

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TESIS:**

**EL JUEGO INFANTIL EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN  
NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 658 FE Y  
ALEGRÍA-HUACHO**

**PRESENTADO POR**

**CARMEN VIOLETA NICHU CADILLO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

**ASESOR:**

**MG. KATERINE PAMELA OCROSPOMA VALDIVIA**

**HUACHO – 2019**

**TESIS:**

**EL JUEGO INFANTIL EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN  
NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 658 FE Y  
ALEGRÍA-HUACHO**

## **Miembros del jurado**

---

**Mg. RICARDO DE LA CRUZ DURAND**  
**Presidente**

---

**Dra. JULIO MARINA BRAVO MONTOYA**  
**Secretario**

---

**Dra. YANETH MARLUBE RIVERA MINAYA**  
**Vocal**

---

**KATERINE PAMELA OCROSPOMA VALDIVIA**  
**Asesor**

## **Dedicatoria**

A mis padres por ser el motor que impulsa mi vida para alcanzar la meta trazada.

A mis familiares que sin su apoyo no hubiera podido culminar mis estudios.

### **Agradecimiento**

A Dios, padre todo poderoso que con su misericordia ilumina mi camino por el sendero del bien dándome salud, bienestar y paz en mi vida.

A mis seres queridos quienes con su inmenso amor, cariño y confianza me apoyaron en mis estudios que hoy culminan con este galardón profesional.

A mi asesora, Katerine Pamela Ocrosoma Valdivia por su invaluable aporte y orientación para la culminación de este trabajo de investigación.

# ÍNDICE GENERAL

## RESUMEN

## INTRODUCCION

### CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	12
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	13
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	13
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS .....	13
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	14
1.3.1. OBJETIVO GENERAL .....	14
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	14
1.4. JUSTIFICACIÓN .....	15

### CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS.....	21
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS .....	31
2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES .....	32
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS .....	33
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL .....	33
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	33

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	DISEÑO METODOLÓGICO .....	34
3.1.1	TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
3.1.2	ENFOQUE.....	34
3.2	POBLACIÓN Y MUESTRA .....	34
3.3	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES	35

### **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

4.1.1.	DESCRIPCIÓN DE VARIABLES .....	37
4.1.2.	PRUEBA DE NORMALIDAD DE KOLMOGOROV -SMIRNOV .....	42
4.1.3.	DE LA HIPOTESIS .....	43
	CONCLUSIONES .....	51
	RECOMENDACIONES .....	52

### **CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

5.1.	FUENTES BIBLIOGRÁFICAS .....	53
5.2.	FUENTES ELECTRÓNICAS .....	54
	ANEXOS .....	55
	ENCUESTA.....	56
	MATRIZ DE CONSISTENCIA .....	57
	TABLA DE DATOS.....	58

## ÍNDICE DE TABLAS

Tablas 1: Juegos Infantiles .....	37
Tabla 2: Estimulación Temprana .....	38
Tabla 3: Juego Psicomotor.....	39
Tabla 4 : Juego Simbólico.....	40
Tabla 5: Juego Arreglado.....	41
Tabla 6: Resultado de la prueba bondad de ajustes Kolmogorv – Stminov .....	42
Tabla 7: Relación entre los Juegos Infantiles y la Estimulación Temprana .....	43
Tabla 8 : Relación entre los Juegos Psicomotrices y la Estimulación Temprana	45
Tabla 9: Relación entre los Juegos Simbólicos y la Estimulación Temprana ....	47
Tabla 10: Relación entre los Juegos Reglados y la Estimulación Temprana .....	49

## ÍNDICE DE GRAFICO

Grafico 1: Juegos Infantiles .....	37
Grafico 2: Estimulación Temprana .....	38
Grafico 3: Juego Psicomotor.....	39
Grafico 4 : Juego Simbólico .....	40
Grafico 5: Juego Arreglado.....	41

## INTRODUCCION

Este presente trabajo de investigación, pretende sustentar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años, el juego es la actividad nata del ser humano, es una necesidad que tiene el niño y por medio del juego descubre el mundo, jugar es una de las fuente más importantes de progreso y aprendizaje por esta razón consideramos un tema relevante en el aspecto del desarrollo de la estimulación temprana para ello lo hemos organizado en cinco capítulos de acuerdo a las normas establecidas por la oficina de grados y títulos de la facultad de educación.

En este primer capítulo consideramos todo el sustento del trabajo, se identificó la dificultad que será el objeto de estudio, que objetivos queremos alcanzar y para quienes beneficiara esta investigación.

En esta segunda parte consideramos el sustento teórico y qué investigaciones similares lo tomaremos como referencia, se plantearan las hipótesis y la determinación de términos.

Esta parte es bastante relevante es la determinación del diseño que corresponde a nuestra investigación, el marco metodológico y que instrumentos se aplicara a la muestra.

Los resultados del análisis estadístico nos llevaran a las conclusiones, la discusión y las sugerencias como aporte pedagógico.

Son importantes las fuentes de información referenciadas y en las normas APA.

Los anexos se consideraran la información adicional que fortalecerá el trabajo.

## **Resumen**

La presente tesis de grado: los juegos infantiles en la estimulación temprana en niños de 2 años de la institución educativa N° 658 fe y Alegría-Huacho, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente los juegos infantiles:, así como también de la variable dependiente: la estimulación temprana. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: los juegos infantiles inciden en la estimulación temprana; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y utilizando el método del Chi Cuadrado se comprobó la hipótesis planteada

### **PALABRAS CLAVES**

Los juegos infantiles

La estimulación temprana

Movimiento

## Summary

The present thesis: children's games in the early stimulation in 2-year-old children of the educational institution No. 658 Fe y Alegría-Huacho, is a research with a correlational descriptive approach, a critical critic that permanently seeks the relationship between dependent variable and independent. The theoretical framework of the research work is a bibliographic compilation and queries of internet documents, of several authors focused on conceptually developing the independent variable for children's games ;, as well as the dependent variable: early stimulation. For the present investigation, the hypothesis has been raised: children's games affect early stimulation; To verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and students, and using the Chi-square method, the hypothesis was verified.

## KEYWORDS

Children's games

Early stimulation

Movement

## **CAPÍTULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática.**

El juego es una actividad relevante y trascendental en la vida de las personas, todos los niños juegan y no pueden dejar de hacerlo, jugar no es un pasatiempo sino la manera en la que aprendemos a vivir en el juego se da toda la exploración, la representación de distintos roles, el juego activa nuestra alegría, nuestra imaginación y nuestra afectividad, el juego nos permite conectar con otras personas y crear relaciones afectivas, en la estimulación temprana es importante todos estos aspectos para que el niño tenga un desarrollo normal, en nuestra institución se ha podido detectar que los docentes no aprovechan las bondades del juego para incrementarlos en su programación curricular, por esta razón es viable la investigación que estamos proponiendo.

González, Moncaleano & Romero, (2014), así manifiesta que el juego activa nuestra inteligencia, numerosos estudios constatan que jugar no es solo una condición del ser humano, los animales también juegan como un medio para aprender cómo funciona la vida. A medida que crecemos se van filtrando mensajes y modelos de cómo se debe ser sobre todo la familia pero también en la escuela que solo nos prepara para nuestra vida laboral para ser productivo y obediente en general todas las creencias sociales nos invitan a dejar de jugar la razón es nuestra sociedad, estos mensajes nos hicieron alejarnos de lo que realmente somos de lo que nos produce placer y nos hicieron enfocarnos en el principio del deber de esta manera el juego de los niños es interferido ya solo importan los resultados el ser productivos conseguir logros a cualquier precio la excelencia y estar preparado para la vida laboral.

Por esta razón consideramos que nuestro trabajo es viable e importante.

## **1.2 Formulación del problema.**

### **1.2.1 Problema general:**

¿Cómo se relacionan los juegos infantiles en la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

### **1.2.2 Problemas específicos:**

¿Cómo se vinculan los juegos psicomotrices en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

¿Cómo se vinculan los juegos simbólicos en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

¿Cómo se vinculan los juegos reglados en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?

### **1.3 Objetivos de la investigación.**

#### **1.3.1 Objetivo general.**

Precisar el nivel de relación de los juegos infantiles en la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho

#### **1.3.2 Objetivos específicos.**

Precisar el nivel de vinculación del juego Psicomotor en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Precisar el nivel de vinculación del juego Simbólico en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Precisar el nivel de vinculación del juego Reglado en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

#### **1.4. Justificación de la investigación**

El trabajo de investigación lo consideramos relevante porque el juego es la actividad más importante de los niños no es igual para todas las etapas, en la primera infancia los juegos van enfocados al desarrollo motor, de ahí la importancia en la estimulación temprana, este trabajo es conveniente realizarla para conocer el nivel de relación de los juegos infantiles como actividad trascendental en el desarrollo de la estimulación temprana la cual lo aplicaremos en los niños de 2 años en la institución educativa inicial N° 658 Fe y Alegría Huacho, según diversos autores el niño explora las capacidades que tiene con su propio cuerpo, el niño empieza a esta edad el juego simbólico a partir de la simulación es decir arranca con la simulación, el niño empieza a observar el comportamiento adulto y a imitarlo, los padres los maestros son modelos de conducta, los juegos que se debe tener en cuenta de acuerdo a la edad del niño pueden ser para desarrollar la parte motora gruesa y deben ser juegos que estimulen los sentidos y el movimiento en casa las madres son las indicadas en desarrollar estos juegos y en el colegio la maestra, existen programas que orientan a las madres como estimular a sus niños y en los centros de estimulación pueden participar los padres.

Este tema de investigación lo consideramos de importancia puesto que los niños desde que nacen juegan conociendo el mundo que le rodea de esta manera, el juego es una magnífica estrategia para que el niño aprenda de una manera agradable y lúdica.

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la investigación.**

##### **✓ Nivel internacional.**

Como resultado de la búsqueda de información relacionada con el trabajo de investigación encontramos lo siguiente:

**López (2009)**, en su tesis sobre el juego didáctico pone en énfasis la importancia que es este aspecto en el aprendizaje de los alumnos cuya muestra fue aplicada en la universidad nacional de los Llanos en el país de Venezuela, teniendo como objetivo afirmar la conexión que pueda existir entre estas dos variables.

#### **Conclusiones**

Llega a la conclusión que la persona debe llegar al estado de juego porque en este estado no tenemos conciencia en el paso del tiempo y el hemisferio derecho de nuestro cerebro ejercita la improvisación el absurdo el sentido artístico aumenta también nos permite experimentar diferentes roles, y podemos poner en práctica todas nuestras habilidades sociales y algunas nuevas que descubramos jugando, todo nuestro mundo emocional emerge, jugando ponemos en práctica diferentes estrategias e innovamos maneras de enfrentarnos diferentes situaciones, nuestra creatividad se hace más presente nuestra motivación aumenta al vernos capaces de otras maneras situaciones que se nos presentan esto nos hace más flexible y es más fácil sentir empatía por otras personas y situaciones, jugando sentimos empoderamiento y alegría,

una enorme sensación de libertad se hace presente esto nos da la fuerza para salir de nuestra zona de confort y atrevernos a nuevas experiencias.

Euceda (2007), en su trabajo de tesis considero dos variables para su estudio respectivo como es el juego como actividad trascendental en el desarrollo integral del niños y su desarrollo en la estimulación temprana aplicada en la universidad nacional de Francisco Morazán vicerrectoria del país de Venezuela considerando como objetivo principal la determinación la relación entre estas dos variables.

### **Conclusiones:**

Los resultados de esta investigación nos hace reflexionar que el juego es una herramienta para el aprendizaje y funcionaba, los niños necesitan hacer una y otra vez las cosas, los juegos tienen carácter formativo porque les enfrenta a situaciones a las cuales se van adaptándolas hasta dominarlas, a través del juego los niños buscan, exploran y descubren el mundo siendo así un instrumento eficaz para la educación

En la educación inicial es importante esta estrategia vemos que en la actualidad nuestros niños casi no juegan y viven un mundo cibernético creando niños obesos y sin actividad, pasan su tiempo frente a una computadora, es un mundo pasivo que no ayudan a desarrollarlo motrizmente, nuestros docentes deben tomar medidas ante este problema social, deben considerar los juegos didácticos en las actividades diarias lo cual no lo consideran en esta institución donde se aplicó la investigación.

**Olivas (2004).** En la Universidad pedagógica nacional unidad UPN 42: tesis: el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar autor:, ciudad del Carmen Campeche. México.

### **Conclusiones:**

Los resultados nos llevan a la conclusión que el juego cuenta con múltiples beneficios en el proceso de maduración del niño porque satisface las necesidades básicas de ejercicio físico, es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos la imaginación del juego facilita su posicionamiento moral y la maduración de ideas es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos ayudando al desarrollo de la inteligencia emocional, con los juegos, cuando juega con otros niños y niñas se socializa y desarrolla sus habilidades sociales, se podría decir que el juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos por todo ello vemos que es muy importante aunque nuestros niños vayan creciendo se debe dar un tiempo para el juego si es a diario mejor, los juegos deben ser de acuerdo a su edad podemos incluir el deporte.

El juego es la capacidad que le permite al ser humano actuar como un artesano de la fabricación de una zona de diversión es decir entrar en otra versión de la vida que se le presenta habitualmente es una zona de confianza y por eso se disfruta donde se distancia de las normas cotidianas que le quitan libertad digamos que ahí puede reconstruirse en su identidad, siendo así como no privilegiar los tiempos de los juegos de nuestros hijos si son una manera maravillosa de construirse a sí mismos, no limitemos las posibilidades de nuestros niños confundiendo madurez con seriedad y privilegiemos el juego como un buen método de aprendizaje.

## ✓ Nivel nacional

**Vegustti, J. & López, M. (2015)** En su tesis, toma gran importancia al entorno social y cómo influye en el desarrollo del niño, si bien es cierto el entorno social es el modelo de conducta de las personas este trabajo se aplicó en niños de 2 a 9 años de la universidad de Arequipa durante el años lectivo 2013, considerándola como una investigación mixta.

## Conclusiones

Los resultados de la investigación determinaron que los juegos de antes de nuestros padres y abuelos fueron importantes para el desarrollo de las personas lo cual determino nuestro comportamiento frente a la sociedad.

Los niños jugaban en la calle a diferentes juegos al jugar las cañicas desarrollaba habilidades motrices y habilidades cognitivas puesto la concentración era el punto importante para lograr el objetivo, los niños no sentían presión de reglas y lo hacían libremente, el mundo otro juego tradicional en el cual se ponía en práctica varias habilidades como el equilibrio el razonamiento matemático y la parte cognitiva era un juego totalmente integral.

El trabajo busca recuperar estos juegos en el trabajo pedagógico.

**Camacho (2014)**, La investigación se realizó en la universidad particular Católica del Perú considero las variables juego cooperativo como punto estratégico para la socialización del niño donde aprende valores y se vuelve independiente y la variable habilidades sociales se aplicó a niños de la primera infancia, es una investigación de tipo descriptiva

## **Conclusiones:**

Los resultados de esta investigación nos dice que las habilidades sociales son un conjunto de conductas, pensamientos emociones que uno pone en juego cuando se relacionan con otras personas es importante que la persona sea habilidosa socialmente y sepa comunicarse de manera adecuada y sea una fuente de satisfacción y no de malestar o de frustración, etc.

Es importante ir formando en el niño estas habilidades pero de manera positiva cultivando los valores, los docentes deben conocer estrategias de dinámicas grupales que conlleven al logro de estos objetivos.

Existen diferentes tipos de estilo de estas habilidades, lo ideal es formar en nuestros niños el estilo asertivo es el más adecuado y beneficioso para nosotros este estilo comunicativo se caracteriza porque la persona está a la misma altura que los demás ni por delante ni por detrás ni por encima ni por debajo, es capaz de expresar sus opiniones es capaz de decir que no sin ofender a nadie es capaz de hacer una crítica constructiva de manera adecuada se relaciona de una manera hábil socialmente de manera que se encuentre satisfecha, no se encuentra ni frustrada ni insatisfecha por las relaciones sociales porque realmente hace en cada momento lo que quiere pero sin molestar a los demás este estilo comunicativo es el que se debe desarrollar en nuestro niños desde pequeño para así estar formando personas que puedan resolver sus problemas.

## **Fundamentación teórica.**

### **Fundamentación filosófica.**

El juego nace de adentro del ser humano es un impulso vital el niño que no juega es un niño con algún problema, ese impulso nos impulsa a descubrir a explorar el mundo que lo rodea a dominarlo a quererlo a amarlo, no se ama nada que no se conozca, ese mundo que debemos cuidar. Es una actitud frente a la vida y en los niños pequeños va hacer le modo en la que

ellos van a construir su ser en el mundo. Te permite liberar emociones es un mecanismo que hacemos salir nuestra identidad hacia afuera es la manera que tiene el niño de descubrir el mundo.

### **Bases teóricas.**

#### **Antecedentes del juego.**

Según Moreno (2002), El juego infantil nace con Friedrich Froebel psicólogo alemán creador de los kindergarten para niños de 3 a 7 años y fue en ese momento en que empezó a pensar en el niño y su acción sobre los objetos por esta razón pensó en la elaboración de este material que fuera asequible, durable que pudiera ser sostenido por sus manos y que conectara al niño con algunas cuestiones básicas que él pensaba que debía conectarlo por ejemplo la armonía de la naturaleza con las formas, él pensaba que las formas lo acercaba mas a la naturaleza y a Dios por eso que la primera forma que el elige es la circunferencia que lo considera la forma más perfecta.

Los dones de Froebel fueron los primeros materiales didácticos que se usaron en el nivel inicial que consistía en un Abaco colgante con esferas de colores con cada don se puede hacer una serie de ejercicios diferentes se pueden trabajar los colores, las unidades, el movimiento, el orden es un juego guiado, los alumnos no hacen lo que quieren tienen que imitar y seguir las instrucciones, según Froebel estos dones le iban a despertar al niño la necesidad de descubrir los niños iban a aprender por descubrimiento a través de la manipulación de estos dones, se llama don porque es un regalo para los niños, porque el juego es el principio de todo el juego y el trabajo combinados llegan hacer de la base después de la construcción de la inteligencia de la persona y del alma también, esta manipulación iba acompañado de versos de canciones y de un trabajo libre en el cual ellos iban descubriendo y dibujaban y escribían a partir de lo que hacían y de lo que veían y de lo que podían lograr.

En el segundo don el consideraba la caja de cubos se trabaja con la vista el tacto las distintas superficies curvas, planas luego el cilindro que combina ambas superficies, hoy en día encontramos en los bloques de construcción sus orígenes en los bloques Frelianos hablamos del siglo XIX , cuando llegaron estos dones Rosario Vera Peñalosa hizo todo un análisis y dio mucha más libertad a los docentes de hacer lo que quisieran con ellos de darle más flexibilidad e inventar materiales nuevos, las ocupaciones para Froebel eran lo que despertaba la creatividad en los niños le permitía la invención.

### **Definición de juego**

La vida infantil no puede concebirse sin juego, jugar es su principal actividad responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosidad, experimentar, imaginar saber, expresar crear, soñar es un impulso primario que nos empuja desde el nacimiento a descubrir, explorar dominar y amar el mundo que nos rodea posibilitando así un sano y armonioso crecimiento del cuerpo la inteligencia la afectividad y la sociabilidad, jugar es sin duda una de las fuentes más importantes del progreso y el aprendizaje, el juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente, en primer lugar porque motiva la curiosidad que es motor del aprendizaje también proporciona alegría y satisfacción al jugar los niños exteriorizan sus miedos, angustias y proporcionan sus preocupaciones más íntimas eso les permite elaborar sus emociones y sentimientos recreándolas a través de los objetos, muñecos, mostros , animales a veces inventando nuevas historias ensayando nuevos finales en situaciones difíciles o poniéndose en la piel de los demás o repitiendo hasta la saciedad situaciones placenteras para ellos.

El juego también actúa como estimulante de la superación personal a partir de la experimentación del éxito que es la base de la propia confianza jugando cuando aceptamos

retos y lo superamos con esfuerzo, nos sometemos a los resultados del azar, elaboramos defensas a la frustración y aprendemos a ponernos en el lugar del otro, aceptamos normas y pautas de convivencia como esperar el turno, ganar, perder, ceder, en el juego por tanto se desarrollan todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales necesarias para un crecimiento sano y equilibrado.

### **¿Que necesitamos para jugar?**

Necesitamos en primer lugar un tiempo, tiempo rico, pausado sin prisas donde podamos desplegar la imaginación y recogerla, recrear lo visto experimentado y aprendido, tiempo para soñar y para imaginar

Necesitamos espacios acondicionados para juegos en las calles, en las casas, en las escuelas donde poder jugar de manera libre y sin peligros, espacios donde permitan imaginar y desarrollar nuestra creatividad.

Necesitamos en tercer lugar compañeros de juego, papas, mamas, abuelos pero también nosotros iguales porque jugar solo tiene su valor, pero si jugamos habitualmente solos podemos incrementar los sentimientos de omnipotencia y además se limita enormemente las posibilidades del juego, es en el contexto del juego compartido que el niño aprende como son los demás y van formando su propia imagen.

Y por último y el más importante nuestra actitud como papas y mamas esa necesidad que tienen los niños de nosotros en una actitud abierta confiada positiva, aceptando esos juegos, compartiéndolos con ellos, interesándose por ellos compartiendo fantasías e ilusiones y así seremos capaces de crear un espacio de confianza de libertad y creatividad, estimulante de su juego en el cual el niño pueda crecer y desarrollarse y nosotros también

## **Beneficios del juego Infantil**

Cotrina (2008) La actividad natural del niño es jugar, no es necesario decirle vamos a jugar porque los niños por naturaleza porque son seres humanos son seres lúdicos van a jugar, en la actualidad se está viendo una adultización de la infancia es decir cada vez pretendemos que los niños sean adultos antes que la infancia sea como una enfermedad que ha de pasarse para ser adultos, un niño que no juega será un niño enfermo, no necesariamente tendrá un trauma un problema pero habrá renunciado a todas esas posibilidades educativas que si hubiera jugado podría tener, el juego nos enseña a ser humanos hacer sociables es una escuela de ciudadanía, el juego nos ayuda a negociar a consensuar reglas, aprender a ganar y aprender a perder, también nos ayuda a desarrollar el pensamiento divergente y la creatividad, también nos ayuda a desarrollar físicamente, el juego de calidad en la infancia se da con otros niños, con sus iguales y si hoy tendríamos que programar un juego lo haríamos pero no con un objetivo concreto más allá de solo de disfrutarlo.

## **Importancia del juego.**

Según Arango (2000): nos dice más juego, más movimiento, más infancia, para un niño jugar no es tan simple el niño considera el juego como su trabajo, el juego es patrimonio de la infancia, el juego forma personas más completas, lo que nos hace verdaderamente humanos no es solamente la capacidad de hacer o hacer sino la capacidad lúdica la capacidad de juego esa capacidad que nos abre al misterio de la belleza y que nos hace personas, el juego no es una capacidad una actividad exclusiva de la infancia es una capacidad del ser humano que nos hace mejores, el juego es el motor de desarrollo del niño, es un medio de expresar las emociones es un medio de resolver los conflictos es un de aprendizaje medio de ver cómo funciona la vida.

### **Ventajas del juego.**

Según Pérez (2012),

El juego ha ido cambiando en el transcurso de los años, el objetivo de jugar ha cambiado ahora ponemos a jugar a nuestros hijo pensando en que van a adquirir una serie de habilidades, habilidades de pensamiento, habilidades, habilidades de convivencia, etc. Antes los juegos no tenían objetivos y se lograban más cosas.

Podemos considerar algunas pautas.

#### **Fortalece la autoestima.**

El juego es el vínculo directo de la socialización por medio del cual se desarrollan las habilidades sociales y comunicativas, el juego te conecta con el mundo y se desarrolla los vínculos afectivos con sus pares, se fortalece su autoestima y comienza a valorarse el mismo.

#### **Mejora condiciones corporales y disciplina.**

Los juegos motrices desarrollan su psicomotricidad y se caracterizan por las normas y reglas en las competencias, en este tipo de juegos se aprende a ganar y a perder.

#### **Desarrolla habilidades cognitivas y motrices.**

Consideramos que las actividades lúdicas desarrollan las habilidades cognitivas porque conllevan al niño a pensar, a buscar soluciones, a crear estrategias para mejorar, desarrolla su imaginación porque pueden ser un día héroes otros villanos y comienza un juego de roles.

#### **Permite detectar trastornos.**

Las actividades lúdicas son terapéuticas, los psicólogos lo usan para diagnosticar en las personas algún trastorno emocional en niños pequeños podemos diagnosticar problemas

afectivos al jugar el juego de roles podemos ver la vida diaria en su hogar así como los papeles que tienen los miembros de su familia.

### **Vincula a la familia.**

Lo ideal es que en casa le den siempre un espacio al juego con sus hijos, los padres deben interactuar con sus hijos, crear momentos familiares donde los pequeños fortalezca su personalidad, la familia es un ente socializador en los niños y de ahí es el punto de partida para la personalidad de los niños.

### **El juego didáctico como estrategia didáctica en la educación inicial**

Moreno, (2002), el juego es una actividad innata y propia de la infancia, el sistema educativo de muchos países cuestiona al juego como estrategia de aprendizaje en la educación infantil por considerar que no está en el currículo y resta tiempo en las clases, hoy en día se ha comprobado el impacto y los resultados favorables que esta estrategia tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje sobre todo en el nivel preescolar, en este nivel se reconoce el papel relevante del juego y las relaciones interpersonales tienen para facilitar la integración de los niños a las actividades escolares, en estas oportunidades los niños encuentran grandes posibilidades de apoyarse compartir lo que saben aprender a trabajar de forma colaborativa y construir como cimientos de esta forma.

El juego constituye la estrategia didáctica fundamental con que cuenta el docente para el desarrollo de las competencias de sus alumnos así como favorecer el proceso de adaptación e integración de los niños en las actividades escolares, es imprescindible que los docentes diseñemos e implementemos adecuadamente esta estrategia de tal manera que atiende el

propósito planteado y a las necesidades e intereses de nuestros alumnos, debemos generar un ambiente de trabajo agradable y proveer que los espacios educativos sean los adecuados para que cada estudiante pueda construir su conocimiento así como implementar sus propias estrategias de aprendizaje con el juego los docentes dejamos de ser el centro de la clase para ser facilitadores en el proceso de enseñanza aprendizaje y dejar que los niños exploren y ejerciten sus competencias físicas, pueden idear y reconstruir situaciones de su vida social y familiar, desempeña distintos roles, desarrolla su lenguaje ,atención, imaginación, concentración, controlen sus impulsos, resuelvan sus problemas, adquieran valores y actitudes necesarios para la convivencia con sus pares, en la práctica educativa empleamos distintos tipos de juegos como son los juegos cooperativos, competitivos, tradicionales, simbólicos, reglados, de construcción, sensoriales y cognitivos, que demandan la participación activa de cada uno de los estudiantes, a través de este tipo de actividades logramos que los niños se involucren y participen en las actividades escolares con ello construyen aprendizajes significativos que lo puedan utilizar en diversas situaciones de la vida cotidiana.

Es fundamental que los docentes incorporemos a nuestra práctica educativa actividades lúdicas integradoras que favorezca el desarrollo de las competencias afectivas, sociales, lingüísticas y cognitivas en cada uno de nuestros alumnos.

### **Dimensiones de la variable juegos Infantiles.**

#### **Clasificación de los juegos**

#### **Existen diversos criterios de juego de acuerdo a la capacidad de los niños**

#### **Juego Psicomotor**

Expresa la relación entre los procesos psíquicos y motores desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal, dentro de esta categoría se considera dos sub

tipos de juego, por un lado los juegos sensoriales y perceptivos favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales del conocimiento, por otro lado los juegos motores desarrollan el conocimiento del esquema corporal la coordinación y la expresión corporal.

### **Juego Simbólico**

El juego simbólico es la capacidad que tiene el niño de poder imitar es la línea entre la vida real y lo imaginario, es lo que el niño ensaya lo que será mañana aparece a partir de los 2 a 6 años, en este tipo de juego podemos observar la creatividad o el nivel de imaginación en cada uno de ellos que es muy importante para el desarrollo de su inteligencia.

#### **Los beneficios son:**

Estimula el habla

Aumenta la imaginación y la creatividad

Observas en el niño cuáles son sus sentimientos, cuáles son sus emociones y sus temores porque lo expresan a través de los juegos simbólicos, el jugar con muñecos que cobran vida, etc. Es un ensayo de vida es visualizar la realidad dentro de mi imaginación y eso es saludable dentro de esa edad.

Los niños que no tienen esa visión de los juegos simbólicos están muy lejos de lo que pueda ser mañana en su desenvolvimiento como adultos, ellos imitan la vida real.

### **El juego Reglado**

Las reglas están presentes en muchos juegos infantiles, este tipo de juego establece la manera como se va jugar por medio de reglas que se deben respetar en el desarrollo del juego con la finalidad de mantener el orden y la disciplina y de esta manera el juego es más organizado, estas normas se darán teniendo en cuenta la edad de los

niños, este juego reglado beneficia al niño en muchos aspectos porque a través de ellos lograrán habilidades, serán más creativos porque ellos mismos pueden proponer sus propias reglas de juego lo cual fomenta la creatividad y la solución de problemas, también el niño se socializa con más facilidad y se relaciona con niños de su edad, respetarán los tiempos que se defina y cumplirán las reglas .

### **Variable Estimulación Temprana**

La estimulación temprana es un conjunto de actividades o ejercicios que van a potencializar al máximo al pequeño, en el aprendizaje y la capacidad del cerebro que es la plasticidad cerebral que cuando las neuronas van hacer conexiones entre sí, esto ocurre cuando se le estimula al niño el áreas del desarrollo como tal que es la motricidad fina que tiene que ver con ojos y manos y la motricidad gruesa que es la parte de los brazos y piernas, el lenguaje que es muy importante para poder desarrollar hablar con las demás personas y la cognición y la parte social.

La estimulación temprana potencializa los efectos que tiene un bebé en su aspecto cognoscitivo, social, aprendizaje y en su desarrollo de sus sentidos, los ejercicios son individualizados.

La estimulación temprana son una serie de actividades que mediante diferentes técnicas se ofrece al niño desde el nacimiento y cuyo objetivo principal es estimular las diferentes áreas del desarrollo, el área motriz, el área de comunicación, el área cognitiva, el área emocional social y todas estas dan oportunidad de interacción con su medio ambiente, y también para favorecer la organización de los hábitos y la conducta.

## **Importancia de la Estimulación Temprana**

Es importante porque hoy sabemos que el desarrollo cerebral depende de dos grandes factores una es la parte ambiental que es la interacción con el medio y con nuestros pares y también el desarrollo cerebral se favorece con la biología o la parte genética que ya tenemos estos dos factores se interrelaciona y podemos tener un desarrollo adecuado, en la estimulación temprana favorece a tener una salud adecuada física, los beneficios también en la parte del desarrollo de percepción visual ,auditiva, táctil en toda la parte motriz y también se tendrá beneficios en la parte de socialización ya que con la estimulación tendremos un mejor vínculo entre padres e hijos en la cual será a largo plazo adulto con más seguridad con autosuficiencia y más felices.

## **A qué edad se puede dar la Estimulación Temprana**

La estimulación se puede dar antes de que nazca los niños a través de su madre y mediante unas técnicas de relajación para ella y también algunas otras técnicas para favorecer el vínculo entre padres y el nuevo bebe que están esperando, pero cuando nace el niño lo ideal es esperar el primer mes de vida para observarlo aunque se puede dar algunas técnicas de masaje y actividades para un niño recién nacido pero lo ideal es a partir del primer mes ya debemos hacer otras actividades que implican más movimiento, mas percepción en otras áreas del desarrollo.

Se debe acudir con un profesional que tenga todas estas habilidades y conocimiento acerca del desarrollo infantil que aplique técnicas adecuadas de enseñanza aprendizaje que involucre a los padres porque la estimulación temprana debe ser en conjunto entre la familia y los padres y los centros especializados.

## **Dimensiones de la variable Estimulación Temprana**

### **Esquema Corporal**

El esquema corporal concierne al conocimiento, reconocimiento e utilización de todas las partes de nuestro cuerpo diversos autores afirman que tenemos que respetar tres etapas para la educación del esquema corporal que son la vivencia, la percepción y la representación.

El esquema corporal es un proceso mental en el cual los niños se comunican con su cuerpo a través de movimientos gruesos y finos, se expresan con su cuerpo como medio de contacto con el mundo que lo rodea.

Es la imagen mental que cada sujeto tiene de su propio cuerpo y de las partes que lo componen con relación con el espacio que ocupan esta imagen se desarrolla autónomamente sin embargo es importante que se estimula en los primeros años de vida, la imagen corporal es la imagen que cada uno tiene de su propio cuerpo y de las partes que lo componen y que podamos hacer con esas partes en un espacio determinado también debemos descubrir totalmente cuales son nuestros límites y los límites de nuestras partes y cuál es la potencialidad del mismo.

### **Expresión corporal**

A través del cuerpo nos comunicamos y expresamos utilizando el movimiento y el gesto es muy importante que en educación infantil esto se realice a través del juego fomentando de esta forma el conocimiento de sí mismo y la adaptación en su día a día, si algún niño presenta un déficit a nivel motor esto provocara unos desajustes que le impedirán respuestas a sus demandas diarias, para trabajar la expresión corporal debemos tener en cuenta los objetivos y los contenidos que requiere el diseño curricular vigente, a la hora de trabajar la expresión corporal con los niños el docente debe tener

en cuenta diversos factores como son los conocimientos previos la motivación la inteligencia, etc, y de esta forma creara modelos metodológicos para trabajar con ellas.

## **2.4. Definiciones conceptuales.**

### **Juego**

La vida infantil no puede concebirse sin juego, jugar es su principal actividad responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosidad, experimentar, imaginar saber, expresar crear, soñar es un impulso primario que nos empuja desde el nacimiento a descubrir, explorar dominar y amar el mundo que nos rodea posibilitando así un sano y armonioso crecimiento del cuerpo la inteligencia la afectividad y la sociabilidad, jugar es sin duda una de las fuentes más importantes del progreso y el aprendizaje, el juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente, en primer lugar porque motiva la curiosidad que es motor del aprendizaje

### **Estimulación temprana**

La estimulación temprana es un conjunto de actividades o ejercicios que van a potencializar al máximo al pequeño, en el aprendizaje y la capacidad del cerebro que es la plasticidad cerebral que cuando las neuronas van hacer conexiones entre sí, esto ocurre cuando se le estimula al niño el áreas del desarrollo como tal que es la motricidad fina que tiene que ver con ojos y manos y la motricidad gruesa que es la parte de los brazos y piernas, el lenguaje que es muy importante para podernos desarrollar hablar con las demás personas y la cognición y la parte social.

## **2.5 Formulación de las hipótesis.**

### **2.5.1 Hipótesis general**

Los juegos infantiles se relacionan significativamente con el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho

### **2.5.2 Hipótesis específicas**

Los juegos infantiles se vinculan favorablemente con el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Los juegos infantiles se vinculan favorablemente con el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Los juegos infantiles se vinculan favorablemente con el desarrollo la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### 3.1. Técnicas para el procesamiento de la información

El trabajo de investigación está considerando como variable independiente los juegos infantiles y la estimulación temprana temas de relevancia educativa para lo cual se aplicó el diseño descriptivo correlacional por la naturaleza de la investigación por conocer la relación existente entre las dos variables.

Es descriptiva porque nos permitirá recopilar información de acuerdo a los instrumentos a aplicar a la muestra.

#### **Población**

La población se consideró a los estudiantes del I ciclo de la EBR con un total de 55 niños de 06 meses a 3 años

#### **Muestra**

La muestra se seleccionó a los niños de 2 años que reciben la estimulación oportuna, se seleccionó sin excluir a ningún niño siendo un total de 24 estudiantes de ambos sexos.

## CONFIABILIDAD

### FORMULACIÓN

El alfa de Cronbach no deja de ser una media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la escala. Puede calcularse de dos formas: a partir de las varianzas o de las correlaciones de los ítems. Hay que advertir que ambas fórmulas son versiones de la misma y que pueden deducirse la una de la otra.

#### **A partir de las varianzas**

A partir de las varianzas, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right],$$

donde

- $S_i^2$  es la varianza del ítem  $i$ ,
- $S_t^2$  es la varianza de la suma de todos los ítems y
- $K$  es el número de preguntas o ítems.

#### **A partir de las correlaciones entre los ítems**

A partir de las correlaciones entre los ítems, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n-1)},$$

donde

- $n$  es el número de ítems y
- $p$  es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

**Midiendo los items de la variable juegos didacticos**

**Estadísticos de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,934	12

**Midiendo los items de la variable psicomotricidad**

**Estadísticos de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N de elementos</b>
0,897	12

## Capítulo IV

### 4.1.1. Descripción de las variables

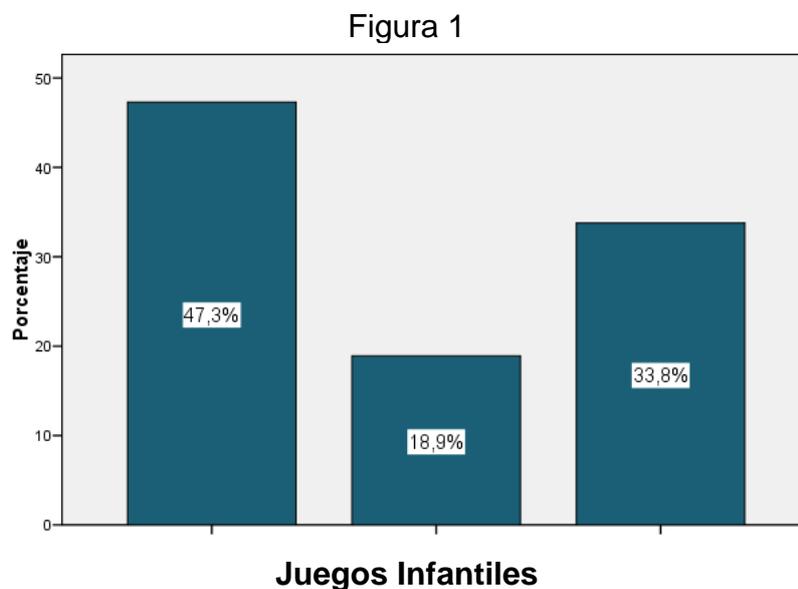
TABLA N° 3

#### Los Juegos Infantiles

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	05	47.3
Proceso	15	18.9
Logro previsto	04	33.8
Total	24	100.0

**Fuente:** Instrumento aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el gráfico siguiente;



De la fig. 1, un 47.3% de los niños de 2 años considerados para la muestra de la investigación, están en inicio en la variable Juegos infantiles, un 33.8% están en proceso y un 18.9% .se encuentran en logro previsto.

**TABLA N° 4**

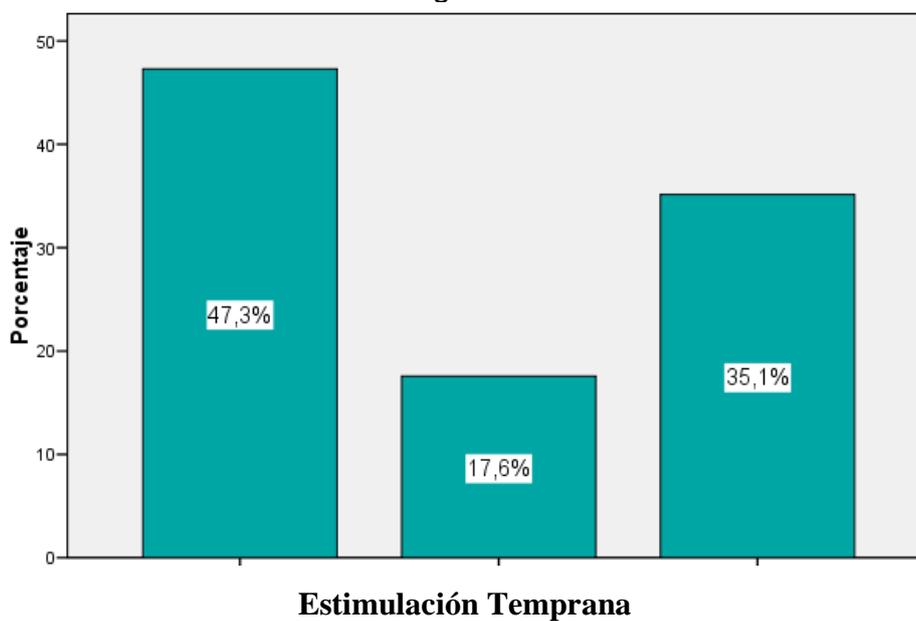
**Estimulación temprana**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	10	47.3
Proceso	10	17.6
Logro previsto	04	35.1
Total	24	100.0

**Fuente:** Instrumento aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;

**Figura 2**



De la fig. 2, un 47.3% de los niños de 2 años considerados para la muestra de la investigación, se encuentran en inicio en la variable estimulación temprana, un 35.1% se encuentran en proceso y un 17.6% muestran un nivel de logro previsto.

**TABLA N° 5**

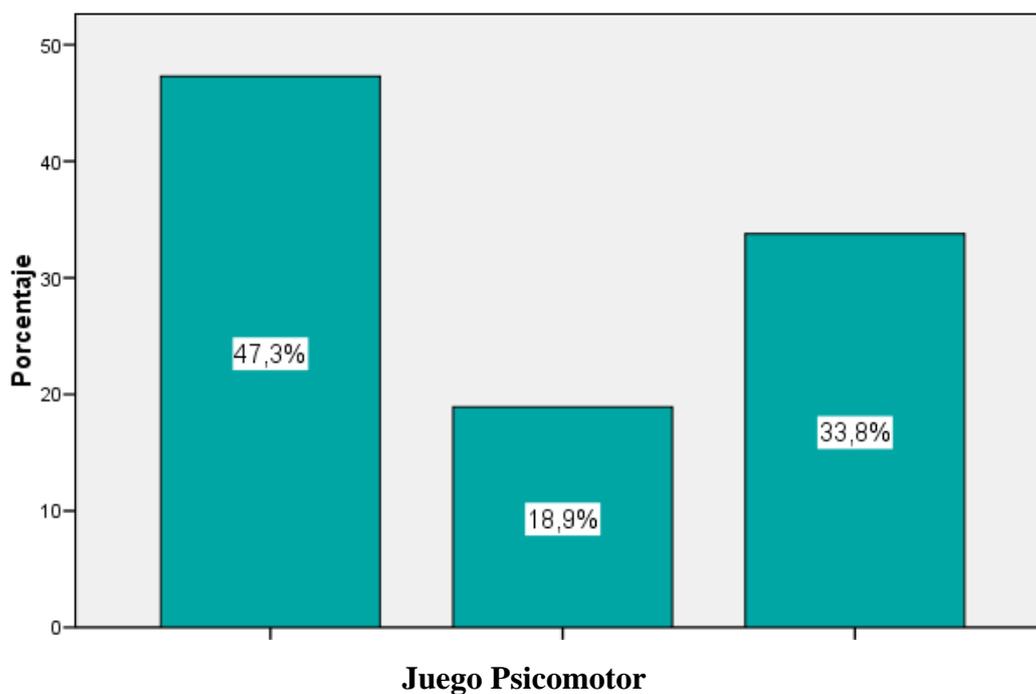
**Juego Psicomotor**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	08	47.3
Proceso	10	18.9
Logro Previsto	06	33.8
Total	24	100.0

**Fuente:** Instrumento aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;

**Figura 3**



De la fig. 3, un 47.3% de los niños de 2 años considerados para la muestra de la investigación, se encuentran en inicio en la dimensión juego psicomotor, un 33.8% en proceso y un 18.9% muestran un nivel de logro previsto.

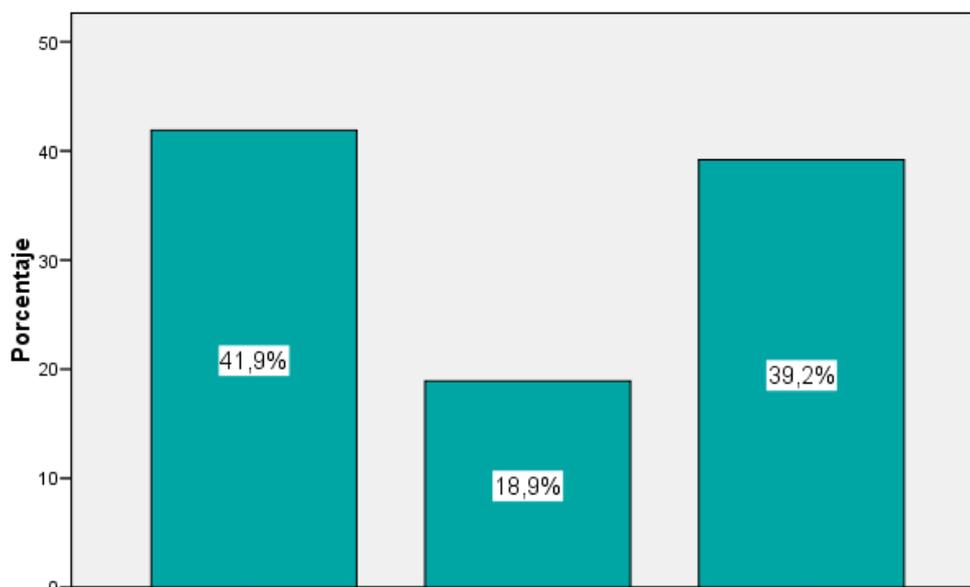
**TABLA N° 6**  
**Juego Simbólico**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	41.9
Proceso	09	18.9
Logro Previsto	05	39.2
Total	24	100.0

**Fuente:** Instrumento aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;

Figura 4



### Juego Simbólico

De la fig. 4, un 41.9% de los niños de 2 años considerados para la muestra de la investigación, se encuentran en inicio en la dimensión juego simbólico, un 39.2% se encuentran en proceso y un 18.9% muestran en un logro previsto.

**TABLA N° 7**

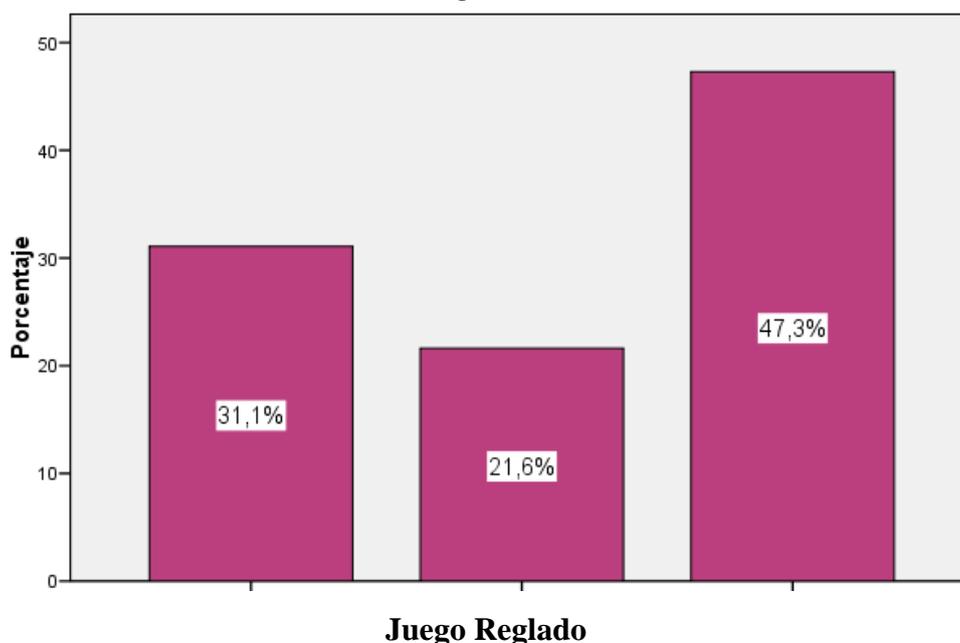
**Juego Reglado**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	04	31.1
Proceso	05	21.6
Logro Previsto	15	47.3
Total	24	100.0

**Fuente:** Instrumento aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;

**Figura 5**



De la fig. 5, un 47.3% de los niños de 2 años considerados para la muestra de la investigación, se encuentran en inicio en la dimensión juegos reglados un 31.1% se hallan en proceso y un 21.6% tienen un logro destacado.

#### 4.1.2. Prueba de Normalidad de Kolmogorov – Smirnov

La tabla 6 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov – Smirnov (K-S). podemos verificar que las variables de la investigación no se aproximan a una distribución normal ( $p < 0.05$ ). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

**Tabla 8**

**Resultados de la prueba de bondad de ajuste Kolmogorv - Srminov**

#### **Pruebas de normalidad**

	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos infantiles	.178	24	.000
Estimulación Temprana	.199	24	.000
Juegos psicomotrices	.180	24	.000
Juegos simbólicos	.230	24	.000
Juegos Reglados	.276	24	.000

a Corrección de la significación de Lilliefors

### 4.1.3.DE LAS HIPÓTESIS

#### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa: Existe relación significativa entre los juegos infantiles y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula  $H_0$ : No existe relación significativa entre los juegos infantiles y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

**Tabla 9**

**Relación entre el juego infantil y la estimulación temprana  
Correlaciones**

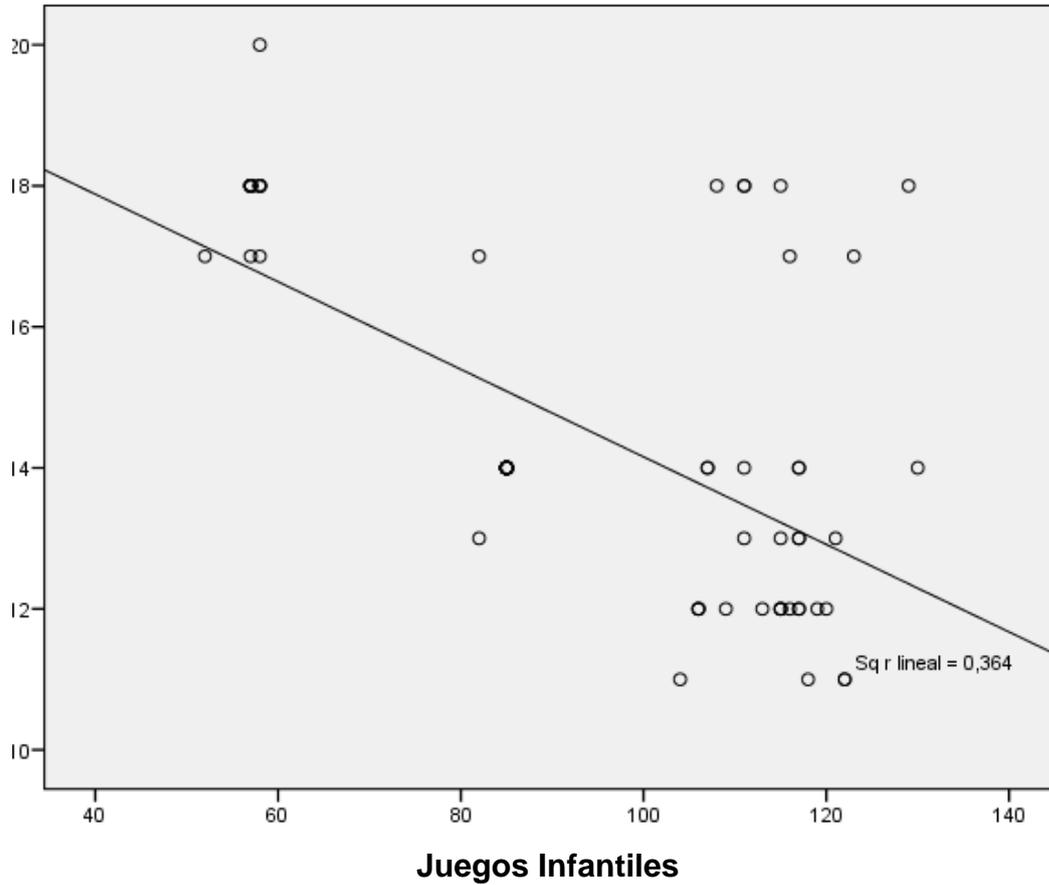
			El déficit de atención	El rendimiento académico
Rho de Spearman	Juegos Infantiles	Coefficiente de correlación	1.000	.584(**)
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	24	24
	Estimulación Temprana	Coefficiente de correlación	.584(**)	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	24	24

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

Como se muestra en la tabla 9 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.584$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre los juegos infantiles y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

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

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;



**Figura 6.** Juegos Infantiles y Estimulación Temprana

### Hipótesis Específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Existe relación significativa entre los juegos Psicomotrices y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula **H0**: No Existe relación significativa entre los juegos Psicomotrices y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho

**Tabla 10**  
**Relación entre Juegos psicomotrices y la Estimulación Temprana**  
**Correlaciones**

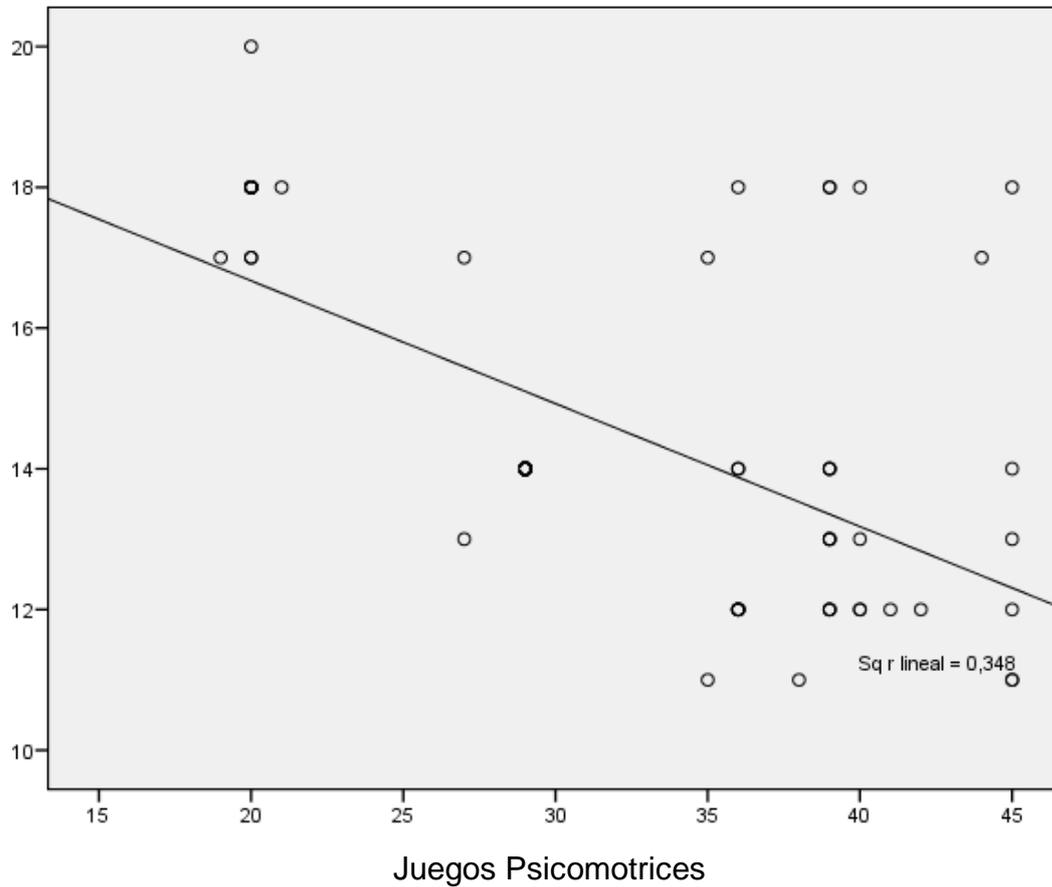
			La hiperactividad	El rendimiento académico
Rho de Spearman	Juegos Psicomotrices	Coefficiente de correlación	1.000	.684(**)
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	24	24
	Estimulación Temprana	Coefficiente de correlación	.684(**)	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	24	24

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

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r= 0.684$ , con una  $p=0.000(p<.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que Existe relación significativa entre los juegos psicomotrices y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

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

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;



**Figura 7.** Juegos Psicomotrices y estimulación temprana

### Hipótesis Específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Existe relación significativa entre los juegos Simbólicos y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula **H0**: No Existe relación significativa entre los juegos Simbólicos y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

**Tabla 11**  
**Relación entre los juegos simbólicos y la estimulación temprana**  
**Correlaciones**

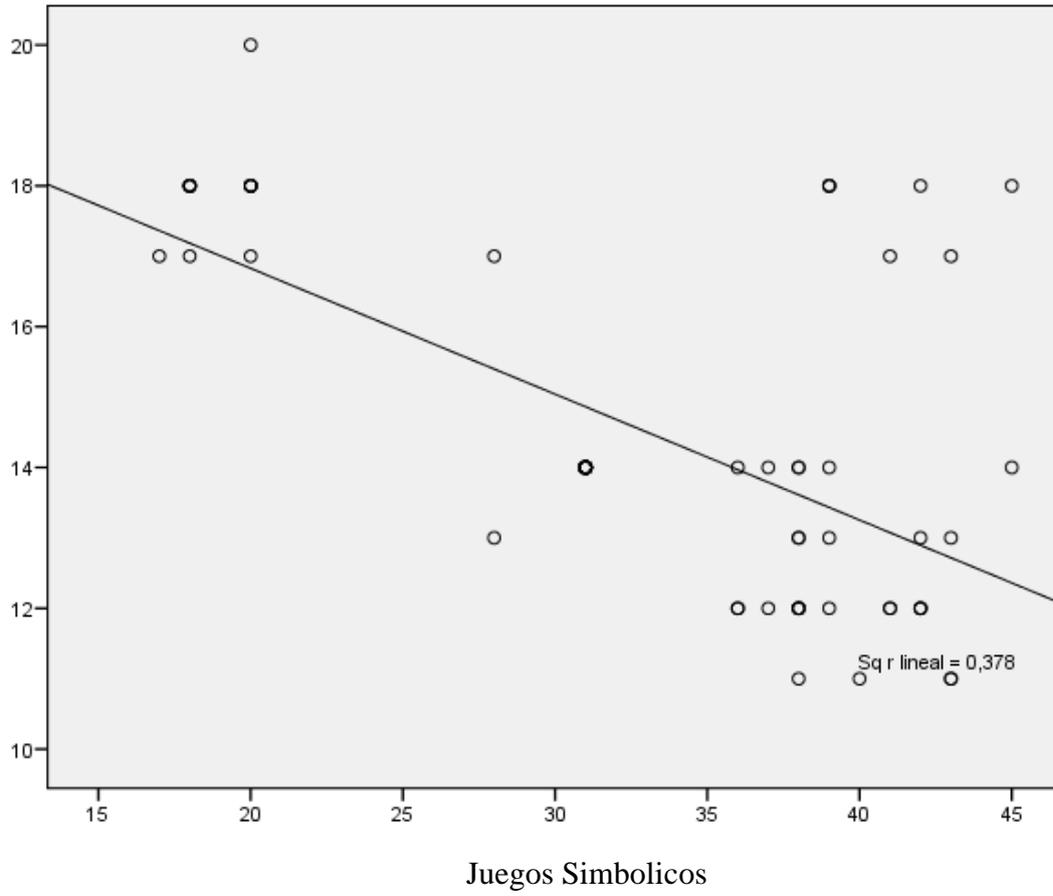
			<b>La concentraci ón</b>	<b>El rendimient o escolar</b>
Rho de Spearman	Juegos Simbólicos	Coefficiente de correlación	1.000	.543(**)
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	24	24
	Estimulación Temprana	Coefficiente de correlación	.543(**)	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	24	24

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

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.543$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que Existe relación significativa entre los juegos Simbólicos y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

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

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el gráfico siguiente;



**Figura 8.** Juegos Simbólicos y Estimulación Temprana

### Hipótesis Específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Existe relación significativa entre los juegos Reglados y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Hipótesis nula **H0**: No Existe relación significativa entre los juegos Reglados y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

**Tabla 12**  
**Relación entre los juegos reglados y la estimulación temprana**  
**Correlaciones**

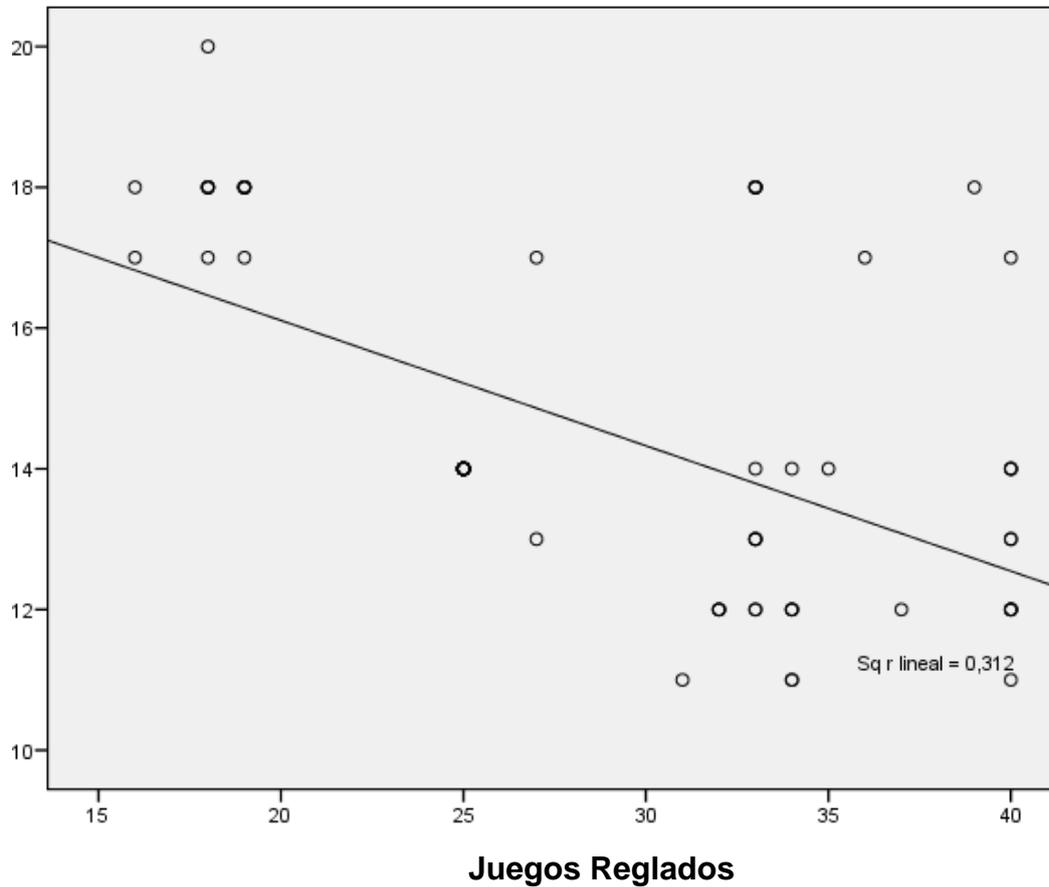
			Las habilidades sociales	El rendimiento escolar
Rho de Spearman	Juegos Reglados	Coeficiente de correlación	1.000	.573(**)
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	24	24
	Estimulación Temprana	Coeficiente de correlación	.573(**)	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	24	24

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

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r= 0.573$ , con una  $p=0.000(p<.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que Existe relación significativa entre los juegos Reglados y la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

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

Para una mejor comprensión de los resultados estadísticos como se hace referencia en el grafico siguiente;



**Figura 9.** Juegos Reglados y Estimulación Temprana

## CONCLUSIONES

De acuerdo a las conclusiones los resultados estadísticos nos indica que los juegos infantiles es una actividad muy importante en el desarrollo de los seres humano y más aun de los niños porque ellos mediante el juego aprenden por tal razón se afirma que existe relación directa con la estimulación temprana en los niños de 2 años de la muestra seleccionad en la institución educativa Fe y Alegría.

De acuerdo a las conclusiones los resultados estadísticos nos indica que los juegos psicomotrices es una actividad muy importante en el desarrollo de los seres humano y más aun de los niños porque ellos mediante el juego aprenden por tal razón se afirma que existe relación directa con la estimulación temprana en los niños de 2 años de la muestra seleccionad en la institución educativa Fe y Alegría.

De acuerdo a las conclusiones los resultados estadísticos nos indica que los juegos simbolicos es una actividad muy importante en el desarrollo de los seres humano y más aun de los niños porque ellos mediante el juego aprenden por tal razón se afirma que existe relación directa con la estimulación temprana en los niños de 2 años de la muestra seleccionad en la institución educativa Fe y Alegría.

De acuerdo a las conclusiones los resultados estadísticos nos indica que los juegos reglados es una actividad muy importante en el desarrollo de los seres humano y más aun de los niños porque ellos mediante el juego aprenden por tal razón se afirma que existe relación directa con la estimulación temprana en los niños de 2 años de la muestra seleccionad en la institución educativa Fe y Alegría.

## **Recomendaciones**

De acuerdo a la investigación podemos recomendar lo siguiente:

Los juegos infantiles es un apoyo didáctico en el proceso educativo para el logro de habilidades y destrezas en los niños.

Promover los juegos tradicionales en las actividades curriculares para el desarrollo psicomotor en los niños, promoviendo los juegos cooperativos para su socialización.

Elaborar una guía de actividades de juego recopilando información de los actores de la comunidad.

## CAPÍTULO V:

### FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

#### **Fuentes bibliográficas**

Cotrina P. (1997/2008). *Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales*. Colombia: Grupo editorial Norma.

Domínguez, G. (2001) *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Biblios.

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

#### **Fuentes Hemerográficas**

Euceda, T. (2007), *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. (Tesis de Maestría) Universidad pedagógica Nacional Francisco Morazán. Honduras

López, M. (2009) *El juego didáctico como estrategia y su efecto en el aprendizaje del movimiento rectilíneo uniforme en estudiantes del 3 er grado parroquia Ramón Peraza Portugal*. (Tesis de Maestría) Universidad nacional experimental de los llanos occidentales “Ezequiel Zamora” Núcleo Acarigua Portuguesa, Venezuela

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

Olivas, B. (2004). *El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar autor:, ciudad del Carmen Campeche. México*.(Tesis de Maestría). Universidad pedagógica nacional unidad UPN 42

Perez, A. (2012), *Psicomotricidad y el aprendizaje de los niños de la escuela “Dr. FABIAN AGUILAR”*. Parroquia Guanajo del Cantón Guaranda.10 (03)

Vegustti, J. & López, M. (2015) *Influencia socio-cultural de los juegos tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los colegios del distrito de chiguata, provincia de arequipa en el año 2013*(Tesis de Pregrado) Universidad Nacional de San Agustín Facultad de Ciencias Histórico Sociales. Perú

ARANGO. A. Importancia del juego.

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)

# **ANEXOS**

## ENCUESTA

La presente encuesta tiene por finalidad determinar la importancia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 2 años.

Conteste con una "x" su criterio

1 ¿Considera importante los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?

Siempre  
Rara vez  
Nunca

2 ¿Forma parte de sus clases los juegos didácticos como recurso para estimular el desarrollo de la psicomotricidad?

Siempre  
Rara vez  
Nunca

3 ¿Con que constancia cree ud. apropiado que el educador utilice los juegos didácticos para desarrollar la Psicomotricidad del niño?

Siempre  
A veces  
Nunca

4 ¿Se integran las niñas al juego que usted realiza?

Siempre  
A veces  
Nunca

5 ¿Usted utiliza juegos didácticos cooperativos?

Siempre  
Rara vez  
Nunca

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA	
LOS JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E.I N° 658 FE Y ALEGRIA HUACHO	<b>PROBLEMA GENERAL</b>  ¿Cómo se relacionan los juegos infantiles en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar el nivel de relación del juego infantil en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Los juegos infantiles se relacionan significativamente con el desarrollo de la Estimulación Temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Juego Infantil  -Juego psicomotor  -Juego simbólico  -Juego Reglado	<b>INVESTIGACIÓN</b>  Descriptiva Correlacional  <b>DISEÑO</b>  No experimental	<b>MÉTODO</b>  Científico  <b>TÉCNICAS</b>  Aplicación de encuestas a estudiantes  Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental  <b>INSTRUMENTOS:</b>  Formato de encuestas.  Guía de Observación  Cuadros estadísticos  Libreta de notas	<b>ALUMNOS</b>  Población: 55  Muestra: 24  <b>MUESTRA</b>  Estudiantes de 2 años.	
	<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>  ¿Cómo se relacionan los juegos psicomotrices en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  Determinar el nivel de relación del juego psicomotrices en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	<b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b> Los juegos psicomotrices se relacionan significativamente con el desarrollo de la Estimulación Temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Estimulación Temprana  Esquema corporal  Expresion corporal				
	<b>¿Cómo se relacionan los juegos simbolicos en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?</b>	Determinar el nivel de relación del juego simbolico en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	Los juegos simbollicos se relacionan significativamente con el desarrollo de la Estimulación Temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.					
	<b>¿Cómo se relacionan los juegos reglados en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho?</b>	Determinar el nivel de relación del juego reglado en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.	Los juegos reglados se relacionan significativamente con el desarrollo de la Estimulación Temprana en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.					

	de la I.E.I N° 658 Fe y Alegria Huacho?					
--	--------------------------------------------	--	--	--	--	--

## TABLA DE DATOS

N	Juegolnfantiles																Estimulacion Temprana																							
	Juegos Psicomotrices				Juegos Simbolicos				Juegos Reglados				ST1	V1	Esquema Corporal				Expresion corporal				Lateralidad				ST2	V2												
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2			9	10	11	12	S3	D3	1	2	3	4	S4	D4			5	6	7	8	S5	D5	9	10	11	12	S6	D6
1	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto
2	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
3	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	1	2	3	4	10	Moderado	32	Moderado	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	1	2	3	4	10	Moderado	32	Moderado
4	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto
5	4	4	4	4	16	Alto	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	25	Moderado	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	2	5	Bajo	13	Bajo
6	2	2	4	4	12	Alto	3	3	2	1	9	Moderado	2	3	2	1	8	Moderado	29	Moderado	2	2	1	1	6	Bajo	3	3	2	1	9	Moderado	2	3	2	1	8	Moderado	23	Bajo
7	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	2	1	4	3	10	Moderado	32	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	2	1	4	3	10	Moderado	32	Moderado
8	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	3	3	4	4	14	Alto	41	Alto
9	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo
10	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
11	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
12	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	2	10	Moderado	36	Alto	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	2	10	Moderado	36	Alto
13	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	2	1	4	3	10	Moderado	30	Moderado
14	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	22	Bajo
15	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	2	3	3	4	12	Alto	38	Alto

