

“Año del dialogo y la reconciliación Nacional”

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(Creada por Ley N° 25265)



FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TESIS

“EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL”

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
DE EDUCACION INICIAL

PRESENTADO POR:

- GUEVARA TASAYCO DORIS
- PÉREZ LABAJOS DIANA CAROLINA

HUANCAVELICA - 2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(CREADA POR LEY N° 25245)
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad de Paturpampa, auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 04 del mes de Agosto del año 2018, siendo las 09:00 am.

se reunieron; los miembros de jurado calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: DRA: GLADYS MARGARITA ESPINOZA HERRERA

SECRETARIO: Mg: MILAGROS PINOS ZAMUDIO

VOCAL: Mg: GIOVANNA VICTORIA CANO AZAMBUJA

Designado con la resolución N° 0847-2018-D-FED-UNH (11-06-18) del proyecto

de investigación titulado "EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL".

Siendo los autores (es)

PEREZ LABAJOS DIANA CAROLINA

GUEVARA TASAYCO DORIS

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del proyecto de investigación antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: PEREZ LABAJOS DIANA CAROLINA

APROBADO POR MAYORIA

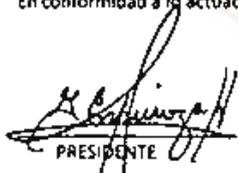
DESAPROBADO POR _____

Egresado: GUEVARA TASAYCO DORIS

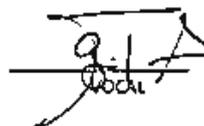
APROBADO POR MAYORIA

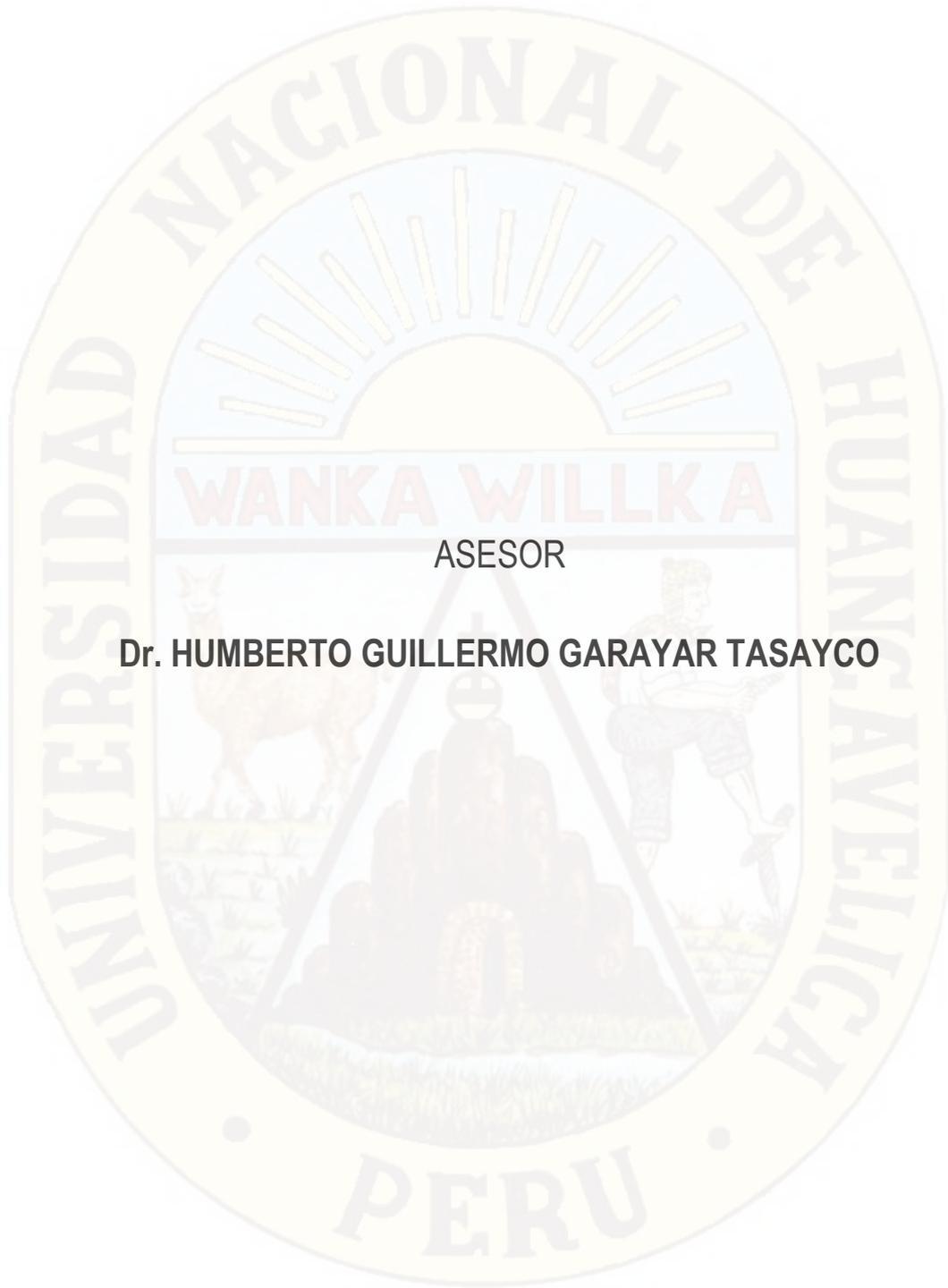
DESAPROBADO POR _____

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente


PRESIDENTE

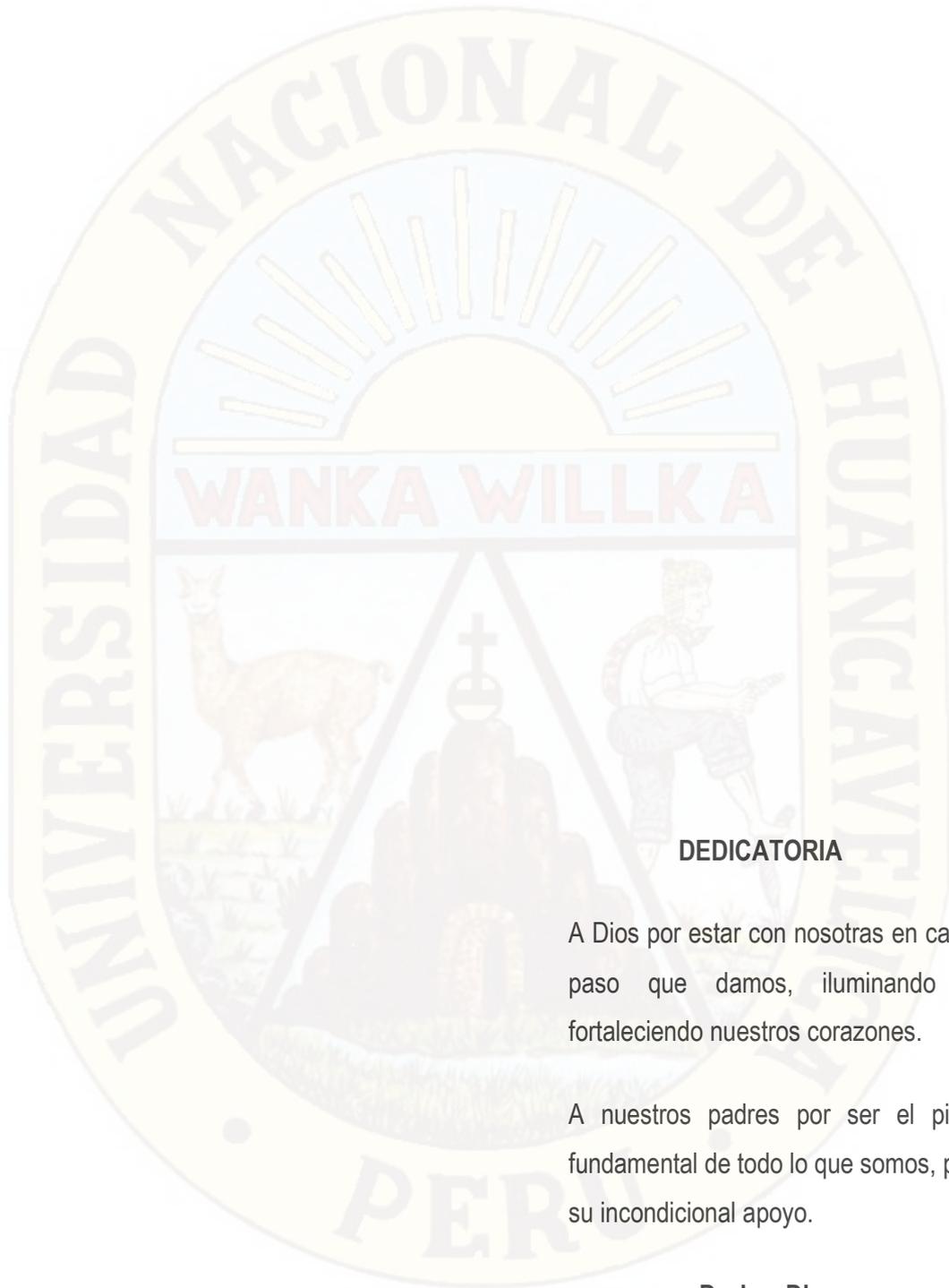

SECRETARIO


VOCAL



ASESOR

Dr. HUMBERTO GUILLERMO GARAYAR TASAYCO



DEDICATORIA

A Dios por estar con nosotras en cada paso que damos, iluminando y fortaleciendo nuestros corazones.

A nuestros padres por ser el pilar fundamental de todo lo que somos, por su incondicional apoyo.

Doris y Diana

ÍNDICE

Portada.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Asesor	iii
Dedicatoria.....	iv
Índice.....	v
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción.....	ix
CAPÍTULO I	
PROBLEMA	
1.2. Planteamiento del Problema	11
1.2. Formulación del Problema	13
1.3. Objetivos: General y Específicos	13
1.4. Justificación.....	13
1.5. Limitaciones	14
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes.....	16
2.2. Bases Teóricas.....	22
2.2.1. Teorías.....	22
2.2.2. Juego.....	27
2.2.3. Clasificación de los juegos.....	29
2.2.4. Tipos de juegos para la edad inicial.....	33

2.2.5. Aprendizaje	35
2.3 Hipótesis.....	38
2.4 Variables de estudio	39
2.5 Definición de Términos	39
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1 Ámbito de Estudio.....	41
3.2 Tipo de Investigación	41
3.3 Nivel de Investigación	42
3.4 Método de investigación	42
3.5 Diseño de Investigación	42
3.6 Población, Muestra, Muestreo.....	42
3.7. Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos	43
3.8 Procedimiento de Recolección de Datos.....	44
3.9 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	44
CAPITULO IV	
RESULTADOS	
4.1 Presentación de Resultados	46
4.2 Discusión.....	60
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES.....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXO	

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar al juego como medio de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial de 3 años de la I.E. N° 22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha, la cual fue el ámbito de estudio. La investigación está dividida en IV capítulos, el problema abordado es, ¿De qué manera el juego es un medio de aprendizaje para los niños de tres años del nivel inicial?, el tipo de investigación es básica, nivel de investigación descriptiva, método hipotético-deductivo, se hizo el estudio de campo con una población de 10 profesoras y la muestra de 10 profesoras del nivel inicial, muestreo no probabilístico; se utilizó las técnicas e instrumentos de encuesta y cuestionario con un total de 13 ítems; se realizó la recolección de datos y se procedió al análisis e interpretación de los resultados en la tabla de frecuencia y figuras estadísticas. Como resultado de estudio se concluye que el 100 % de las docentes encuestadas consideran que las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego y el 0 % de la muestra no consideran que las destrezas se desarrollen en el niño mediante el juego.

Palabra clave: El juego, aprendizaje, didáctica

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the game as a means of learning in boys and girls at the initial level of 3 years of the I.E. N° 22772 "Alpha and Omega" of the district of Pueblo Nuevo of the province of Chincha, which was the scope of study. The research is divided into IV chapters, the problem addressed is, how is the game a means of learning for children of three years of the initial level? The type of research is basic, level of descriptive research, hypothetical method- deductive, the field study was done with a population of 10 teachers and the sample of 10 teachers of the initial level, non-probabilistic sampling; the survey and questionnaire techniques and instruments were used with a total of 13 items; the data collection was carried out and the results were analyzed and interpreted in the frequency table and statistical figures. .As a result of the study it is concluded that 100% of the teachers surveyed consider that the skills are developed in the child through the game and 0% of the sample do not consider that the skills are developed in the child through play.

Keyword: The game, learning, didactic

INTRODUCCIÓN

Como docente sabemos que la educación en todos sus niveles es un proceso muy complejo, por lo cual se trasmite conocimientos, valores, aptitudes, donde se valora las capacidades de los educandos; podemos decir que la escuela es un espacio importante para garantizar la formación integral de los niños y las niñas, favoreciendo el desarrollo de sus habilidades, destrezas y actitudes.

En la presente investigación se pretende analizar a el juego como medio de aprendizaje en el nivel inicial en niños de 3 años de la I.E. N° 22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha. Para lo cual se ha planteado el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera el juego es un medio de aprendizaje para los niños y niñas del nivel inicial de 3 años?

Nuestro estudio está dividido en IV Capítulos; en el Capítulo I se plantea el problema; en este capítulo se encuentra: el planteamiento y formulación del problema, los objetivos, justificación y limitaciones. En el Capítulo II, contiene el Marco Teórico, considera los antecedentes internacionales, nacionales y locales, así como las bases teóricas, hipótesis y las variables de estudio y definición de términos. En el Capítulo III se da a conocer la Metodología de la Investigación, ámbito de estudio, tipo de investigación, nivel, método y diseño de investigación, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimiento de recolección de datos y técnicas y procesamiento y análisis de datos. En el capítulo IV se presenta los resultados de investigación en la tabla de frecuencia y figuras estadísticas con su respectiva interpretación y se realiza la discusión; finalmente se hace las conclusiones de la investigación y las recomendaciones.

Sabemos que el juego en el niño es necesario para su desarrollo, si bien es cierto que para los niños y niñas no hay distinción entre jugar y aprender; sin embargo estamos seguros que al jugar desarrollan las habilidades psicomotriz y aprenden a relacionarse con otros. Cuando juegan, prueban diferentes técnicas para averiguar cuál les resulta mejor, cuando no pueden lograr lo que les interesa, se frustran. El juego es el modo más significativo a través del cual los niños y niñas aprenden las tareas más importantes a esta edad, tales

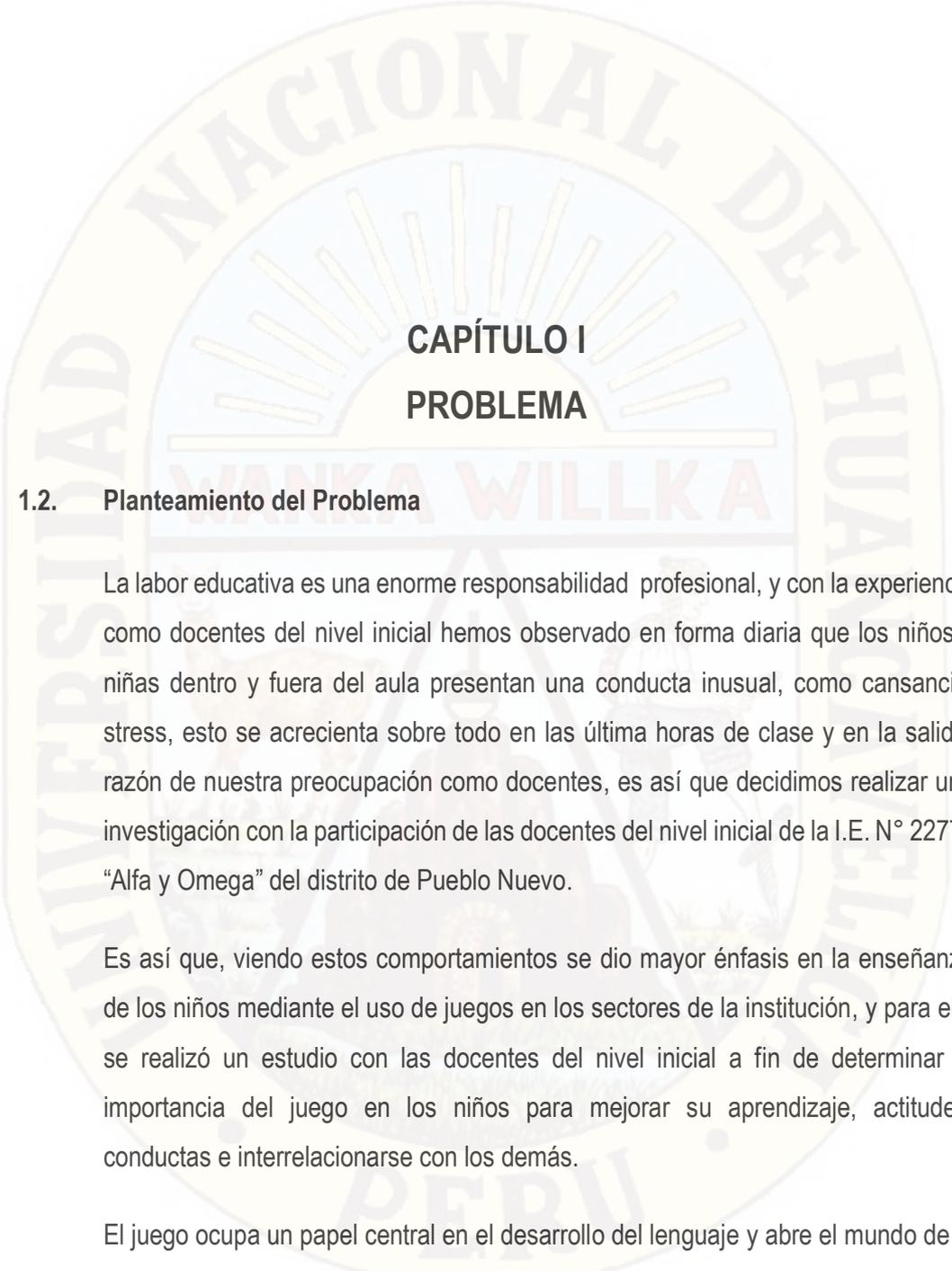
como jugar con otros niños, interactuar con otros adultos y aprender sobre sí mismos como seres sociales.

Mediante el juego se debe buscar un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de inicial a metodologías reguladas; con el juego se busca acercar al niño y a la niña al conocimiento a través de sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además, los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego. En otras palabras, Delgado (2011), considera que “la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma y es donde se encuentran las claves para convertirse en personas que vivan adecuadamente en el mundo del mañana”.

Es importante motivar a que los niños jueguen con otros niños de su misma edad, de ahí la importancia del juego en los niños de 3 años del nivel inicial. Un niño pequeño (de menos de dos años) va a jugar en paralelo con su par, aparentemente sin siquiera mirarse; pero es a partir de los dos años cuando comienza a disfrutar jugando con el otro y a aprender de él.

Para el niño y la niña del nivel inicial, el juego es el medio a través del cual el desarrollo intelectual se ve comprometido con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras, que les permite aprender a comprender el mundo que los rodea.

En el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial, el juego, es un medio de aprender e interrelacionarse con los demás y como tal debe ser considerado en la planificación y ejecución de la programación curricular teniendo en cuenta las teorías tanto cognoscitivas y biológicas para su aplicaci



CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.2. Planteamiento del Problema

La labor educativa es una enorme responsabilidad profesional, y con la experiencia como docentes del nivel inicial hemos observado en forma diaria que los niños y niñas dentro y fuera del aula presentan una conducta inusual, como cansancio, stress, esto se acrecienta sobre todo en las última horas de clase y en la salida, razón de nuestra preocupación como docentes, es así que decidimos realizar una investigación con la participación de las docentes del nivel inicial de la I.E. N° 22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo.

Es así que, viendo estos comportamientos se dio mayor énfasis en la enseñanza de los niños mediante el uso de juegos en los sectores de la institución, y para ello se realizó un estudio con las docentes del nivel inicial a fin de determinar la importancia del juego en los niños para mejorar su aprendizaje, actitudes, conductas e interrelacionarse con los demás.

El juego ocupa un papel central en el desarrollo del lenguaje y abre el mundo de la fantasía y del juego pretendido, como por ejemplo, tratar una muñeca como a un bebé. De esta manera, las ideas, el comportamiento y las relaciones pueden ser explorados y jugados simbólicamente.

El juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de educación inicial en el proceso de construcción de conocimiento.

Mediante el juego se debe buscar un pensamiento investigativo, constructivo e íntegro, no un pensamiento lineal y repetitivo, ni amoldar al estudiante de inicial a metodologías reguladas; con el juego se busca acercar al niño y a la niña al conocimiento a través de sus propias experiencias, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, respetando su individualidad, autonomía, llevándolo a la observación, reflexión, acción y evaluación de sus vivencias, permitiéndole el reconocimiento y valoración de aptitudes y habilidades, además, los comportamientos espontáneos de participación, interacción, creatividad y expresión que se manifiestan en el juego. En otras palabras, Delgado (2011), considera que “la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma y es donde se encuentran las claves para convertirse en personas que vivan adecuadamente en el mundo del mañana”. El mundo del niño y de la niña gira en torno al juego, siendo éste su razón de vida; por eso al ingresar a inicial manifiestan un gran deseo por descubrir, y es así como empiezan a explorar todo lo que los rodea, por lo tanto, es de vital importancia la implementación de actividades que involucren el aspecto mencionado con la finalidad de generar aprendizajes significativos.

Es importante motivar a que los niños jueguen con otros niños de su misma edad, de ahí la importancia del juego en los niños de 3 años del nivel inicial. Un niño pequeño (de menos de dos años) va a jugar en paralelo con su par, aparentemente sin siquiera mirarse; pero es a partir de los dos años cuando comienza a disfrutar jugando con el otro y a aprender de él.

Para el niño y la niña de inicial el juego es el medio a través del cual el desarrollo intelectual se ve comprometido con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras, que les permite aprender a comprender el mundo que los rodea.

En el aprendizaje de los niños de 3 años del nivel inicial, el juego, es un medio de aprendizaje y como tal debe ser considerado en la planificación y ejecución de la programación curricular

1.2. Formulación del Problema

¿De qué manera el juego es un medio de aprendizaje para los niños y niñas de tres años del nivel inicial?

1.3 Objetivos: General y Específicos

General

Analizar al juego como medio de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial de tres años.

Específicos

- Identificar el uso de los juegos como medio de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.
- Describir los juegos que emplean como medio de aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial.

1.4 Justificación

La presente investigación está fundamentada en determinar al juego como estrategia didáctica para el buen aprendizaje de los niños y niñas de tres años del nivel inicial.

A través de la experiencia como docentes y mediante la observación de niños en el nivel inicial, se observó que estos llegaban a la hora de la salida con cierto grado de cansancio y con síntomas de stress, por lo que es necesario el estudio, evaluación y diseño de estrategias que contrarresten los efectos de cansancio en los niños y niñas en el aula de clase y en las últimas horas.

Por ello se ha creído conveniente hacer el estudio de campo, usando instrumentos válidos y teniendo en cuenta al juego como estrategia didáctica para el mejor aprendizaje de los niños y niñas, y así contrarrestar el cansancio y el stress.

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente.

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

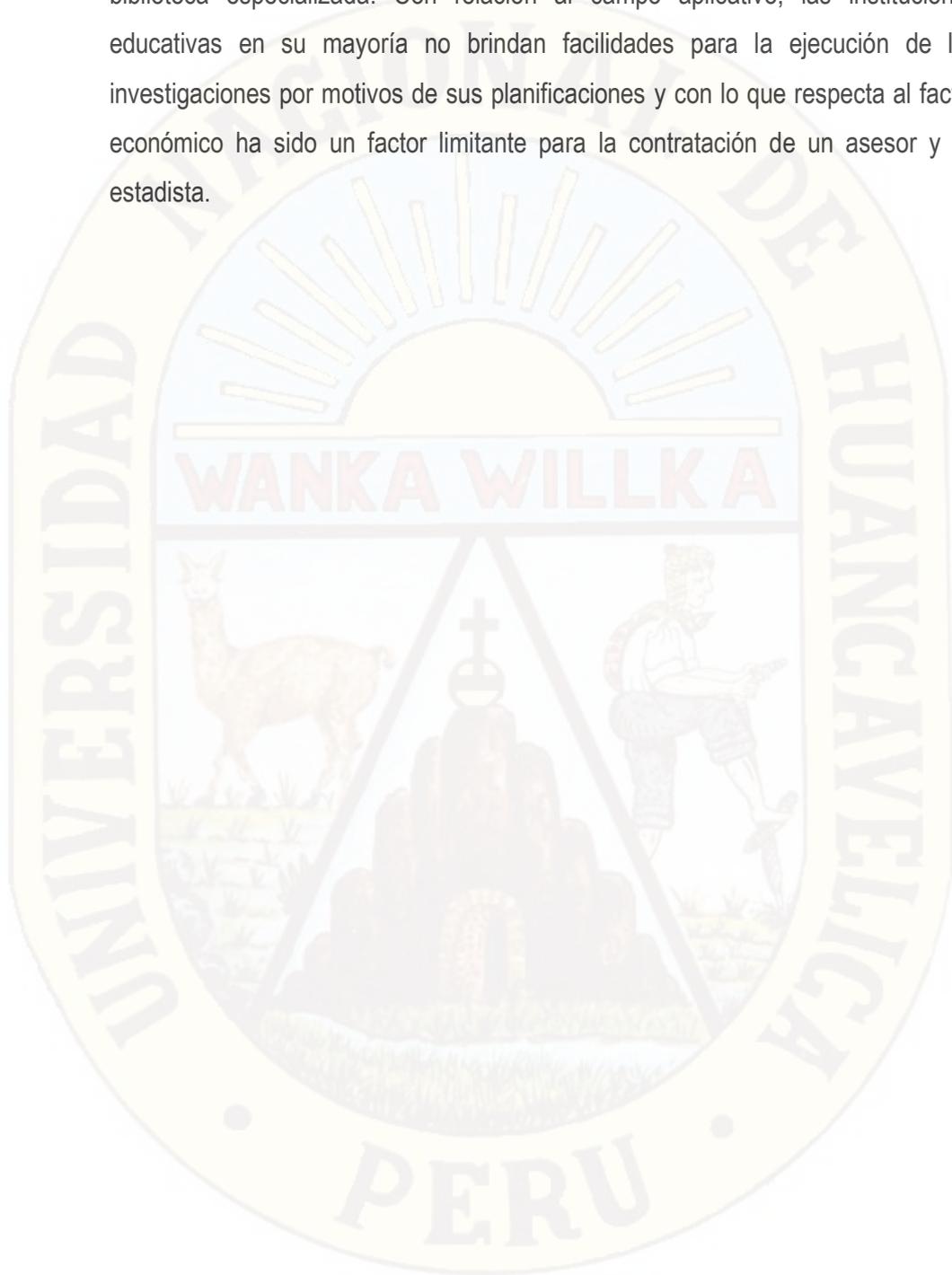
Durante la edad escolar, el niño requiere de ejercicio físico y de la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. El juego con otros niños favorece también el desarrollo de sus rasgos de carácter y personalidad. Por ello, la práctica constante de la actividad física y el deporte se hace indispensable para su pleno desarrollo.

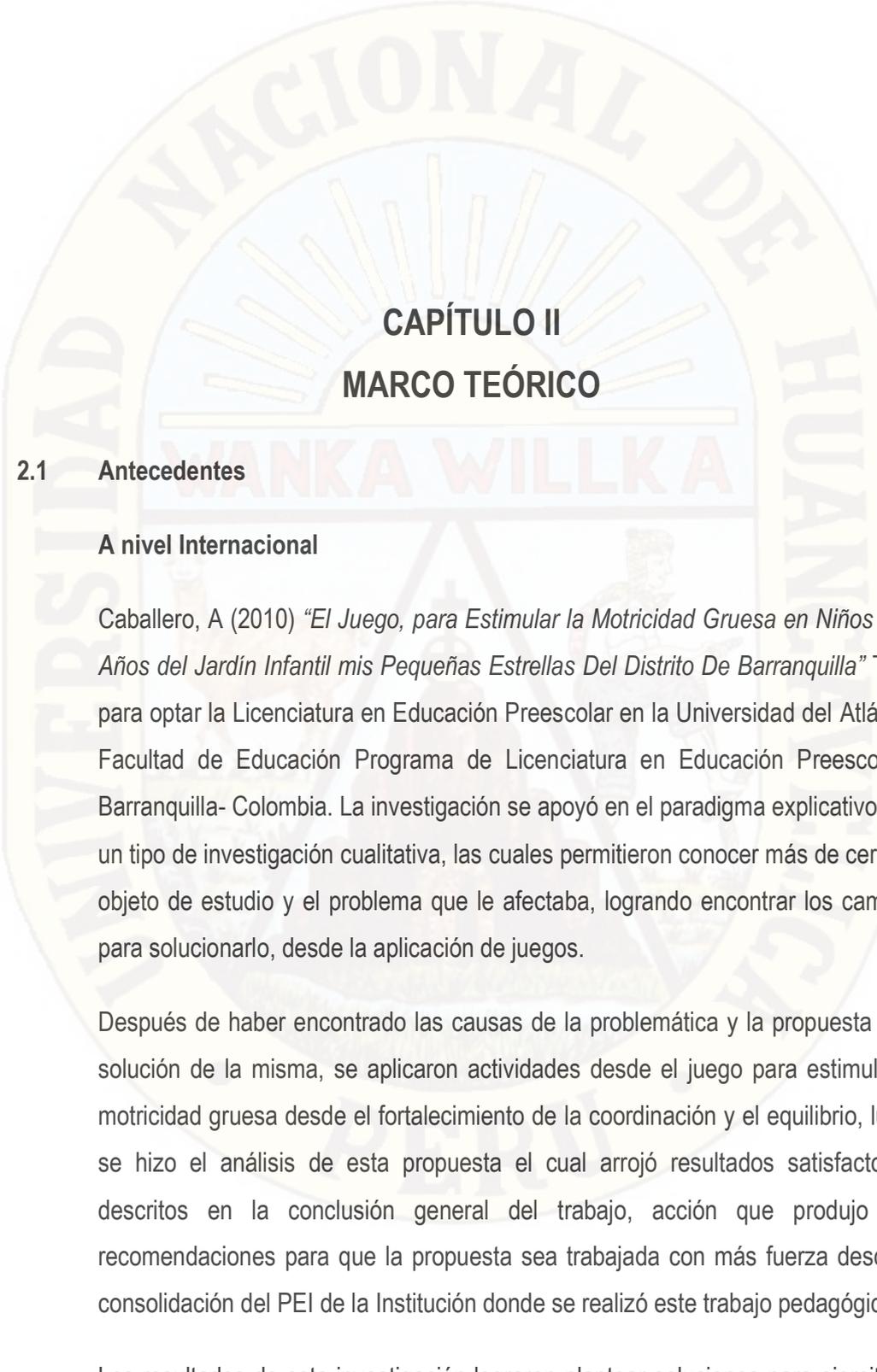
Los juegos en la infancia son inseparables. Un niño que no juega está perdiendo la herramienta de aprendizaje más poderosa con que cuenta en este periodo de su vida. Aunque los niños juegan continuamente de manera espontánea, es tarea de los papás en el hogar y las docentes en las aulas estimularles adecuadamente y guiarles en sus juegos.

1.5 Limitaciones

Para la realización de la presente investigación se han tenido las siguientes limitaciones: En cuanto a la parte bibliográfica, en la provincia no se cuenta con una

biblioteca especializada. Con relación al campo aplicativo, las instituciones educativas en su mayoría no brindan facilidades para la ejecución de las investigaciones por motivos de sus planificaciones y con lo que respecta al factor económico ha sido un factor limitante para la contratación de un asesor y un estadista.





CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

A nivel Internacional

Caballero, A (2010) *“El Juego, para Estimular la Motricidad Gruesa en Niños de 5 Años del Jardín Infantil mis Pequeñas Estrellas Del Distrito De Barranquilla”* Tesis para optar la Licenciatura en Educación Preescolar en la Universidad del Atlántico Facultad de Educación Programa de Licenciatura en Educación Preescolar - Barranquilla- Colombia. La investigación se apoyó en el paradigma explicativo, con un tipo de investigación cualitativa, las cuales permitieron conocer más de cerca el objeto de estudio y el problema que le afectaba, logrando encontrar los caminos para solucionarlo, desde la aplicación de juegos.

Después de haber encontrado las causas de la problemática y la propuesta para solución de la misma, se aplicaron actividades desde el juego para estimular la motricidad gruesa desde el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio, luego se hizo el análisis de esta propuesta el cual arrojó resultados satisfactorios, descritos en la conclusión general del trabajo, acción que produjo una recomendaciones para que la propuesta sea trabajada con más fuerza desde la consolidación del PEI de la Institución donde se realizó este trabajo pedagógico.

Los resultados de esta investigación lograron plantear soluciones para ejercitar la motricidad gruesa de los niños, desde temprana edad, lo que indica que la

educación inicial es importante en el desarrollo integral de cualquier individuo, demostrándose que es responsabilidad de todos la educación de los niños, pero que en la metodología de los docentes están las soluciones para lograr mejores resultados en el hecho pedagógico.

Camacho, O (2014). *Juegos recreativos para mejorar las habilidades motrices básicas de caminar y correr en los niños de 3 y 4 años de la comunidad de San Ramón*. Tesis en opción al título de Máster en Actividad Física en la Comunidad. La investigación llegó a las conclusiones: En el análisis de los fundamentos teóricos-metodológicos que sustentan los juegos recreativos para los niños de 3-4 años, en la bibliografía consultada se pudo constatar, la importancia que tiene el juego para el desarrollo motor desde las primeras edades del niño mejorando aspectos como su nivel psíquico, físico e intelectual. En el diagnóstico de las habilidades motrices básicas en los niños de 3-4 años de la comunidad de San Ramón, se pudo detectar mediante la aplicación de los diferentes test, deficiencias en cuanto a la coordinación del movimiento en la carrera, y al caminar los errores más comunes fueron que no llevaban la cabeza y el tronco erguido y no apoyaban el pie talón punta. Evidenciándose la necesidad de diseñar juegos recreativos para mejorar dichas habilidades. La elaboración de los juegos recreativos para el mejoramiento de las habilidades motrices caminar y correr en los niños de 3-4 años de la comunidad de San Ramón, consistió en el diseño de 20 juegos, estructurados, planificados y orientados metodológicamente para ser aplicados en las actividades físicas-recreativas realizadas en la comunidad. La valoración de los juegos recreativos para el mejoramiento de las habilidades motrices caminar y correr en los niños de 3-4 años de la comunidad de San Ramón, se realizó mediante criterio de especialistas. La factibilidad de dichos juegos fue evaluada muy adecuada.

García, (2007), *“El juego como estrategia pedagógica Para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso “b”, del CEDIT Jaime Pardo Leal” para optar al título de Licenciada en Lengua Castellana, Inglés y Francés de Universidad De La Salle Facultad de Educación Departamento de Lenguas Modernas Bogotá, D.C.* Luego de la implementación del proyecto se puede

concluir lo siguiente: De manera general, se reconoció a partir de la aplicación de la evaluación diagnóstica diseñada y los registros tomados, que el juego es una estrategia pedagógica efectiva para contribuir al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños de 10 a 12 años del grado quinto del curso B (5°) del IED -CEDIT Jaime Pardo Leal, colegio ubicado en el barrio Policarpa

Salavarieta, localidad (15) Antonio Nariño de Bogotá. Al realizar la evaluación diagnóstica en la institución, a su vez se pudo observar que la situación deficitaria en el manejo de la competencia comunicativa en el inglés, por parte de los estudiantes, está determinada por una serie de variables hipotéticas que caracterizan a la institución; la principal corresponde a la inexistencia de docentes cualificados para la enseñanza del área de inglés en la básica primaria o la intempestiva vinculación de licenciados en idiomas al CEDIT Jaime Pardo Leal, ambas variables a la cuales se le suman las particularidades socio-afectivas de la población estudiantil que inciden en los procesos pedagógicos, como la agresividad, la indisciplina, los problemas familiares, entre otras. Se identificaron las debilidades que poseía la población con respecto al desempeño de su competencia del lenguaje en inglés y se logró avanzar en relación con ellas, a través de la aplicación de estrategias lúdicas (juego) durante la clase. Se acudió a teorías que fundamentaron el proyecto y se generaron mejores estrategias de trabajo durante las clases de inglés, gracias a los métodos de recolección de datos utilizados, producto del diseño metodológico implementado y el modelo investigativo empleado (IAP). El aprendizaje del inglés propiciado en un ambiente lúdico-didáctico además de fortalecerse, permite que los niños se habitúen a dicha lengua extranjera, se identifiquen con ella, se sientan más seguros al demostrar sus habilidades con respecto a la misma, la valoren, disfruten y reconozcan los grandes beneficios que esta les puede otorgar frente a su desarrollo profesional, sus relaciones interculturales, su visión de mundo y su calidad de vida. Se determinó que el juego es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, puesto que no sólo contribuye al aprendizaje de una lengua, sino al desarrollo pluridimensional del individuo, ya sea a nivel social, ya que forma en valores y favorece el trabajo en equipo; a nivel

tanto emocional como psicológico, puesto que fortalece la capacidad para expresar y manejar emociones; además incentiva la imaginación, la curiosidad, capta los niveles de concentración en los niños y afianza sus capacidades para resolver problemas. La metodología lúdica aplicada durante las clases, surtió un efecto positivo en la población intervenida por medio del proyecto, ya que además de proporcionar aprendizaje a los niños, los deleitó y por consiguiente, los motivó altamente frente al aprendizaje del inglés. Por medio del juego los niños vivencian situaciones en las que experimentan la ganancia y la derrota, reconocen valores como la justicia y advierten las consecuencias del rompimiento de las reglas, lo cual es significativo para su desarrollo social ya que los niños son susceptibles a enfrentar dichos eventos durante cualquier momento de sus vidas, por ende es esencial que reconozcan dichos aspectos y estén preparados a afrontarlos. La estrategia pedagógica basada en el juego y orientada al aprendizaje de inglés como lengua extranjera, que se implementó en el CEDIT Jaime Pardo Leal a través del presente proyecto, contribuyó al incremento de la atención y la participación de los estudiantes y a la disminución de conductas como indisciplina y agresividad, que inicialmente se observaban en los niños. Aunque la estrategia pedagógica contemplada en este proyecto se diseñó para ser empleada con una comunidad específica (estudiantes de grado quinto del curso "B" del CEDIT Jaime Pardo Leal), esta puede desarrollarse en otros entornos, es decir, con diversos tipos de población, siempre y cuando las didácticas se ajusten a las demandas cognitivas y el desarrollo biológico, que caractericen a los integrantes de la nueva comunidad. Como una profesional, Licenciada en la enseñanza de Lengua Castellana, Inglés y Francés, la elaboración de esta propuesta investigativa, sirvió como un gran aporte, puesto que a través de la misma fue posible reconocer los alcances, las limitaciones y los desafíos que hacen parte de la labor docente por medio del acercamiento a la teoría y la experimentación en un entorno educativo real: el aula. Como autora del proyecto, durante el proceso de ejecución del mismo, afiancé los conocimientos pedagógicos e investigativos que orientan mi labor profesional; contrastando paradigmas educativos, modelos de enseñanza y aprendizaje, ideas sobre lúdico, juego, lengua, competencias del lenguaje, entre muchos otros conceptos, que

fueron reforzados, ampliados y otros totalmente nuevos, que fueron interiorizados. Durante la intervención en el aula, por medio de la implementación del proyecto, se aplicaron los conceptos teóricos investigados y asimilados, y se observaron tanto las contradicciones como las posibilidades de acción que generaban los mismos, luego de analizar su influencia en los estudiantes, el proceso de enseñanza-aprendizaje y de experimentar, ante todo, las responsabilidades, los retos y las retribuciones que representa el ser docente; determinando así, el impacto educativo del proyecto, sus alcances y utilidad.

A nivel nacional

Álvarez, (2015), *“El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años”*. Tesis para optar el Grado Académico de Maestría en Psicología Mención en problemas de aprendizaje de la Universidad Ricardo Palma en la Escuela de Posgrado. Los resultados del estudio permiten establecer las siguientes conclusiones: Los alumnos del grupo experimental presentan un mejor y mayor aprendizaje del idioma inglés después de la aplicación del programa Playing with English utilizando la metodología del juego. Los alumnos del grupo experimental presentan un mejor y mayor rendimiento en el aprendizaje del idioma inglés que los del grupo control después de la aplicación del programa Playing with English. Los efectos de la utilización del método innovador del juego-trabajo para el aprendizaje del idioma inglés en un grupo de estudiantes a diferencia de los efectos en otro grupo tratado con el método tradicional evidencian una mayor comprensión e inclusive una mejor actitud hacia el idioma. Los niños del grupo experimental interiorizan diferentes estructuras gramaticales consiguiendo elaborar en inglés frases simples expresándose en el idioma de manera espontánea, con una adecuada pronunciación y entonación. Existe relación directa entre el aprendizaje del idioma inglés y el juego ya que promueve el interés del niño en el idioma, haciendo que participe activamente en cada clase conduciéndolo hacia un aprendizaje significativo.

A nivel local

Romero, (2010) con su tesis titulada, “Los Juegos Recreativos y su Influencia en la Socialización de niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 575 del Centro Poblado de Atalla del Distrito de Yauli-Huancavelica”, para optar el título de

Licenciado en Educación, La población respectiva lo conforma los niños y niñas de la I.E. N°575 de Atalla- Yauli y la muestra fue elegida por censo a toda la población conformado por los 22 niños y niñas de cinco años de la sección “los conejitos” de la I.E. N°575 Atalla del distrito de Yauli- Huancavelica, en el cual se observó que algunos niños eran tímidos. El objetivo fue a determinar cómo influye los juegos recreativos en la Socialización de niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 575 del Centro Poblado de Atalla del Distrito de Yauli-Huancavelica. Los cuales llegaron a las siguientes conclusiones:

Existe influencia significativa de los juegos recreativos en la socialización de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N°575 del centro poblado de Atalla del distrito de Yauli- Huancavelica, en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados: nivel bajo 90,9%, nivel medio 9,10% y nivel alto 0%; mientras que, en la prueba de salida, en el nivel bajo 0%, nivel medio 40.9% y por último en el nivel alto 59.10%. Los juegos recreativos tienen un efecto significativo en la integración de los niños a su grupo social, permitiendo la identificación personal y el rescate de los valores andinos, especialmente de la región Huancavelica.

Carrera, (2010) con su tesis titulada “Juego Sensorial y la Socialización en Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 138 Ascensión - Huancavelica”, El método que utilizamos es experimental, corresponde al diseño pre experimental; pre- test, post. Con un solo grupo y el tipo de investigación es aplicada. La población respectiva lo conforman los niños y niñas toda la población conformado por los 25 niñas y niños de cinco años, perteneciente al aula “amarilla” de la I.E. N° 138 del Distrito de Ascensión – Huancavelica, en el cual se observó que algunos niños eran tímidos, la muestra es elegida por censo a toda la población conformado por los 18 niñas y niños de cinco años, perteneciente al aula “AMARILLA” de la I.E N° 138

Ascensión – Huancavelica. El análisis estadístico da como resultado, la aceptación de la hipótesis es decir realizando el juego sensorial se mejora la socialización de niños y niñas de 5 años, pues en la prueba de salida se elevó notablemente la socialización. El resultado estadístico demuestra que con la práctica del juego sensorial se mejora la socialización de niños y 5 años, ya que las niñas y niños tímidos, callados superaron en gran medida esta conducta.

Se ha determinado que los juegos Sensoriales influyen de forma significativa en los niveles de Socialización de los niños 5 años de la Institución Educativa N° 138 del distrito de Ascensión- Huancavelica.

Los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 del distrito de Ascensión – Huancavelica en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados la tabla afirma que hay 7 (38,9%) estudiantes que se encuentran en el nivel por debajo del promedio, 11 (611%) en el promedio normal, la prueba de salida afirma, que el 100% de los estudiantes lograron socializarse en un nivel superior al promedio normal.

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1 Teorías.

A. Teoría de la potencia superflua. F. V. Schiller.

Friedrich Von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795). Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas.

Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico. Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

B. Teoría de la energía sobrante H. Spencer

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), basada en la idea expresada por Schiller unos años antes.

Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

C. Teoría de la relajación. M. Lazarus

Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajación de los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

D. Teoría de la recapitulación. S. Hall

Según Stanley Hall, profesor americano de psicología y pedagogía, fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas.

La Teoría de la Recapitulación, se basa en la memorización y reproducción a través del juego de las tareas de la vida de sus antepasados. Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

Teoría del ejercicio preparatorio o pre ejercicio. K. Gross

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida: Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas. Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

E. Teorías del juego en el siglo XX

a) Teoría general del juego de Buytendijk

Marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

- La ambigüedad de los movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La actitud emotiva ante la realidad.
- La timidez y la presteza en avergonzarse.

b) Señaló 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

- El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.
- El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

F. Teoría de la ficción de Claperède

Claperède afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

Gross y Claperède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

G. Teoría de Freud

Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).

H. Teoría de Piaget

Según la edad lo clasifica en estadio de desarrollo y tipos de juegos.

Estadio de desarrollo Tipos de juegos A partir de:

0 años Sensoriomotor Funcional /construcción

2 años Preoperacional Simbólico/ construcción

6 años Operacional concreto Reglado /construcción

12 años Operacional formal Reglado /construcción

I. Teoría de Vygotski

Vygotski creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a) El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos. Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

b) El juego como factor de desarrollo

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

J. Otras teorías

a) Teoría antropológica. K. Blanchard y A. Cheska

Estudia el juego y el deporte describiendo los espacios, la localización, los contenidos, los grupos y tipos de personas que participan, incluyendo aspectos como la edad, la clase social, el sexo y costumbre.

b) Teoría praxiológica. Pierre Parlebas

Trata de desarrollar un objeto de estudio el gran conjunto de las actividades físicas, analizando desde una perspectiva sistémica y estructuralista, los diversos juegos en relación con la sociedad y la cultura donde se realizan.

Para la presente investigación se tuvo en consideración el estudio de las teorías más importantes con relación al juego como medio de aprendizaje en los niños, siendo la teoría de Vygotski, Teoría sociocultural, la más apropiada y aplicada para nuestra investigación.

El juego como valor socializador; considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización, se transmiten valores, costumbres, etc. y el juego como una necesidad de saber de conocer y de dominar los objetos; el juego es un factor básico en el desarrollo del ser.

2.2.2 Juego

El juego es una actividad lúdica que implica diversión, placer, al combinarlo con la acción del conocimiento genera mayor entendimiento del objeto de aprendizaje; en este caso de la escritura, que recibe del entorno codificándolo, almacenándolo y recuperándolo en posteriores comportamientos adaptativos, haciendo que la experiencia educativa no tenga que ser dolorosa, sino gratificante. Para Jean Piaget el juego reviste gran importancia, ya que lo considera como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación, en que la acomodación y la asimilación inseparables, en distinto orden, constituyen actos de inteligencia y de representación cognoscitiva.

El juego prolonga la asimilación y la inteligencia; las reúne sin interferencias, complicando ésta situación simple. Con las conductas diferidas interiorizadas que marcan los comienzos de la representación, la imitación, que desarrolla entonces una acomodación de los objetos ausentes y no solamente presentes, adquiere por esto mismo una función formadora de “significantes” con relación a las significaciones (adaptadas o lúdicas, según emanen de la asimilación acomodada actualmente o de la asimilación deformante, características de la inteligencia y del juego.

Antes de vincularnos al importante mundo de lo lúdico, ligado profundamente al juego y del cual nos ocuparemos ahora, queremos resaltar algunas características centrales del juego. Para este propósito, nos guiamos por el historiador Holandés Johan Huizinga.

En primera instancia, afirmamos, como Huizinga, se aplica al estudio del juego especialmente desde el plano cultural. Este autor caracteriza al hombre no como Homo Sapiens, ni como Homo Faber, sino principalmente como un Homo Ludens, designación que no excluye ninguna de las anteriores. Es su complemento, pues esas visiones, junto con otras, descubren esencias, modos fundamentales del ser humano. Este autor ha querido resaltar la importancia del juego en la vida humana. En su obra define el juego de la siguiente manera: El juego es una acción u ocupación

libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo”.

Esta definición comprende las características más importantes del juego: los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida. Sin embargo, hace las siguientes objeciones: En primer término, la abstracción conceptual de «juego» no ha sido igual en muchas culturas, dada la diversidad inherente a cada una, ya que todas no conceptualizan al mismo tiempo esta noción, y en tal caso, unas son incompletas con respecto a las otras. Este fenómeno, junto con la manera como cada cultura se concibe a sí misma, impide que todas las formas de juego sean subsumidas al mismo concepto; de otro lado señala cómo la acción de jugar ha acompañado en su base a la cultura, ya que ésta se ha desarrollado como juego: incluso en los ámbitos preculturales se juega y también los animales juegan como el ser humano.

El que hayamos caracterizado al juego en primera instancia como una actividad humana libre, implica que tanto el niño como el adulto se sientan a gusto realizando dicha función. De hecho, el adulto realiza la acción de jugar especialmente en tiempo de ocio; eso significa además, que puede abandonarla en cualquier instante. Si el juego está ligado a un espacio y a un tiempo determinado desde sí mismo, significa que está al margen de la vida corriente. De hecho, el jugador vive un espacio-tiempo material o simbólico, subsumido en la magia, es decir, como jugador, da vida a ese ámbito mágico sumiéndose en él. Huizinga resalta el espacio de juego como perteneciente a la esfera de lo sagrado; dice: por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, y continúa “el estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo (...) son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir terreno sagrado.

El que no se establezca una diferencia formal entre la acción sacra y el juego, significa ante todo que el espacio de juego, raya en una seriedad semejante a lo sagrado. Lo

sagrado comporta en sí mismo a lo divino, en cambio en el juego (no sagrado), no subsiste la imagen metafísica de lo sagrado.

Otras teorías con respecto al juego permiten hacer clasificaciones según su funcionalidad e intencionalidad:

- Teoría fisiológica: lo plantea como respuesta a un estímulo que posibilita equilibrar las fuerzas del organismo.
- Teoría Biológica: plantea que el juego permite prepararse para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas: sí el juego no es otra cosa que la repetición de costumbres dentro de una cultura.
- Teorías psicológicas: le permiten al niño un aprendizaje de sus roles de adulto, pero se tiene más en cuenta el placer y el gozo como elemento fundamental del juego.

Piaget: definió el juego como una actividad autotransformadora de la personalidad del niño, mediante una asimilación de lo que el mundo le ofrece al yo. Ninguno de estos autores desconoce la importancia del juego y su influjo en el desarrollo del individuo; por el contrario todos la reconocen.

2.2.3. Clasificación de los juegos

Desde el punto de vista de la psicología social se presenta el juego como un medio a través del cual el niño aprende y hace suya la norma del comportamiento social que le permite afirmar su posibilidad de aprender el orden hacia el cual tiende. El juego se puede clasificar de acuerdo a la evolución del niño, ya que es una actividad que pone en funcionamiento todas las posibilidades físicas y afectivas e intelectuales del participante.

- Funcionales: la actividad se centra en el conocimiento del cuerpo y su funcionamiento.

- De imaginación: desarrolla la capacidad de imaginar, de crear y recrear la realidad, juega a que es (duende, es un campeón, otros...) este tipo de juegos es muy importante en el desarrollo del lenguaje y más adelante en el manejo de símbolos; desarrolla la imaginación; es importante orientar al niño para que el juego no se convierta en fantaseo o que pueda llevar al niño a un desconocimiento de la realidad.
- De construcción: Involucra factores motores, intelectuales, afectivos forma hábitos de orden, ayuda a mantener el interés por una actividad, reorganizar los esquemas mentales respecto a los elementos y cosas que va descubriendo y le da un mejor manejo de formas colores texturas y soluciones; es muy importante que se le permita al niño manipular la mayor cantidad posible de elementos para enriquecer el campo de conocimiento de interés.
- De normas: implica conocer las reglas y normas para desarrollarlos, formar en democracia trabajo en equipo y valores éticos y morales. El desarrollo es un proceso completo; no se da únicamente en la esfera física, hay en cada persona cantidad de procesos de orden psíquico y social, importantes de tener en cuenta y darles respuesta. El desarrollo es un proceso continuo en todos los aspectos: físico, mental, emocional y social, se da poco a poco y en forma continua lo que debe ser tenido en cuenta al diseñar los currículos.

El juego pedagógico se da cuando se involucra en el proceso de enseñanza aprendizaje, como metodología y complemento globalizador y liberador, permitiendo que el tratamiento de los contenidos curriculares puedan ser más placenteros y por ende fructíferos. Da, además respuesta a la imperiosa necesidad de afrontar la problemática del desinterés y la motivación frente al aprendizaje.

El juego trabajo, plantea el aprendizaje del niño por medio de diferentes rincones de juego-trabajo, que abarca todas las áreas de aprendizaje; en nuestro caso ayuda a la construcción de la lengua escrita, estos juegos se ubican y se realizan en diferentes sitios del salón. El uso de la técnica de aprender haciendo es fruto de la actividad personal a través de una práctica concreta: lo que se escucha o se ve, se olvida más fácilmente que aquello que se ha realizado en forma práctica.

Para Visgosky el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Desde temprana edad el niño va formando conceptos, que tienen un carácter referencial y descriptivo, pues se encuentran circunscritos a las características físicas de los objetos.

Estos conceptos giran alrededor del concepto representado y no del acto de pensamiento que los capta. El proceso está mediatizado por conceptos generales y articulados, se produce en la vida escolar cuando hay mediación por la producción de signos, señales de objetos que se refieren a otros; es en el juego cuando el niño inicia el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual, mediante códigos universales como la escritura.

El juego como significante: el espacio lúdico ofrece al niño la posibilidad de fabricar nuevos significados sus comportamientos en el juego no solo son de carácter simbólico sino que los niños realizan sus deseos dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de su experiencia.

A medida que el niño actúa en el juego piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida. Lo anterior demuestra que el juego es un acto de pensamiento que hace posible la construcción de conceptos cada vez más complejos de la realidad.

El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a agarrar, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, agita, balancea y arroja por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Se trata del "juego de ejercicio", en la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

Se trata del "juego simbólico".

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973).

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Los juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla sostiene Piaget, tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la vida del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social.

2.2.4 Tipos de juegos para la edad inicial.

Piaget, J., (1961) La formación del símbolo en el niño, realizó una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello ha establecido unos "estadios evolutivos" en los que predomina una forma determinada de juego. La secuencia establecida es la siguiente.

Estadio sensoriomotor (0-2): juego funcional o de ejercicio los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación, en la experimentación y en la observación de objetos y personas. Los juguetes en esta etapa deben favorecer la curiosidad y la sorpresa y estimular dichas acciones y movimientos.

De esta etapa son propios los juegos de balanceo, de agarrar y tirar objetos, de aparecer y desaparecer de la vista frente al adulto.

El ejercicio funcional favorece:

Desarrollo sensorial (ejercicios con objetos).

La coordinación de movimientos y desplazamientos.

El desarrollo del equilibrio estático y dinámico (ejercicios con el propio cuerpo).

La coordinación óculo-manual. La comprensión del mundo, de los objetos, de las relaciones de causa y efecto.

La socialización (ejercicios con personas). La autoestima.

Estadio preoperacional (2-6): juego simbólico: a partir de los 2 años el niño ha adquirido la capacidad de representación, mediante la cual representa acciones reales e imaginadas, emula la acción de los mayores y se transforma en cualquier personaje. La complejidad de este juego simbólico irá progresivamente en aumento y supondrá un gran avance cualitativo cuando aparezca en este estadio la posibilidad del juego grupal. Posee un mayor control de sus movimientos y necesita mayor vigilancia del adulto.

El juego simbólico aporta beneficios al desarrollo infantil como: Comprender y asimilar el entorno, conocer los roles sociales, normas de conducta, valores, la socialización. Desarrollar el lenguaje, favorece la imaginación y la creatividad, las relaciones que se establecen entre los niños.

En el juego simbólico siguen un proceso:

Juego individual, al principio el niño juega sólo sin tener en cuenta a los demás. Este tipo de juego es frecuente antes de los 2 años.

Juego paralelo, es un tipo de juego individual, parece que los niños juegan juntos, pero no hay ninguna relación entre ellos, observan a sus iguales sistemáticamente,

modificando a veces el propio juego por imitación del juego que ven realizando a los demás. Normalmente, este tipo de juego es más frecuente entre los 2 y los 4 años.

Juego compartido, juegan juntos organizando entre todos el juego, se observa este tipo de juego a partir de los 4 años.

En relación a lo antes planteado las autoras considera que: Los juegos pueden cumplir un rol educativo, contribuyendo al estímulo mental físico y el desarrollo de las habilidades motoras, además es como una actividad recreativa donde pueden estar involucradas una o más personas y en donde su principal objetivo es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores.

2.2.5. Aprendizaje

Las teorías nos ayudan a comprender y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Teoría del conductismo El conductismo es una corriente de la psicología cuyo padre es considerado Jtson, consiste en usar procedimientos experimentales para analizar la conducta, concretamente los comportamientos observables, y niega toda posibilidad de utilizar los métodos subjetivos como la introspección. Se basa en el hecho de que ante un estímulo suceda una respuesta, el organismo reacciona ante un estímulo del medio ambiente y emite una respuesta.

Teorías cognoscitivas

Apareció como una alternativa al conductivismo. Se centra en el estudio de los procesos internos que conducen al aprendizaje, se interesa por los fenómenos y procesos internos que ocurren en el individuo cuando aprende, como ingresa la información a aprender, como se transforma en el individuo, considera al aprendizaje como un proceso en el cual cambian las estructuras cognoscitivas, debido a su interacción con los factores del medio ambiente.

Ausbel describe dos tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje repetitivo.
- Aprendizaje significativo Las dos formas de aprendizaje son:
 - Por recepción: la información es proporcionada en su forma final y el alumno es un receptor de ella.
 - Por descubrimiento: el alumno descubre el conocimiento y solo se le proporcionan elementos para que llegue a él. Dentro de del enfoque cognitivista se encuentra el constructivismo, el conexionismo y el postmodernismo.

Teoría del constructivismo:

Cubre un espectro amplio de teorías acerca de la cognición que se fundamentan en que el conocimiento existe en la mente como representación interna de una realidad externa. Jean Piaget considera que las estructuras del pensamiento se construyen, ya que nada está dado al comienzo. Piaget denominó a su teoría “constructivismo genético” en la cual explica el desarrollo de los conocimientos en el niño como un proceso de desarrollo de los mecanismos intelectuales. Esto ocurre en una serie de etapas, que se definen por el orden constante de sucesión y por la jerarquía de estructuras intelectuales que responden a un modo integrativo de evolución. Las etapas son las siguientes:

- Etapa de pensamiento sensorio-motora de 0 a 2 años aproximadamente.

Comienza con el nacimiento, los elementos iniciales son los reflejos del neonato, los cuales se van transformando en una complicada estructura de esquemas que permiten que se efectúen intercambios del sujeto con la realidad, que proporcionan que el niño realice una diferenciación entre el “yo” y el mundo de los objetos.

- Etapa del pensamiento preoperatorio: de 2 a 7 años aproximadamente.

Se presenta con el surgimiento de la función simbólica en la cual el niño, comienza a hacer uso de pensamientos sobre hechos u objetos no perceptibles en ese momento.

- Etapa de operaciones concretas: de 7 a 12 años aproximadamente.

Se inicia cuando el niño se encuentra en posibilidad de utilizar intuiciones. Las operaciones son concretas ya que atañen directamente a objetos concretos, y se considera una etapa de transición entre la acción directa y las estructuras lógicas más generales que aparecen en el periodo siguiente.

- Etapa de las operaciones formales: de 11 a 15 años aproximadamente.

Se caracteriza por la elaboración de hipótesis y el razonamiento sobre las proposiciones sin tener presentes los objetos.

Teoría de Jean Piaget.

Piaget distinguió cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño, relacionados con actividades del conocimiento. Piaget hizo hincapié en comprender el desarrollo intelectual del ser humano. Sus estudios prácticos los realizó con niños. Para Piaget el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: El proceso comienza con una forma de pensar propia de un nivel. Algún cambio externo en la forma ordinaria de pensar crea conflicto y desequilibrio. La persona resuelve el conflicto mediante su propia actividad intelectual. De todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas, un estado de nuevo equilibrio.

Teoría de Lev Semenovich Vigotsky.

Vygotsky se dedicó a la enseñanza; su teoría defendió siempre el papel de la cultura en el desarrollo de los procesos mentales superiores. La teoría de Vygotsky subraya las relaciones entre el individuo y la sociedad. Vygotsky consideraba que el estudio de la psicología era el estudio de los procesos cambiantes, ya que cuando las personas responden a las situaciones, las alteran.

Teoría de Frederic Skinner.

Skinner basaba su teoría en el análisis de las conductas observables. Dividió el proceso de aprendizaje en respuestas operantes y estímulos reforzantes, lo que condujo al desarrollo de técnicas de modificación de conducta en el aula. Trato la conducta en términos de reforzantes positivos (recompensa) contra reforzantes negativos (castigo). Los positivos añaden algo a la situación existente, los negativos apartan algo de una situación determinada. En los experimentos con los dos tipos de reforzantes las respuestas se incrementaban.

Teoría de Bruner.

Las teorías de Bruner tienen como punto de referencia a Vygotsky y Piaget. Para Piaget, el desarrollo del lenguaje constituye un subproducto del desarrollo de otras operaciones cognitivas no lingüísticas. Bruner piensa que esta teoría tiene el defecto de que no establece una correlación entre el desarrollo del lenguaje y el desarrollo cognitivo. Con la psicología Soviética tiene puntos en común, pero el punto más fuerte de unión entre la teoría de Vygotsky y la de Bruner, es que para ambos, la interacción y el diálogo son puntos clave en su teoría. Comparten la idea de que muchas de las funciones intrapersonales, tienen su origen en contextos interpersonales

Como se puede apreciar las diferentes teorías del aprendizaje no son incompatibles entre sí. En algunos casos, se complementan, y en otros pueden verse como excluyentes, al basarse en metáforas diferentes sobre el conocimiento y el aprendizaje. Cada teoría es como un foco de luz que ilumina y resalta diferentes aspectos del proceso de aprender.

En el presente estudio se ha considerado las teorías de Piaget y Vigotsky, ya que explican el juego como ente motivador del aprendizaje.

2.3 Hipótesis

La aplicación de los juegos como estrategia didáctica logra mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de tres años.

2.4 Variables de estudio

2.4.1 Variable Dependiente:

- El juego.

2.4.2 Variable Independiente:

- Medio de Aprendizaje en niños de 3 años.

2.5 Definición de Términos

Juego

La etimología del término juego remite al vocablo latín 'iocus', que significa algo así como 'broma'. Puede afirmarse acerca del juego que se trata de una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje. Los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego, que le dan un marco. Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo: el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego.

Aprendizaje

El niño o niña de tres años, que ahora es un niño, demuestra interés y entusiasmo para tocar instrumentos como la pandereta, el tambor o el acordeón,

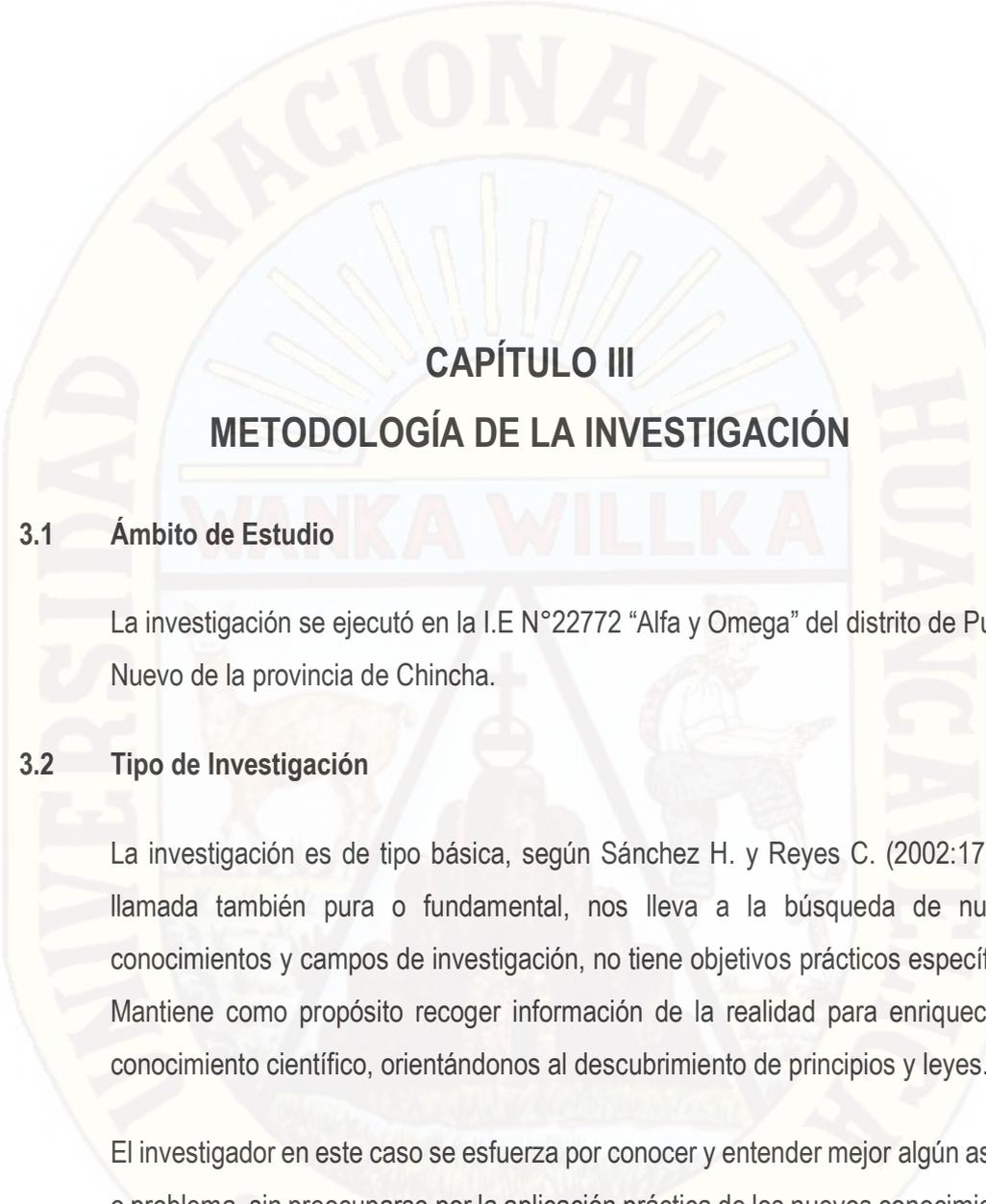
entre otros. Le gusta la música y hacer ruido porque le llama la atención y su agilidad es tremenda.

A partir de los 3 años, el niño puede realizar dos actividades al mismo tiempo, como jugar con la pelota mientras corre, tomar helado y subir las escaleras, comer y hablar por el teléfono. Algunas investigaciones afirman que es una buena edad para iniciarles en el uso del ordenador.

El niño se hace mayor, algo duro para los padres, que vemos cómo nos van necesitando cada vez menos y cómo nos hace preguntas para las que, a veces, ni nosotros tenemos respuesta.

En cuanto a su manera de ser, el niño muestra más sus sentimientos y será más sociable con los demás. Su manera de jugar estará más condicionada por la presencia de otros niños, fijándose de este modo en lo que hacen los mayores para imitarles. Si con dos años nos traían de cabeza con su egoísmo a la hora de compartir, ahora son ellos mismos los que prestan sus juguetes para compartir sus juegos con los demás.

Al mismo tiempo, cada vez demuestran más independencia respecto a sus padres. ¡Cada vez nos necesitan menos! A los tres años, el niño ya es capaz de hojear libros, y puede sujetar el lápiz de una forma más correcta. Además de garabatos, el niño hace dibujos con más sentido, pintando varios personajes que tienen relación entre sí y con su entorno. Consigue incluso escribir algunas letras del abecedario y su propio nombre, aunque su grafía no sea proporcionada. Cualquier avance en este terreno supone una evolución muy grande para ellos y les hace mucha ilusión.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Ámbito de Estudio

La investigación se ejecutó en la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha.

3.2 Tipo de Investigación

La investigación es de tipo básica, según Sánchez H. y Reyes C. (2002:17). Es llamada también pura o fundamental, nos lleva a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación, no tiene objetivos prácticos específicos. Mantiene como propósito recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento científico, orientándonos al descubrimiento de principios y leyes.

El investigador en este caso se esfuerza por conocer y entender mejor algún asunto o problema, sin preocuparse por la aplicación práctica de los nuevos conocimientos adquiridos. La Investigación Básica busca el progreso científico, acrecentar los conocimientos teóricos, persigue la generalización de sus resultados con la perspectiva de desarrollar una teoría o modelo teórico científico basado en principios y leyes.

3.3 Nivel de Investigación

El trabajo es de nivel de investigación descriptiva, porque nos va a permitir describir, registrar e interpretar la realidad tal como se presenta Barriga C. (2001:27). Además Sánchez H. y Reyes C. (2002:19) Nos dice que: Está orientada al conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación espacio-temporal dada. Responde a las interrogantes: ¿Cómo es o cómo se presenta el fenómeno X?, ¿Cuáles son las características actuales del fenómeno X? Está orientada al descubrimiento de los factores causales que han podido incidir o afectar la ocurrencia de un fenómeno.

3.4 Método de investigación

El método de investigación es hipotético-deductivo.

3.5 Diseño de Investigación

Diseño descriptivo simple



M: Muestra

O: Observación de la muestra

3.6 Población, Muestra, Muestreo

3.6.1 Población

10 Profesoras del nivel inicial de la I.E N°22772 "Alfa y Omega" del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha.

3.6.2 Muestra

10 profesoras del nivel inicial de la I.E N°22772 "Alfa y Omega" del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha.

3.6.3 Muestreo

No probabilístico

3.7. Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos

Tomando en cuenta la operacionalización de variables se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos

TÉCNICA	INSTRUMENTO
Encuesta	Cuestionario

Validación y confiabilidad del instrumento

La validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir.

La confiabilidad, es el grado en el que un instrumento produce resultados consistentes, para probar la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 10% de la muestra, los cuales ya no fueron tomados en cuenta para la aplicación de la encuesta en sí.

Se aplica un cuestionario a 10 profesoras de la I.E N°22772 "Alfa y Omega del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha, que cuenta ya con una validación por Euceda Tania, en Mexico, 2007. Solo se realizó la prueba de confiabilidad, se empleó en una muestra mínima de 20 % de la muestra, para hallar la confiabilidad de esta adaptación se realizó mediante el Alfa de Cronbach que obtuvo un puntaje de 0,72. Lo que equivale a decir que tiene una alta confiabilidad. Se puede observar que los r de Pearson obtenidos son mayores de 0,2 lo cual significa que el instrumento es válido. Además el alfa de Cronbach es mayor de 0.8 lo cual indica que el instrumento tiene un alto grado de confiabilidad y sus mediciones son estables.

3.8 Procedimiento de Recolección de Datos

Se aplica un cuestionario a 10 profesoras del nivel inicial de 3 años de la I.E N°22772 “Alfa y Omega del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha.

3.9 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Estadística descriptiva. Es la estadística que se dedica a recolectar, ordenar, analizar y representar un conjunto de datos, con el fin de describir apropiadamente las características de ese conjunto. Este análisis es muy básico. Aunque hay tendencia a generalizar a toda la población, las primeras conclusiones obtenidas tras un análisis descriptivo, es un estudio calculando una serie de medidas de tendencia central, para ver en qué medida los datos se agrupan o dispersan en torno a un valor central.

Se aplicará la tabulación de resultados en tablas de distribución de frecuencia, y representación de los resultados en organizadores gráficos, lo que facilitará la Reflexión sobre los resultados obtenidos en el trabajo de campo y en función de:

- Problema de Investigación.
- Objetivos.
- Hipótesis del estudio.
- El marco teórico del estudio

Las técnicas de procesamiento de datos considerados son los siguientes:

A. Distribución de frecuencia

Considera el ordenamiento de los datos de acuerdo a la frecuencia con la que se suscitan en la experimentación siendo importante para ir verificando el proceso de la investigación; así mismo nos servirá para detallar y poder tabular las informaciones recogidas producto de la aplicación de los instrumentos.

B. Tablas y gráficos estadísticos

Es la representación de la información en tablas y gráficos estadísticos (barras), para su mejor análisis. La información tabulada es llevada a gráficos estadísticos que nos brindará una visión más precisa y didáctica de la información producto del desarrollo de la investigación.



CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Presentación de Resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos a través de la aplicación del instrumento a las profesoras con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los niños de 3 años del Nivel Inicial.

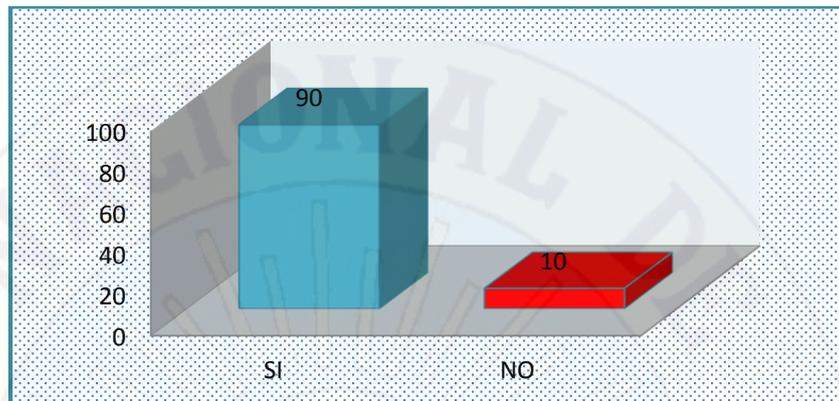
Asimismo se presentan los resultados en la tabla de frecuencia y figuras estadísticas con su respectiva interpretación.

El instrumento empleado fue una encuesta, que estuvo estructurada con un total de 13 ítems, tal como se detalla a continuación:

Tabla 1: ¿Crees que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son importantes?

Variable	Cantidad	%
SI	9	90
NO	1	10
Total	10	100

Figura1: ¿Crees que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son importantes?



Interpretación:

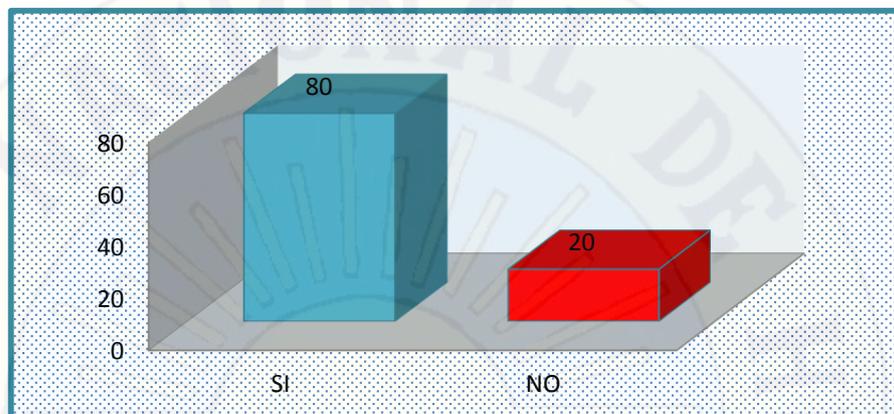
En la Tabla 1 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 9 docentes de la muestra considera que los espacios de aprendizaje o sectores de juego son importantes y para 1 docente, que representa el 10% de la muestra los juegos no son importantes.

En la Figura 1 se observa que para el 90% de las docentes encuestadas consideran que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son importantes. En base a los resultados se puede concluir señalando que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son importantes.

Tabla 2: ¿Cambia los sectores de aprendizaje con frecuencia?

Variable	Cantidad	%
SI	8	80
NO	2	20
Total	10	100

Figura 2: ¿Cambia los sectores de aprendizaje con frecuencia?



Interpretación:

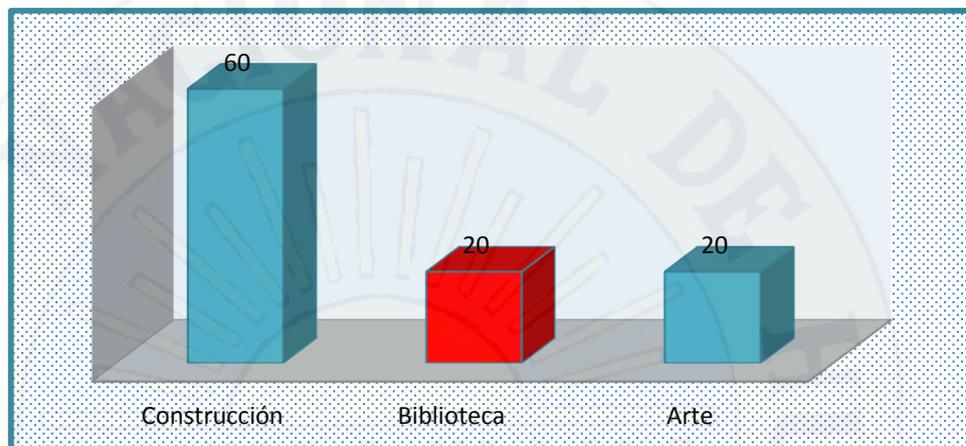
En la Tabla 2 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 8 docentes de la muestra cambia frecuentemente los espacios de aprendizaje y 2 docentes, no cambian los sectores con frecuencia.

En la Figura 2 se observa que para el 80% de las docentes encuestadas cambia frecuentemente los espacios de aprendizaje o sectores de juegos y el 20% de la muestra no cambia con frecuencia los sectores de juego. En base a los resultados se puede concluir señalando que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son cambiados con frecuencia por las docentes del nivel inicial.

Tabla 3: ¿Qué sectores le gustan más a los niños?

Variable	Cantidad	%
Construcción	6	60
Biblioteca	2	20
Arte	2	20
Total	10	100

Figura 3: ¿Qué sectores les gustan más a los niños?



Interpretación:

En la Tabla 3 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 6 docentes de la muestra consideran que a sus estudiantes les gusta más el sector de construcción, 2 docentes consideran que a sus estudiantes les gusta el sector de biblioteca y 2 docentes consideran que sus niños y niñas prefieren el sector de arte.

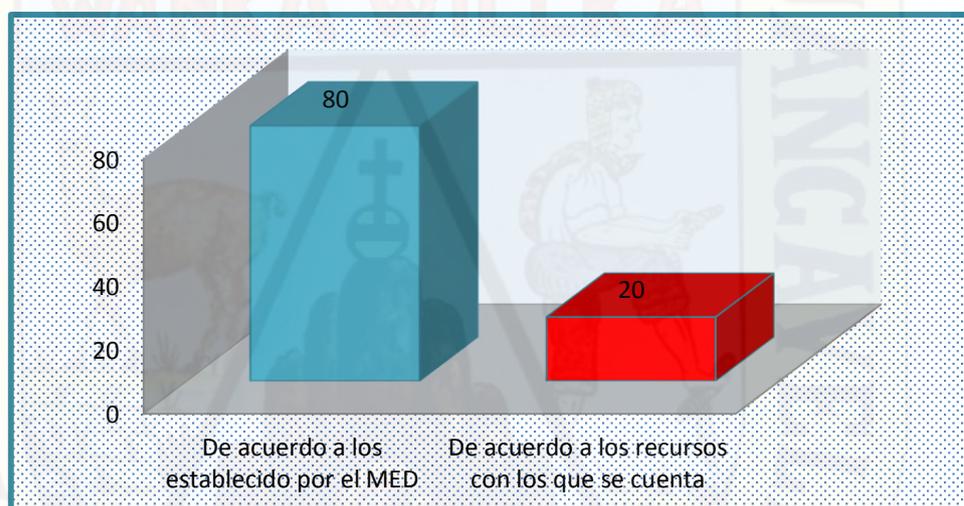
En la Figura 2 se observa que para el 60% de las docentes encuestadas los niños y niñas prefieren el sector de construcción, el 20% de las encuestadas consideran que los estudiantes prefieren el sector de biblioteca y el 20% de las docentes considera que las niñas y niños prefieren el sector de arte.

Se puede concluir señalando que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos preferidos por los estudiantes son: construcción, biblioteca y arte.

Tabla 4: ¿Cómo organiza Usted los sectores?

Variable	Cantidad	%
De acuerdo a los establecido por el MED	8	80
De acuerdo a los recursos con los que se cuenta	2	20
Total	10	100

Figura 4: ¿Cómo organiza Usted los sectores?



Interpretación:

En la Tabla 4 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 8 docentes organiza los sectores de acuerdo a las disposiciones emanadas por el Ministerio de Educación y 2 docentes organizan los sectores teniendo en cuenta los recursos con los que cuenta.

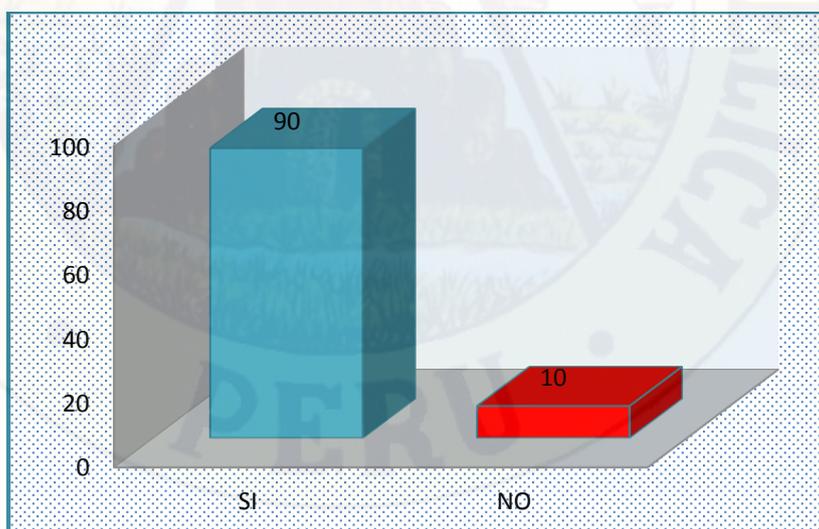
En la Figura 4 se observa que para el 80% de las docentes encuestadas organiza los sectores de acuerdo a las disposiciones emanadas por el Ministerio de Educación y el 20% de docentes organizan los sectores teniendo en cuenta los recursos con los que cuenta.

En base a los resultados se puede concluir señalando que las profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chíncha organizan los sectores respetando lo normado por el Ministerio de Educación.

Tabla 5: Participan los niños y niñas en la elaboración de los sectores?

Variable	Cantidad	%
SI	9	90
NO	1	10
Total	10	100

Figura 5: ¿Participan los niños y niñas en la elaboración de los sectores?



Interpretación:

En la Tabla 5 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega”

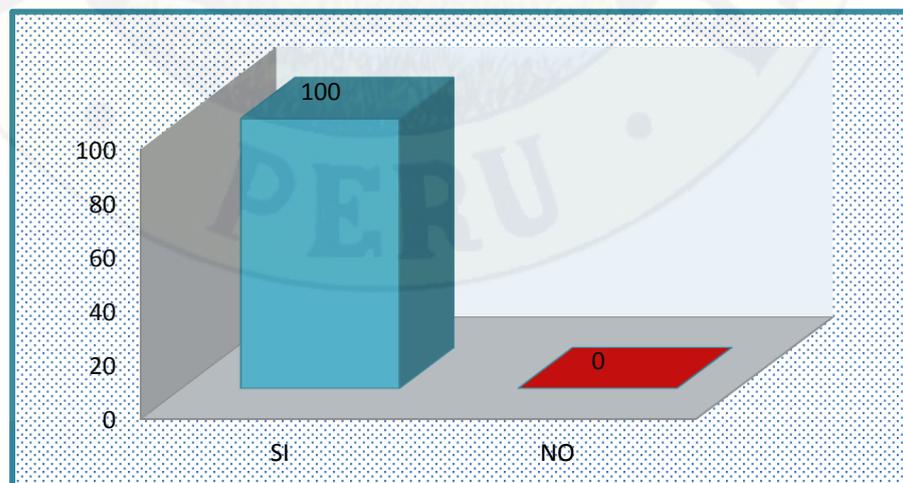
del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 9 docentes de la muestra considera la participación de los niños y niñas en la elaboración de los sectores y 1 docente, de la muestra no considera la participación de los niños y niñas.

En la Figura 5 se observa que para el 90% de las docentes encuestadas considera la participación de los niños y niñas en la elaboración de los sectores y el 10% de la muestra no considera la participación de los niños y niñas. En base a los resultados se puede concluir señalando que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son elaborados con la participación de los niños y niñas en el nivel inicial de la I.E N°22772 "Alfa y Omega" del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha

Tabla 6: ¿Los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños?

Variable	Cantidad	%
SI	10	100
NO	0	0
Total	10	100

Figura 6: ¿Los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños?



Interpretación:

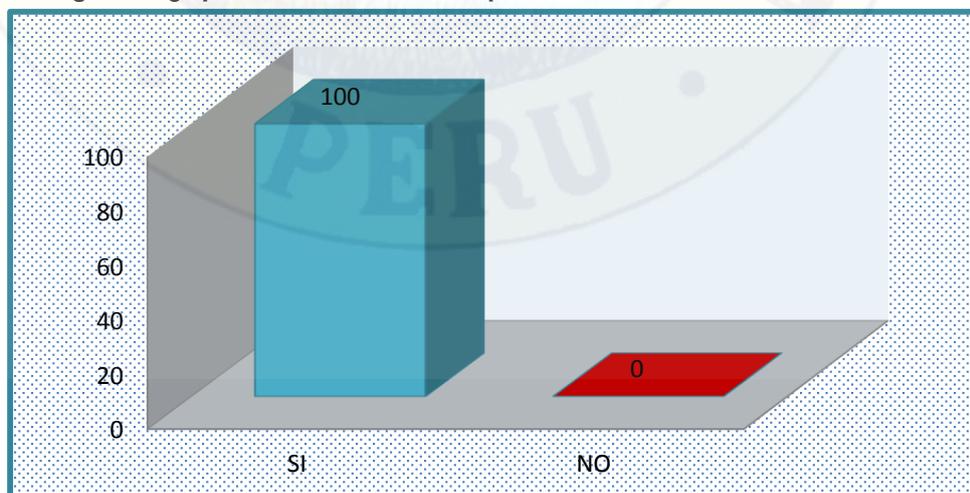
En la Tabla 6 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 10 docentes de la muestra considera que los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños y niñas y 0 docente, de la muestra no considera que los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños.

En la Figura 6 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas considera que los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños y el 0% de la muestra no considera que los sectores contribuyan con el aprendizaje de los niños. En base a los resultados se puede concluir señalando que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos contribuyen con el aprendizaje de los niños y niñas.

Tabla 7: ¿Aprovecha los sectores para el desarrollo curricular?

Variable	Cantidad	%
SI	10	100
NO	0	0
Total	10	100

Figura 7: ¿Aprovecha los sectores para el desarrollo curricular?



Interpretación:

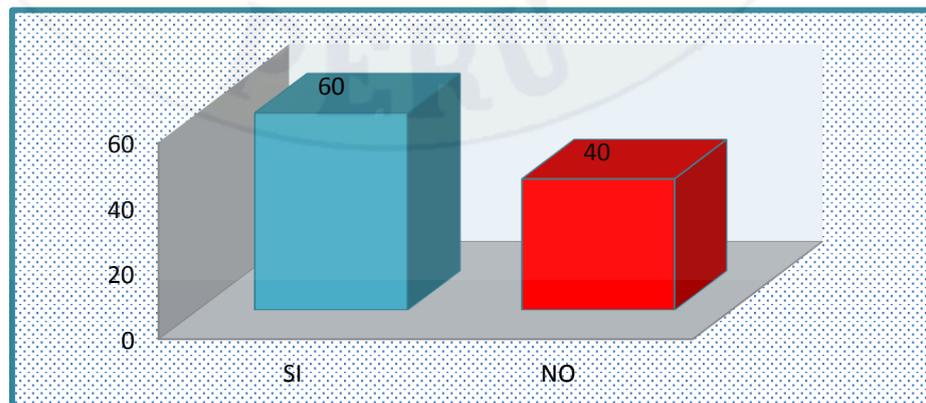
En la Tabla 7 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla 7 se observa que 10 docentes de la muestra aprovecha los sectores para el desarrollo curricular y 0 docente, de la muestra no aprovecha los sectores para el desarrollo curricular

En la Figura 7 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas aprovecha los sectores para el desarrollo curricular y el 0% de la muestra no aprovecha los sectores para el desarrollo curricular. En base a los resultados se puede concluir señalando que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos se aprovechan para el desarrollo curricular.

Tabla 8: ¿Le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos?

Variable	Cantidad	%
SI	6	60
NO	4	40
Total	10	100

Figura 8: ¿Le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos?



Interpretación

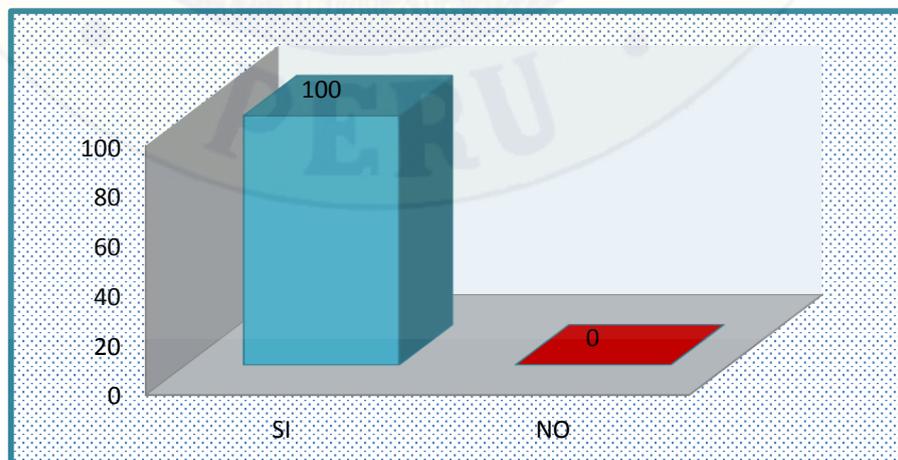
En la Tabla 8 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 6 docentes de la muestra le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos curricular y 4 docentes, de la muestra no le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos

En la Figura 8 se observa que para el 60% de las docentes encuestadas le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos y el 40% de la muestra no le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos. En base a los resultados se puede concluir señalando que a la mayoría de profesoras les gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos.

Tabla 9. ¿Utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial?

Variable	Cantidad	%
SI	10	100
NO	0	0
Total	10	100

Figura 9: ¿Utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial?



Interpretación:

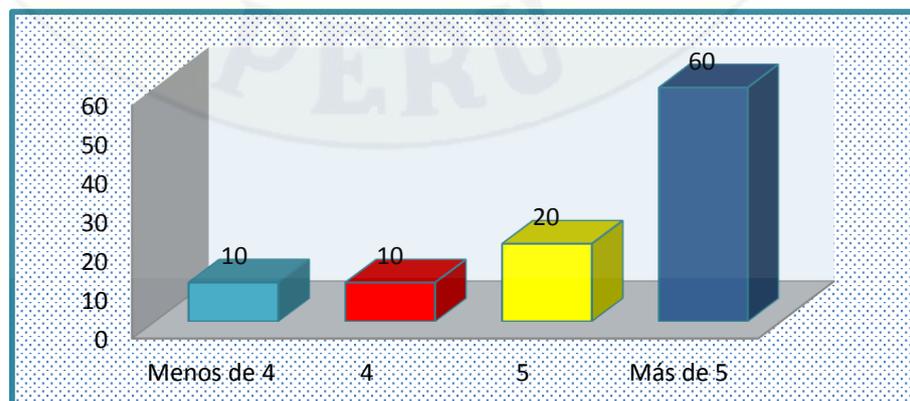
En la Tabla 9 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chíncha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 10 docentes de la muestra utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial y 0 docentes, de la muestra no utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial.

En la Figura 9 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial y el 0% de la muestra no utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial. En base a los resultados se puede concluir señalando que el 100% de profesoras utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial

Tabla 10: ¿Cuántos de los sectores de aprendizaje utiliza en su aula?

Variable	Cantidad	%
Menos de 4	1	10
4	1	10
5	2	20
Más de 5	6	60
Total	10	100

Figura 10: ¿Cuántos de los sectores de aprendizaje utiliza en su aula?



Interpretación:

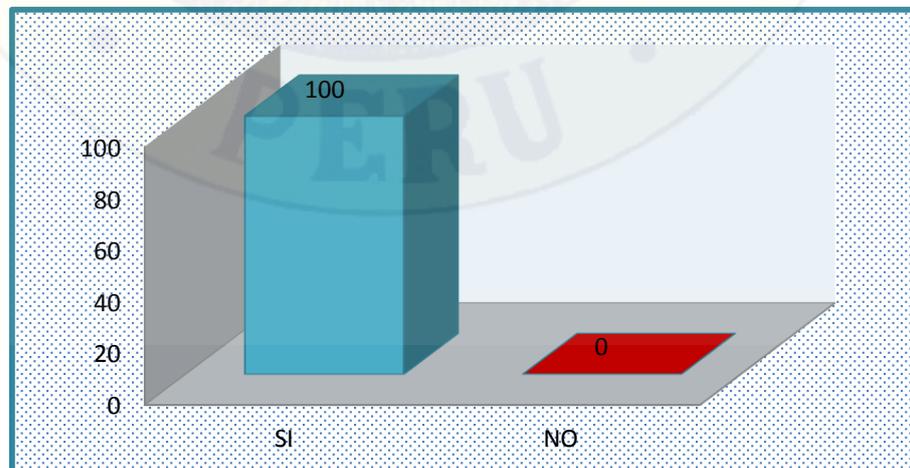
En la Tabla 10 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 1 docente de la muestra utiliza menos de 4 sectores, 1 docente usa 4 sectores de aprendizaje, 2 docentes utilizan 5 sectores y 6 docentes utiliza más de 5 sectores de aprendizaje en su aula..

En la Figura 10 se observa que el 10% de docentes de la muestra utiliza menos de 4 sectores, 10% docentes usa 4 sectores de aprendizaje, 20% de docentes utilizan 5 sectores y el 60% docente utiliza más de 5 sectores de aprendizaje en su aula. En base a los resultados se puede concluir señalando que el 60% de profesoras utiliza más de 5 sectores de aprendizaje en su aula.

Tabla 11: Para Usted, es importante el juego en el desarrollo del niño?

Variable	Cantidad	%
SI	10	100
NO	0	0
Total	10	100

Figura 11: Para Usted, es importante el juego en el desarrollo del niño?



Interpretación:

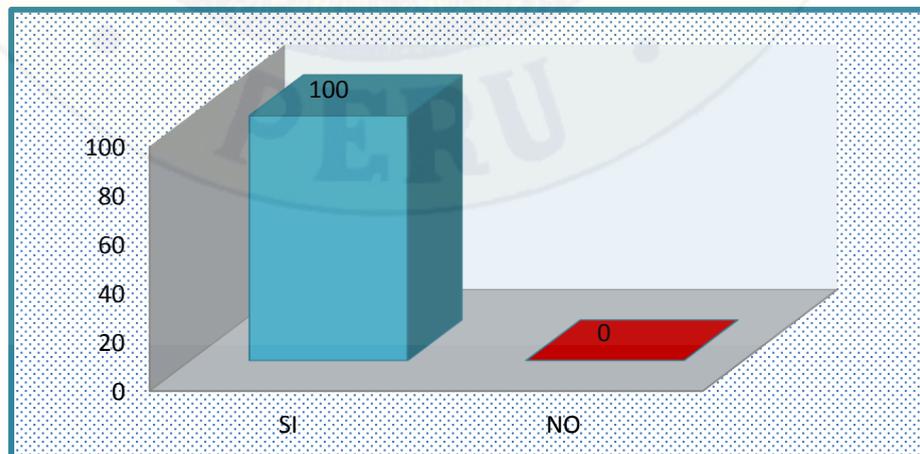
En la Tabla 11 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 10 docentes de la muestra consideran que es importante el juego en el desarrollo del niño y 0 docentes, de la muestra no consideran que es importante el juego en el desarrollo del niño.

En la Figura 11 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas consideran que es importante el juego en el desarrollo del niño y el 0% de la muestra no consideran que sea importante el juego en el desarrollo del niño. En base a los resultados se puede concluir señalando que el 100% de profesoras consideran que es importante el juego en el desarrollo del niño.

Tabla 12: ¿Las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego?

Variable	Cantidad	%
SI	10	100
NO	0	0
Total	10	100

Figura 12: ¿Las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego?



Interpretación:

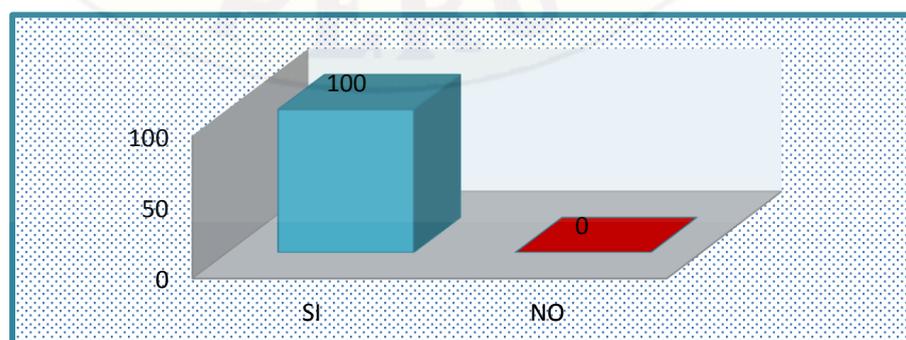
En la Tabla 12 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 10 docentes de la muestra consideran que las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego y 0 docentes, de la muestra no consideran las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego.

En la Figura 12 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas consideran que las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego y el 0% de la muestra no consideran que las destrezas se desarrollen en el niño mediante el juego. En base a los resultados se puede concluir señalando que el 100% de profesoras consideran que las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego.

Tabla 13: ¿Se deben tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial?

Variable	Cantidad	%
SI	10	100
NO	0	0
Total	10	100

Figura 1: ¿Se deben tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial?



Interpretación:

En la Tabla 13 se presentan los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario aplicado a 10 profesoras de inicial de la I.E N°22772 “Alfa y Omega” del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha con la finalidad de determinar si el Juego es un Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial. En la tabla se observa que 10 docentes de la muestra consideran que se deben tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial y 0 docentes, de la muestra no consideran que se deban tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial.

En la Figura 13 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas consideran que se deben tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial y el 0% de la muestra no consideran que se deban tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial. En base a los resultados se puede concluir señalando que el 100% de profesoras consideran que se deben tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial.

4.2 Discusión

En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha determinado que los juegos son importantes para lograr el aprendizaje de los niños y niñas de tres años del nivel inicial.

Los resultados obtenidos en la presente investigación coinciden con lo concluido por Camacho, O (2014). “En el análisis de los fundamentos teóricos-metodológicos que sustentan los juegos recreativos para los niños de 3-4 años, en la bibliografía consultada se pudo constatar, la importancia que tiene el juego para el desarrollo motor desde las primeras edades del niño mejorando aspectos como su nivel psíquico, físico e intelectual.”

Los sectores de aprendizaje donde los niños y niñas desarrollan actividades lúdicas desarrollando su creatividad e inteligencia, esto ha sido afirmado por la muestra

seleccionada y es acorde a lo estipulado por el Ministerio de Educación porque el juego permite al niño entender que no sólo él existe, que hay otros niños con los cuales él puede jugar, superando su propio egocentrismo y concentrar su atención en la realización de tareas, jugando con sus compañeros, lo que le permite desarrollar su sentido de colaboración y socialización.

El 100% de las docentes encuestadas consideran que las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego y el 0% de la muestra no consideran que las destrezas se desarrollen en el niño mediante el juego, lo que corrobora nuestra hipótesis.

En la Figura 6 se observa que para el 100% de las docentes encuestadas considera que los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños y el 0% de la muestra no considera que los sectores contribuyan con el aprendizaje de los niños, con lo cual se valida la hipótesis planteada.

CONCLUSIONES

- En base a los resultados obtenidos por medio de los instrumentos se pudo analizar que el juego si son importantes para lograr el aprendizaje de los niños y niñas de tres años del nivel inicial.
- A través de la investigación se pudo identificar el uso del juego como medio de aprendizaje así como la importancia de los espacios de los juegos por cuanto contribuyen a crear un mundo de ficción en el cual los niños y niñas se preparan para afrontar el mundo real.
- El juego didáctico contribuye a la formación del pensamiento teórico y práctico de los niños y niñas y a la formación de cualidades que debe reunir para el desarrollo de las competencias a lograr en el nivel inicial. El 100% de las profesoras entrevistadas considera que el juego es muy importante en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial.
- Como resultado de estudio se concluye que el 100 % de las docentes encuestadas consideran que las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego y el 0 % de la muestra no consideran que las destrezas se desarrollen en el niño mediante el juego.

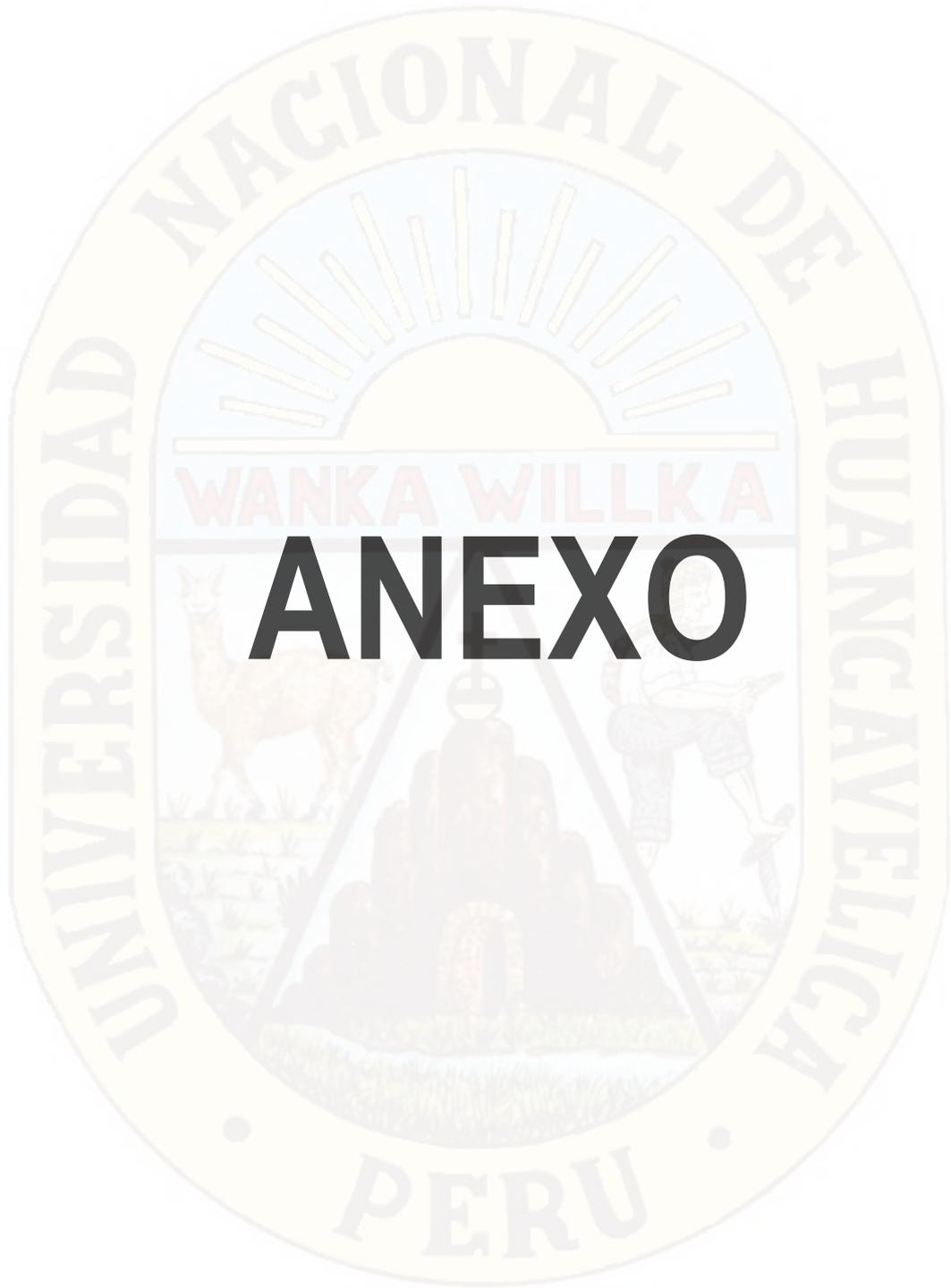
RECOMENDACIONES

- Al Ministerio de Educación, realizar talleres de fortalecimiento en temas relacionados a estrategias que permitan desarrollar actividades lúdicas para el logro de aprendizajes; pero de manera más directa y práctica a todos los docentes y directores de la Región Ica y a nivel nacional, tanto para zonas rurales como urbanas.
- Sensibilizar a docentes y directores a realizar una autorreflexión y reelaboración de su práctica pedagógica; promoviendo actividades lúdicas para el desarrollo de competencias y capacidades.
- Propiciar la participación activa del docente en la comunidad y a partir de ello; pueda integrarse, dando lugar a una estrecha relación familia, escuela y comunidad en un clima armonioso y de democracia; para revalorar los juegos tradicionales y orientar el uso de juegos tecnológicos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, M. (2015). El aprendizaje del idioma ingles por Medio del juego en niños de 4 años. Universidad Ricardo Palma. Lima
- Bottini, P. (2000). Psicomotricidad, prácticas y conceptos. Madrid. Mino y Dávila Editores.
- Blández, Á (2000). Los recursos espaciales y materiales en Educación física. Barcelona.
- Campos, C. y Glavez. (2006). "Juego como Estrategia Pedagógica: Una Situación de Interacción Educativa." Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales.
- Cubero, R. (2005). Perspectivas Constructivas. Barcelona: Grao.
- De la Cruz, V y Mazaira, C. (1994). Programa de Educación Psicomotriz (PEP) Diccionario Real Academia Española.
- De Borja, M. (1985). Experiencias de Juego en Preescolares. Madrid. Morata
- De Borja, M. (1985), El juego como actividad educativa. España
- Garaigordobil, (1992) La investigación del programa fue presentada como Tesis Doctoral en la Universidad del País Vasco.
- Gimeno y Pérez (1989). El juego.
- Guartatanga y Santacruz (2009) Juegos Tradicionales como Mediador del Desarrollo Socio-Afectivo" Tesis para obtener el grado de Magister en la Universidad de Cuenca Facultad de Psicología - Educación Temprana.
- Gutiérrez, M. (2002). Aprendizaje de valores sociales a través del juego. España, Aljibe.
- Huizinga J. (1972) Homo Ludens- Historia Alianza Editorial/Emecé Editores. Traductor: Eugenio I maz Huizinga.
- Isaac, M, (2011).Desarrollo psicomotor. Recuperado el día 05 de abril del 2011, en [hnp.cerilcVp36_D_psicomotor.htm](http://cerilcVp36_D_psicomotor.htm).
- Jaimes, J. (2006).Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Union. Ñana.
- Gadamer H. (2001).Verdad y método I. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- García, C. (2007). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso "b", del cedit jaime pardo leal. Bogotá.
- Gimeno y Pérez (1989). La Enseñanza, su Teoría y su Práctica. Akal. Madrid, España-

- Kotliarenco, M. (1996). Lom Ediciones, 2000. CEANIM.
- Martínez, G. (1998) El juego y el desarrollo infantil. Octaedro. El juego y el desarrollo infantil. Primera edición.
- Martínez, M. (2002) Ediciones Aljibe; España.
- Narcea, (1996). Editorial: NARCEA; Encuadernación: Tapa blanda; ISBN: 9788427711495; Año edición: 1996.
- Ortega, Lozano, Díaz y Martín (1993) para la Educación Infantil en Andalucía. España.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento.
- Ortecho y Linares (2011), Tesis titulada: "Programa De Juegos Cooperativos Para Mejorar El Desarrollo Social de los Niños de 4 Años del J.N. 207 "Alfredo Pinillos Goicochea" De La Ciudad De Trujillo, En El Año 2011".
- Paredes, O. (2002). España, Aljibe.
- Pugmire, M. (1996). El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea. Madrid, España.
- Puig M. (1994), El juego. Educación y su didáctica.
- Vargas, P. (2002). La educación del hombre. España.
- Zapata, A. (1989). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. España.



ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: “EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL”

PROBLEMA	OBJETIVOS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	HIPÓTESIS	TIPO-NIVEL-DISEÑO	MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿Determinar si el juego es un medio de aprendizaje para los niños de tres años del nivel inicial?	<p>GENERAL Determinar la importancia de los juegos en el aprendizaje de los niños y niñas de tres años del nivel inicial.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> – Identificar los beneficios del juego en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de tres años del nivel inicial. – Caracterizar las ventajas de los tipos de juego, tanto libre como reglado en los niños de tres años del nivel inicial. 	<p>El aprendizaje de los niños y niñas de esta edad los niños están mejorando las habilidades motoras gruesas y finas. Usualmente participan en juegos de simulación. Los niños comienzan a pensar de maneras nuevas, aprendiendo nuevas habilidades y encontrando nuevas técnicas para resolver problemas.</p> <p>El juego es la actividad más importante de los niños. A través de él, desarrollan sus capacidades físicas y mentales. También desarrollan sus habilidades sociales y su autoestima. Es la herramienta básica de aprendizaje infantil. A partir de los 3 años, el juego comienza a ser simbólico, lo cual indica un avance cognitivo importante en el niño.</p>	<p>GENERAL Los juegos son importantes en el aprendizaje de los niños y niñas de tres años del nivel inicial.</p>	<p>TIPO Descriptivo</p> <p>NIVEL Explicativo</p> <p>DISEÑO Descriptivo simple</p>	<p>Estimación del tamaño de la muestra <u>Población (μ)</u> 15 Niños y niñas de 3 años de la I.E N°22772 “Alfa y Omega del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha.</p> <p><u>Muestra (N)</u> 15 Niños y niñas de 3 años de la I.E N°22772 “Alfa y Omega del distrito de Pueblo Nuevo de la provincia de Chincha.</p>	<p>1.Encuesta</p> <p>2.Lista de cotejo</p>

ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD POR PRUEBA ESTADÍSTICA ALFA DE CRONBACH

n	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8	it9	it10	it12	it13	it14	ST ²
1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	24.00
2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	29.00
3	1	2	3	3	1	3	1	3	2	3	3	3	1	29.00
4	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	31.00
5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14.00
6	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	28.00
7	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	3	3	20.00
8	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	24.00
9	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	22.00
10	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	31.00
11	2	1	2	2	2	2	1	3	3	3	1	2	2	26.00
12	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	23.00
13	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	24.00
14	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	25.00
15	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	1	27.00
r	0.58	0.61	0.42	0.78	0.32	0.73	0.63	0.54	0.63	0.53	0.66	0.42	-0.06	6.81
Si ²	0.22	0.29	0.52	0.33	0.29	0.56	0.49	0.46	0.38	0.52	0.46	0.36	0.53	5.41

K	40
SSi ²	5.41
ST ²	18.648889
α	0.7279216

CUESTIONARIO

Estimado docente estamos realizando una investigación sobre “El Juego como Medio de Aprendizaje en los Niños de 3 Años del Nivel Inicial”, esperamos nos contestes el presente cuestionario para poder finalizar nuestra investigación.

DATOS GENERALES:

- Nivel de la I.E:.....
- Nivel específico en que labora.....
- Pública o Privada:.....
- N° de estudiantes:.....

CUESTIONARIO

1. ¿Crees que los espacios de aprendizaje o sectores de juegos son importantes?

Si No

2. ¿Cambia los sectores de aprendizaje con frecuencia?

Si No

3. ¿Qué sectores le gustan más a los niños?

.....

4. ¿Cómo organiza Usted los sectores?

.....

.....

5. Participan los niños en la elaboración de los sectores?

Si No

6. ¿Los sectores contribuyen con el aprendizaje de los niños?

Si No

7. ¿Aprovecha los sectores para el desarrollo curricular?

Si No

8. ¿Le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos?

Si No

9. ¿Utiliza el Diseño curricular Nacional para el nivel Inicial?

Si No

10. ¿Cuántos de los sectores de aprendizaje utiliza en su aula?

.....
.....
.....
.....

11. Para Usted, es importante el juego en el desarrollo del niño?

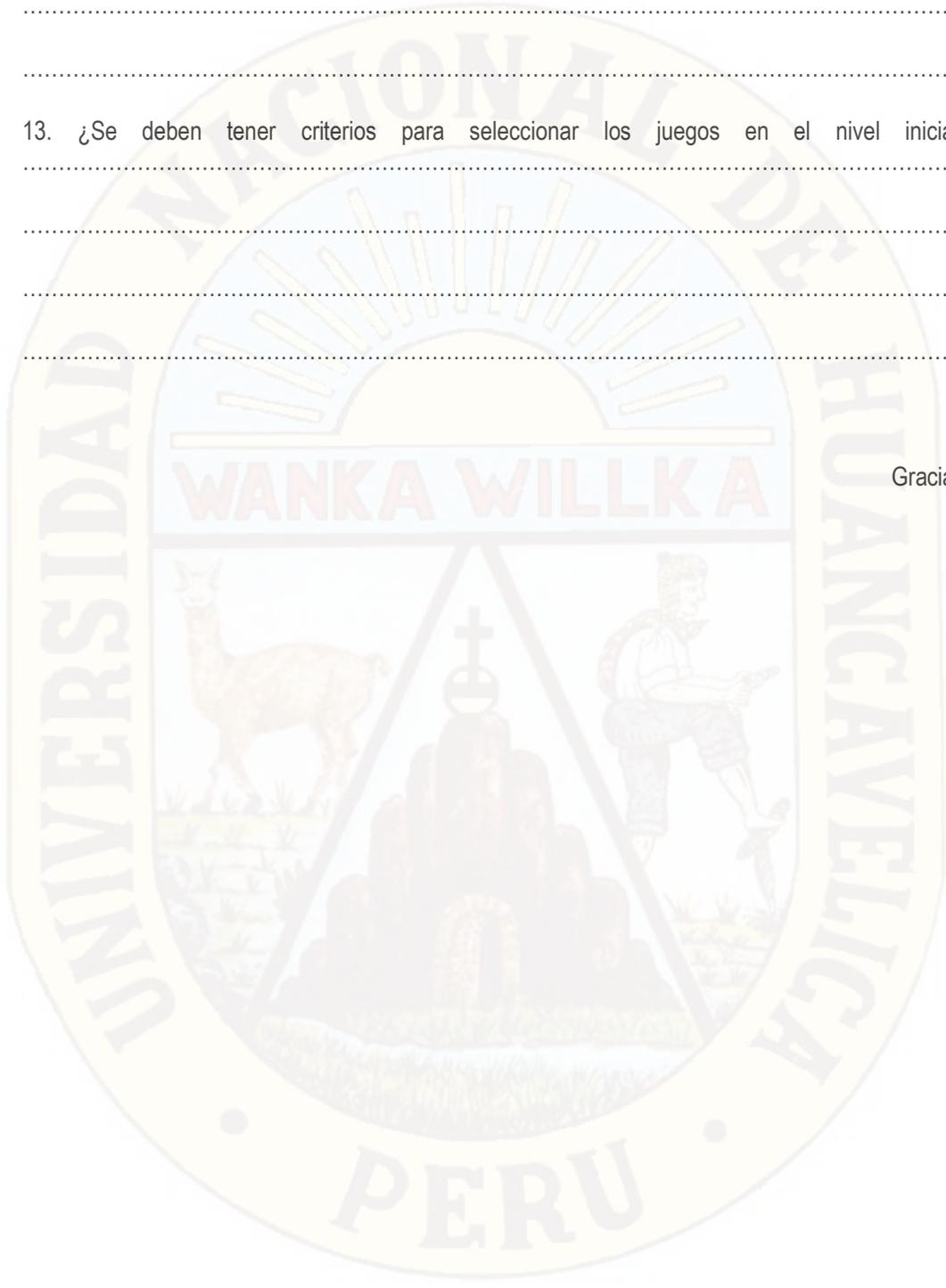
.....
.....
.....
.....

12. ¿Las destrezas se desarrollan en el niño mediante el juego?

.....
.....

.....
.....
13. ¿Se deben tener criterios para seleccionar los juegos en el nivel inicial?
.....
.....
.....

Gracias.





UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación: El juego como medio de aprendizaje en los niños de 3 años del nivel inicial de la I.E. N° 22772 "Alfa y Omega" del Distrito de Pueblo Nuevo – Chincha.
 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Cuestionarios de encuesta sobre los jugos como medio de aprendizaje en niños de 3 años del nivelinicial

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				✓
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				✓
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		✓		
4. Organización	Existe una organización lógica																		✓		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				✓
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																		✓		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																		✓		
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				✓
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				✓

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 89.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena ✓

Nombres y Apellidos:	Eleodoro Dionisio Ramero Arteaga	DNI N°	21835899
Dirección domiciliaria:	Prolong. Alva Mourtua n:504 chincha A.	Teléfono/Celular:	951467684
Título Profesional	Licenciado en Historia y Geografía		
Grado Académico:	Maestría		
Mención:	Administración de la Educación		


 Firma
 Lugar y fecha: Chincha 13 de julio 2018



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL

FICHAS DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación: El juego como medio de aprendizaje en los niños de 3 años del nivel inicial de la I.E. N° 22772 "Alfa y Omega" del Distrito de Pueblo Nuevo – Chíncha.
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Cuestionarios de encuesta sobre los jugos como medio de aprendizaje en niños de 3 años del nivel inicial

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno						
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96			
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			84				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				88			
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				83			
4. Organización	Existe una organización lógica																					89		
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					89		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					85		
7. Consistencia	Besado en aspectos técnicos científicos																						88	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																						88	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																						87	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																						87	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 86.8

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena Muy buena

Nombres y Apellidos:	<i>Lizbeth Lozano Labajos</i>	DNI N°	<i>2188 2556</i>
Dirección domiciliaria:	<i>Av. Grocio Prado N°1133PU</i>	Teléfono/Celular:	<i>969 113 712</i>
Título Profesional	<i>Educación Primaria</i>		
Grado Académico:	<i>Maestría</i>		
Mención:	<i>Administración de la Educación</i>		



Lizbeth Lozano Labajos
 DIRECTORA I.E. N° 22628
 CONDORILLO A.T.T.
 Firma
 Lugar y fecha:

Fotos de los niños y niñas atendiendo la sesión

