividad lúdica que desarrolla con los niños es planeada con anticipación?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

4. ¿Desarrolla juegos motores o de ejercicios encaminados al desarrollo cognitivo en los niños?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

5. ¿Utiliza juegos simbólicos para el desarrollo de la imaginación, creatividad y comunicación en los niños?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

6. ¿Utiliza los juegos de reglas para el desarrollo de habilidades intelectuales en los niños?.

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

7. ¿Utiliza juegos de dramatización y de roles que le permitan al niño exteriorizar sus sentimientos y emociones?.

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

8. ¿Cuándo realiza juegos con los niños es consciente del tipo de habilidades, destrezas y conocimientos que están desarrollando o adquiriendo en ese momento?

Nunca () Algunas veces () Casi Siempre () Siempre ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BEATO SANTÍSIMO MARTÍN DEL DISTRITO DE VEGUETA	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta?	OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta	HIPÓTESIS GENERAL Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.	VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades Lúdicas Juegos Sensoriales Juegos motores Juegos simbólicos	INVESTIGACIÓN Descriptiva Correlacional DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Aplicación de encuestas a docentes Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental	ALUMNOS Población: 30 MUESTRA 30 niños de 3 años
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo se relacionan los juegos sensoriales en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación entre los juegos sensoriales y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta	HIPÓTESIS ESPECÍFICA Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.	VARIABLE DEPENDIENTE Estimulación Temprana		INSTRUMENTOS: Formato de encuestas. Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cómo se relacionan los juegos motores en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta?	Determinar la relación entre los juegos motores y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta	Los juegos motores se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta.	Coordinación motora fina			
	¿Cómo se relacionan los juegos simbólicos en la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta?	Determinar la relación entre los juegos simbólicos y la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta	Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con la estimulación temprana en niños de 3 años de la Institución Educativa Beato Santísimo Martín del distrito de Vegueta..	Coordinación motora gruesa			

TABLAS

N	Actividades lúdicas																		Estimulación temprana															
	Juegos sensoriales						Juegos motores						Juegos simbólicos						ST1	V1	Coordinación motora fina						Coordinación motora gruesa						ST2	V2
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	5	6	7	8	S3	D3			1	2	3	4	S4	D4	5	6	7	8	S5	D5		
1	3	3	3	2	11	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	35	Alto	3	3	3	2	11	Alto	3	3	3	3	12	Alto	23	Alto
2	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	27	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	18	Alto
3	3	3	3	2	11	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	2	10	Alto	31	Alto	3	3	3	2	11	Alto	3	2	3	2	10	Alto	21	Alto
4	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	36	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	24	Alto
5	2	2	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	8	Bajo
6	2	2	3	3	10	Alto	3	3	2	1	9	Moderado	3	3	2	1	9	Moderado	28	Alto	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	15	Moderado
7	3	2	2	2	9	Moderado	3	1	3	3	10	Alto	3	1	3	3	10	Alto	29	Alto	3	2	2	2	9	Moderado	3	1	3	3	10	Alto	19	Alto
8	3	3	3	2	11	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	35	Alto	3	3	3	2	11	Alto	3	3	3	3	12	Alto	23	Alto
9	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Moderado	2	1	2	2	7	Moderado	23	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Moderado	16	Moderado
10	3	1	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	3	7	Moderado	18	Bajo	3	1	1	2	7	Moderado	2	1	1	1	5	Bajo	12	Bajo
11	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	27	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	3	3	3	11	Alto	20	Alto
12	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	36	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	24	Alto
13	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	2	1	3	3	9	Moderado	27	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	3	3	3	11	Alto	20	Alto
14	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Moderado	2	1	2	2	7	Moderado	23	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	3	2	2	9	Moderado	18	Alto
15	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	36	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	24	Alto
16	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	32	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	24	Alto
17	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	1	1	8	Moderado	16	Moderado
18	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	3	3	2	1	9	Moderado	24	Moderado	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	15	Moderado
19	3	2	2	2	9	Moderado	3	1	3	3	10	Alto	3	1	3	3	10	Alto	29	Alto	3	2	2	2	9	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	21	Alto
20	3	3	1	2	9	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	33	Alto	3	3	3	2	11	Alto	3	3	3	3	12	Alto	23	Alto
21	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	32	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	24	Alto
22	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	1	1	8	Moderado	16	Moderado
23	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	3	3	2	1	9	Moderado	24	Moderado	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	15	Moderado
24	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	1	1	8	Moderado	16	Moderado
25	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	3	3	2	1	9	Moderado	24	Moderado	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	15	Moderado
26	3	2	2	2	9	Moderado	3	1	3	3	10	Alto	3	1	3	3	10	Alto	29	Alto	3	2	2	2	9	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	21	Alto
27	3	3	1	2	9	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	33	Alto	3	3	3	2	11	Alto	3	3	3	3	12	Alto	23	Alto
28	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	32	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	3	3	3	12	Alto	24	Alto
29	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	14	Bajo	3	3	1	1	8	Moderado	3	3	1	1	8	Moderado	16	Moderado
30	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	3	3	2	1	9	Moderado	24	Moderado	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	15	Moderado