



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Los juguetes educativos y el aprestamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°84
Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de
Azángaro - 2015**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA
EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA

Br. Brigida, CONDORI HUANCA

ASESOR

MG. Julio Wilfredo, CANO OJEDA

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Políticas Curriculares

PERÚ - 2017

PÁGINA DE JURADOS

.....
Dr. Víctor Alfredo PANIAGUA GALLEGOS
PRESIDENTE

.....
Dr. Percy VASQUEZ ARCE SECRETARIO

.....
MG. Julio Wilfredo CANO OJEDA VOCAL

DEDICATORIA

Va dedicado este trabajo a la memoria de mi padre: Clemente; a mi madre Anselma; a mi esposo Edwin; a mis queridos hijos: Julio Yamel y Carol Yunseu, que durante este prolongado tiempo, han confiado en mí, y me siguen apoyando para poder cumplir mis propósitos profesionales.

Brígida Condori Huanca

AGRADECIMIENTO

A la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo de Trujillo; a su rector fundador mí renovado agradecimiento por brindar a los maestros una oportunidad para la superación personal y el mejoramiento de una calidad de la educación en nuestro país.

El agradecimiento de manera muy especial al asesor de tesis, MG. J. Wilfredo Cano Ojeda que la divina providencia le colme de bendiciones en la senda de sus propósitos, pero por sobre todo en la enseñanza de los maestros para optar el grado de maestría.

A los docentes de la Maestría en Educación de esta Universidad, quienes nos incentivaron sesión a sesión con sus amplias experiencias y sabias enseñanzas a seguir adelante y llegar a ser un profesional innovador.

A las personas que me apoyaron en mis estudios, especialmente aquellos que me alentaron para seguir superándome y lograr mis objetivos que me propongo.

A mis compañeros y compañeras de la Universidad, con quienes hemos trabajado con ahínco, para lograr lo que nos hemos trazado.

Brígida Condori Huanca

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Brígida Condori Huanca, estudiante del programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 42750370, con la tesis titulada “Los juguetes educativos y el aprestamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro - 2015”.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, Diciembre de 2016.



Brígida Condori Huanca.

DNI. 42750370

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante ustedes la Tesis titulada “Los juguetes educativos y el aprestamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro - 2015” con la finalidad de Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015 en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Magister en Administración de la Educación. Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

El autor.

ÍNDICE DE LOS CONTENIDOS

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración jurada	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1 Problema	30
1.1.1 Problema general	31
1.1.2 Problemas específicos	31
1.2 Hipótesis	31
Hipótesis General	31
Hipótesis específicos	31
1.3 Objetivos	32
1.3.1 Objetivo general	32
1.3.2 Objetivos específicos	32
II. MARCO METODOLÓGICO	33
2.1 VARIABLES	33
2.1.1 Variable Independiente	33
2.1.2 Variable dependiente	33
2.2 Operacionalización de variables	33
2.3 Metodología	33
2.4 Tipo de estudio	33
2.5 Diseño	33
2.6 Población, muestra y muestreo	34
2.7 Técnicas e instrumentos de investigación	35
2.8 Método de análisis de casos	36
III. RESULTADOS	37
IV. DISCUSIÓN	53
V. CONCLUSIONES	55
VI. RECOMENDACIONES	56
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
VIII. ANEXOS	59

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 01. Población de investigación.....	35
Tabla N° 02. Muestra de niños y niñas de la I.E inicial N° 84 G.M.L.Q.....	35
Tabla N° 03. Técnica e instrumentos.....	36
Tabla N° 04. Observación de aplicación de juguetes educativos grupo experimental.....	38
Tabla N° 05. Aprestamiento de niños y niñas grupo control.....	41
Tabla N° 06. Condiciones de aprestamiento grupo experimental.....	46
Tabla N° 07. Chi Cuadrado (X^2) El aprestamiento con y sin uso de los juegos educativos.....	51

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico N° 01. Observación de aplicación de juguetes educativos grupo experimental.....	40
Gráfico N° 0 2. Aprestamiento de niños y niñas grupo control.....	44
Gráfico N° 03. Condiciones de aprestamiento grupo experimental.....	49
Gráfico N° 04. Chi Cuadrado (χ^2) El aprestamiento con y sin uso de los juegos educativos.....	52

RESUMEN

El trabajo de investigación denominado: “Los juguetes educativos y el aprestamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro - 2015”, cuyo objetivo general fue determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.

La investigación es de tipo experimental diseño cuasi experimental, siguiendo los pasos del método científico, hipotético deductivo. Reviste importancia debido a que hoy en día podemos conseguir los juguetes educativos, adaptar juguetes educativos, y como el niño en esta etapa aprende jugando, entonces qué mejor hacer de los juguetes materiales para promover el aprestamiento. Se trabajó con una población de 76 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 84, y una muestra constituida por 51 niños y niñas de la edad de 5 años. Para comprobar nuestros planteamientos se aplicaron las fichas de observación a los niños y niñas.

Los resultados de la investigación determinan que existente relación entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015, de acuerdo a la prueba estadística de la Chi cuadrada (X^2) donde el valor alcanzado es de 188,51 que constituye una aprobación y validación de nuestra hipótesis general.

PALABRAS CLAVE: Juguete educativo, aprestamiento, desarrollo, habilidad

ABSTRACT

The research work called: "The educational toys and the preparation in children of 5 years of the Initial Educational Institution N ° 84 Guisela Masbel Luque Quispe of the city of Azángaro - 2015", whose general objective was to determine the relationship between the existence of educational toys and the preparation of children of 5 years in the Initial Educational Institution N ° 84 Guisela Masbel Luque Quispe of the city of Azángaro - 2015.

The research is experimental type quasi-experimental design, following the steps of the scientific method, hypothetical deductive. It is important because nowadays we can get educational toys, adapt educational toys, and as the child at this stage learns by playing, then what better to make of the toys matter to promote the readiness. We worked with a population of 76 children from the Initial Educational Institution No. 84, and a sample constituted by 51 children from the age of 5 years. To check our approaches, the observation cards were applied to the children.

The results of the research determine the existing relationship between educational toys and the preparation of children of 5 years in the Initial Educational Institution N ° 84 Guisela Masbel Luque Quispe of the city of Azángaro - 2015, according to the statistical test of the Chi square (χ^2) where the value reached is 188.51 which constitutes an approval and validation of our general hypothesis.

KEYWORDS

Educational toy, preparation, development, skill

I. INTRODUCCIÓN

Consideramos de una forma muy sencilla que el juego como la acción de jugar, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como hacer algo con alegría; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

La gente juega porque es divertido. Una de las muchas formas en que el juego es saludable es que da lugar a emociones positivas, y estos pueden promover la salud a largo plazo. Incluso si no se hace esto, el juego mejora la calidad de vida

La gente se siente bien durante el juego. El juego tiene una importante contribución que hacer para mantener una población sana envejecimiento.

El juego activo tiene el efecto paradójico de aumentar la capacidad de atención y mejorar la eficiencia de pensamiento y resolución de problemas. Dos horas de juego activo al día pueden ayudar a reducir el déficit de atención e hiperactividad.

Lo más sorprendente de juguetes de alta tecnología es que la tecnología por sí misma no conducir el juego. Algunos juguetes modernos pueden interactuar con otros juguetes, con computadoras, y pueden reconocer su voz y aprender sus comandos. Sin embargo, gran parte de su potencial es pasado por alto por los jugadores. Muchos niños juegan con estos juguetes en formas tradicionales. En esto se parecen a los adultos que hacen un uso limitado de su programa informático, aprender a hacer lo que quieren hacer con sus ordenadores y haciendo caso omiso de las muchas características que son de menor interés.

El juego ha sido definido como cualquier actividad libremente elegida, motivado intrínsecamente, y personalmente dirigido. Se encuentra fuera de la vida "normal", y no es grave, pero, al mismo tiempo que absorbe el jugador intensamente. No tiene ningún objetivo en particular distinto de sí mismo. El juego no es un comportamiento específico, pero cualquier actividad que se realice con un marco lúdico de la mente. Psiquiatra Stuart Brown escribe que el juego es "la base de todo arte, juegos, libros, deportes, películas, moda, diversión, y la maravilla -. En resumen, la base de lo que conocemos como civilización" (Brown 2009). A medida que el juego

teórico señalado Brian Sutton-Smith comentó, lo contrario de juego no es el trabajo, pero la depresión.

Todos los tipos de juego, de la fantasía a rugosidad y caer, tienen un papel crucial en el desarrollo de los niños. El juego es la lente a través del cual los niños experimentan su mundo, y el mundo de los otros. Si se les priva de juego, los niños van a sufrir tanto en el presente como en el largo plazo. Con apoyo de los adultos, espacio de juego adecuado, y una variedad de materiales de juego, los niños representan la mejor oportunidad de convertirse en miembros sanos, felices y productivos de la sociedad.

ANTECEDENTES

Internacionales

Euceda Amaya, Tania Melina, (2007). Tesis-Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán Honduras “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica” Arriba a las siguientes conclusiones:

El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional.

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de dirección y de relaciones sociales.

Minerva Torres, Carmen y Torres Perdomo, María Electa. (2007) Universidad de Los Andes - Mérida – Venezuela “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”, determinan las si-

guientes conclusiones: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula permitió a los docentes la búsqueda de actividades que le sirvieran para mejorar las clases, saliéndose de las actividades rutinarias y poco incentivadoras, para dar paso a clases divertidas, pero con un trasfondo pedagógico aplicable a cualquier etapa del nuevo diseño curricular y generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, intereses, ritmo y edad de los niños y de las niñas, permitiéndoles aprender sin estrés y disfrutar, a la vez que se aprende.

Los docentes de las U.E. María Electa Torres Perdomo y Miguel Enrique Gudiño Universidad de los Andes - Núcleo Rafael Rangel. Trujillo Venezuela, demostraron que con un poco de interés, creatividad y voluntad se puede dar un giro al quehacer docente y cargar de dinamismo las clases a través de los juegos, a la vez que se trabaja con la programación establecida, puesto que una característica que presentan los juegos es su adaptabilidad a las diferentes etapas de la Educación Básica y a las áreas que integran el nuevo diseño curricular. Se atiende a la vez, lo relacionado con los niveles en los cuales están insertos los estudiantes.

Para nadie es un secreto, que la institución escolar no atiende las diferencias individuales, no obstante, el juego pudiera decirse que sirve de mediador para complementar esas debilidades o carencias del estudiante. Desde esa perspectiva, lo importante es querer hacerlo para observar los cambios gestuales y cognitivos que se producen en los niños y en las niñas y el entusiasmo que demuestran en las actividades desarrolladas, donde el juego es el eje central. El juego cumple así su misión de enlazar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional, al servir de base para fomentar y fortalecer los valores de cooperación, respeto, solidaridad, honradez, tolerancia, lealtad, entre otros. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí es que el docente visualice y amplíe sus horizontes cognitivos, para que los ponga en práctica.

Nacionales

Lezama, J. (2011) Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la institución educativa "Re-

pública Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, Perú en el año 2011. LA ejecutora llega a las siguientes conclusiones:

Se observa que al evaluar el logro de aprendizajes en el área de Matemática a través de un pre-test, el 92% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, siendo esto un reflejo de que la metodología utilizada no se relaciona con la configuración del logro de aprendizaje de los alumnos, generando que ellos no se sientan motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias que les conllevaran a la mejora sustancial de las capacidades propuestas para el área.

Luego al estimar el logro de aprendizajes en el área de matemática a través de un post-test, se observa que el 100% de los estudiantes presentan un logro previsto, es decir A, en sus aprendizajes en el área de Matemática, se infiere que la estrategia didáctica utilizada se relaciona con el logro de aprendizaje de los estudiantes y que posibilita que ellos desarrollen las habilidades propuestas para el desarrollo de las capacidades matemáticas.

Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Wilcoxon son $P = 0,001 < 0,05$, es decir, la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de Matemática de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de Nuevo Chimbote, en el año 2011.

Fundamentación científica, técnica o humanística

Los juguetes educativos en la vida de los niños.

Generalmente en las fechas navideñas de cada año, junto a las alegrías propias de las reuniones familiares, las fiestas, los dulces, etc. Aparecen las dudas para los padres y los adultos sobre que juguetes elegir para entregarles a los niños. Son cuestiones que cuyos planteamientos deberían estar presentes durante todo el año, ya que el juego y el juguete acompañan al niño en cada etapa de su vida, durante todo los días del año.

Esto es así porque el juguete tiene la capacidad de desarrollar, potenciar y mejorar cada uno de los aspectos de la personalidad del niño. Este hábito supone que el juguete sigue considerándose un regalo, un premio que se otorga al niño en ocasiones especiales.

En la infancia con especial énfasis es la necesidad del juego. La influencia de la actividad lúdica en el desarrollo del niño, en sus aspectos cognitivos, efectivos y sociales: Demuestran los beneficios de la utilización del juguete por ejemplo en la institución educativa como recurso didáctico de primer orden. Se trata de un ámbito de que es posible hacer realidad el objetivo pedagógico de aprender como jugando.

El juego y el cerebro

Un comportamiento que está presente en los jóvenes de tantas especies debe tener una ventaja evolutiva, de lo contrario se habría eliminado a través de la selección natural. ¿Cuáles podrían ser las ventajas de juego? Juego aumenta el desarrollo del cerebro y el crecimiento, establece nuevas conexiones neuronales, y en un sentido hace que el jugador más inteligente. Mejora la capacidad de percibir el estado emocional de los demás y adaptarse a las circunstancias siempre cambiantes. El juego es más frecuente durante los períodos de más rápido crecimiento del cerebro. Debido a que los cerebros adultos también son capaces de aprender y desarrollar nuevos circuitos neuronales, los adultos también siguen desempeñando.

Juego teórico Brian Sutton-Smith cree que el niño humano nace con un gran exceso de capacidad neuronal, que si no se utiliza morirá. "No sólo son los niños en desarrollo las bases neurológicas que permitan la resolución de problemas, el lenguaje y la creatividad, también están aprendiendo mientras están jugando. Ellos están aprendiendo a relacionarse con los demás, cómo calibrar sus músculos y órganos y la forma de pensar en términos abstractos. A través del juego los niños aprenden a aprender. Lo que se adquiere por el juego no es información específica, sino una mente general establecido en la solución de problemas que incluye tanto la abstracción y flexibilidad combinatoria donde los bits de cuerda hijos de comportamiento entre sí para formar nuevas soluciones a los problemas que requieren la reestructuración de pensamiento o acción. Un niño que no es ser estimulado, siendo Jugado con, y que tiene pocas oportunidades para explorar su entorno, puede fallar para vincularse plenamente esas conexiones y vías neurales que serán necesarios para el aprendizaje posterior. (Guilman E. y G. 2001).

En el juego por lo que podemos imaginar situaciones que nunca encontrado antes y aprender de ellos; aviones de juguete precedidos los reales. El neurocientífico Jaak Panksepp encontró

que el juego estimula la producción de una proteína, "factor neurotrófico derivado del cerebro en la amígdala y la corteza pre frontal, que son responsables de la organización, el seguimiento y la planificación para el futuro. En un estudio, dos horas al día de juego con los objetos producidos cambios en el peso del cerebro y la eficiencia de los animales experimentales. (Martínez, M. 2009).

El juego tiene beneficios inmediatos, como la aptitud cardiovascular, y los beneficios a largo plazo, incluyendo un sentido de moralidad. Un artículo publicado en la American Psychological Association monitor de Psicología examina los efectos positivos y absoluta necesidad de juego. La teoría más común es que los menores jugar en las habilidades que necesitarán como adultos. Pensar un poco más reciente propone que es más que eso. Juego parece tener algunos beneficios inmediatos, como el acondicionamiento aeróbico y la motricidad de ajuste, así como los beneficios a largo plazo que incluyen la preparación de los jóvenes para lo inesperado, y darles un sentido de moralidad. ¿Cómo? Aprender a jugar con éxito con los demás requiere la "inteligencia emocional", la capacidad de comprender las emociones y las intenciones de los demás. El juego ayuda a nivelar el campo de juego y promueve la equidad. Justicia comienza con el juego social sana. (Zapata, O. y Aquino, F. 2011).

El pediatra Dr. Ari de Brown hizo hincapié en que el tiempo de juego no estructurado es la mejor manera de estimular el cerebro en desarrollo. 'Cuando los bebés están involucrados en el juego libre no estructurado con los juguetes, que están aprendiendo a resolver problemas, a pensar de forma creativa y desarrollar el razonamiento y habilidades motoras,' dijo. El juego libre también enseña a los niños para entretenerse, que sin duda es una habilidad valiosa. (Gutiérrez Delgado, Manuel, 2004).

El papel de los juguetes

Además de ser construido especialmente para el juego de los niños, juguetes invitan juego y prolongan juego. Los niños juegan más tiempo cuando los objetos de juego adecuados están disponibles y pueden ganar los mayores beneficios que el juego tiene que ofrecer. Según una investigación realizada en los hogares, los dos factores más poderosos relacionados con el desarrollo cognitivo durante la infancia y la edad preescolar son la disponibilidad de materiales de juego y la calidad de la participación de la madre con el niño. La disponibilidad de los juguetes en la infancia está relacionada con el coeficiente intelectual del niño a los tres años de edad. No se encontraron niños con acceso a una variedad de juguetes para alcanzar niveles más altos de rendimiento intelectual, sin distinción de sexo, raza o clase social de los niños. En un estudio,

la disponibilidad de los juguetes destinados para el juego social aumentó la interacción social de los niños con discapacidad en un preescolar inclusivo. (Aizencang, N. 2005).

Está muy claro que el juego es de vital importancia en la salud y el desarrollo infantil, y en convertirse en ciudadanos responsables. Sin embargo, a pesar de la amplia difusión creencia de que el juego es beneficioso para los niños, oportunidades y estímulos para el juego libre son cada vez más limitados. Entre los expertos en desarrollo infantil y profesionales de la educación existen crecientes llamados para volver a introducir el juego en la educación infantil. (Abad, J. y Ángeles, G. 2011).

Además de ser seguro, juguetes para los niños necesitan para que coincida con sus etapas de desarrollo y habilidades emergentes. Muchos materiales de juego seguro y adecuado son artículos libres que se encuentran típicamente en el hogar. Cajas de cartón, recipientes de plástico y tapas, colecciones de tapas de botellas de plástico y otros "tesoros" se pueden utilizar en más de una forma por niños de diferentes edades. A medida que lea las siguientes listas de juguetes indicada para niños de diferentes edades, tenga en cuenta que cada niño se desarrolla a su propio ritmo. Artículos en una lista, siempre y cuando que son seguros, pueden ser buenas opciones para los niños que son menores y mayores de la franja de edad sugerida.

Niños en edad preescolar kindergarten tienen períodos de atención más largos que los niños pequeños. Por lo general hablan mucho y hacen muchas preguntas. A ellos les gusta experimentar con las cosas y con sus habilidades físicas aún-emergentes. A ellos les gusta jugar con los amigos y no les gusta perder. Ellos pueden tomar turnos y compartir un juguete por dos o más hijos a menudo es posible que los niños mayores de preescolar.

Selección de juguetes para los de 3 a 6 años de edad:

Cosas para resolver problemas del rompecabezas (con 12 a más de 20 piezas), bloques que se acoplan juntos, colecciones y otros objetos pequeños para ordenar por la longitud, anchura, altura, forma, color, olor, cantidad, y otras funciones-colecciones de plástico tapas de botellas, recipientes de plástico y tapas, llaves, conchas, contando osos, pequeños bloques de colores
Las cosas para fingir y la creación de muchos bloques para la construcción de estructuras complejas, juguetes de transporte, equipos de construcción, muebles de tamaño infantil (conjuntos "apartamento", Juego con alimentos), disfraces, muñecas con accesorios, marionetas y teatro de títeres sencillos, y juguetes para la arena y jugar en el agua.

Cosas que crear con grandes pinceles y pequeños lápices de colores y marcadores, grandes y pequeños y pintura de dedos, grande y pequeña de papel de dibujo y pintura, papel de color,

tijeras-preescolar tamaño, pizarra y tiza grandes y pequeños, modelado en arcilla y plastilina, herramientas de modelado, pasta, papel y tela sobras para el collage, y los instrumentos de percusión-instrumentos y teclados, cajas, xilófonos, maracas, panderetas y Los libros ilustrados con aún más palabras y las imágenes más detalladas que libro niños

Reproductor de CD y DVD con una variedad de música (por supuesto, los jugadores fonográfi- cos y grabadoras de cassetes funcionan también)

Las cosas para el uso de sus bolas grandes y pequeños músculos grandes y pequeños por patear y lanzar / captura, equipos incluidos los triciclos, los túneles, los escaladores más altos con un material suave debajo, carros y carretillas, bates y pelotas de plástico, bolos de plástico, objetivos y cosas que tirar de ellos, y una mesa de trabajo con un tornillo de banco, martillo, clavos, y la sierra

Si un niño tiene acceso a un ordenador: programas que son interactivos (el niño puede hacer algo) y que los niños puedan entender (el software utiliza gráficos y instrucción verbal, no sólo de impresión), los niños pueden controlar el ritmo y la ruta del software y los niños tienen la oportunidad de explorar una variedad de conceptos diversos niveles.

Lo que impulsa mi actividad profesional es la creencia de que la gente no dedicar tanto de sus vidas para entretener y disfrutar de sí mismos si éstos no sirven algún propósito más grande más allá de sus méritos intrínsecos. Los acontecimientos recientes en la biología, la psicología y la neurociencia dan credibilidad a la importancia del juego en la evolución y el desarrollo humano. La reproducción puede incluso ser la piedra angular de la sociedad, ya que requiere la comunicación y la cooperación entre las personas que juegan diferentes papeles y siguiendo las reglas acordadas. Los avances en la ciencia y la tecnología han ampliado nuestra visión de juego. El florecimiento de la 'neurociencia cognitiva "(el estudio de las relaciones entre la actividad cerebral, pensar y actuar) ha dado lugar a nuevos conocimientos sobre el papel de la biología y el cerebro en el juego y el juguete preferencias. La importancia del juego para la mente y el cuerpo ha sido bien documentada. Algunas investigaciones solo se detienen en sus pistas. Ese es el efecto que Melissa Hines y la investigación de Gerianne Alexander tuvo en mí. Ellos encon- traron que los monos verdes bebé muestran diferencias de sexo en los estilos de juego y las preferencias de juguetes que imitan las de los niños humanos. Así que no es el comportamiento y la comercialización que producen los muchachos sólo los padres diferentes preferencias de juguete y niñas. Las hormonas y los genes también influyen de juegos para niños. Parece que

los hombres, humanos y no humanos, se sienten atraídos por los juguetes que se mueven. (Ferland Francine 2005).

En el mundo occidental, casi todo el mundo cree que los niños se benefician de juego libre. Las investigaciones confirman que auto iniciada de juegos infantiles nutre el desarrollo general, no sólo el desarrollo cognitivo (como aprender a nombrar los colores, números o formas). Amplias investigaciones han demostrado que el juego durante la primera infancia es necesaria si los seres humanos son para alcanzar su pleno potencial. Los padres, maestros y todos los órganos de gobierno reconocen el valor del juego. Sin embargo, las oportunidades de juego siguen disminuyendo, con un menor número de espacios de juego, menos libertad para moverse al aire libre, y disminuyendo el tiempo de la escuela para el juego libre. El caso para el juego es claro, ahora la pregunta es ¿qué hacemos para asegurar que los niños reciban la obra que necesitan y merecen? (Gutiérrez Delgado, Manuel 2004).

La evolución del juego en el niño

Es ampliamente aceptado que los cambios de juego a través de la primera infancia, las primeras experiencias del infante de juego son cuando los adultos tratan de provocar la sonrisa y la risa a través de cosquillas. Pero estos no son iniciados por el niño y no constituyen verdadero juego. La primera obra de bebé es solitaria, la exploración de los objetos de su entorno. Los niños pequeños pueden experimentar con su entorno (juego exploratorio), mientras que los niños mayores pueden manipular y controlar su entorno (juego de dominio). El juego solitario es seguido por el juego paralelo - jugando "junto a", o con otros niños En alrededor de dos o tres años de edad. Esto prepara el escenario para el juego social, en alrededor de tres o cuatro años. El juego social es diversa y compleja, e incluye todo, desde actividades simples, como trabajar juntos para construir un castillo de arena, a 'áspera y caer' juego (persecución, el juego de lucha), y complejo 'socio-juego dramático', en la que niños promulgan papeles en los escenarios de fantasía que ellos mismos crean. Esta secuencia del desarrollo del juego, que se extiende desde la exploración solitaria de juego sensorio motor el juego de aparentar, ha recibido un amplio apoyo empírico y se correlaciona con las habilidades cognitivas de los niños. (Lavega Burgués, P. 2004).

La aparición de juegos de simulación, en particular, es un logro fundamental de los niños, ya que les permite practicar el pensamiento simbólico. Prácticamente todos los aspectos de la vida del niño en crecimiento se ve afectado por el juego. Las primeras experiencias de juego establecen el escenario para todo el desarrollo posterior. Por ejemplo, ser capaz de sustituir un ob-

jeto por otro - con ayuda de una esponja como un "barco" en el baño - es un paso necesario en el desarrollo del lenguaje, donde las palabras significan algo distinto de sí mismos.

Un estudio realizado por Novillo, N. (2006) examinó la relación entre el juego de Puzzle temprano de los niños y su habilidad espacial. Las diferencias individuales en la habilidad espacial surgen antes de la entrada en edad preescolar. Sin embargo, poco se sabe acerca de las primeras experiencias que pueden contribuir a estas diferencias. 53 niños y sus padres se observaron en el hogar durante 90 minutos cada cuatro meses (seis veces) entre las edades de dos y cuatro años. Cuando los niños eran cuatro años y medio de edad, que han completado una tarea espacial que implica transformaciones mentales de formas bidimensionales. Los niños que se observaron jugando con rompecabezas se desempeñaron mejor en esta tarea que aquellos que no lo hicieron, controlando por educación de los padres y de los ingresos. Entre los niños que juegan con rompecabezas, frecuencia de juego de Puzzle predijo el rendimiento en la tarea de transformación espacial.

Por la edad preescolar, la imaginación, el lenguaje y las habilidades de comunicación de los niños permiten de la comunicación sobre el juego social de aparentar. Los niños pueden planificar y gestionar su juego de fantasía con facilidad y puede modificar el guión a medida que avanza. Durante el juego los niños sociales adquieren los conocimientos y la información (como nombres de colores y se escribe una palabra), aprender límites personales y las normas sociales. El juego social requiere que los compañeros de juego para compartir la misma comprensión de la situación, para ponerse de acuerdo sobre las reglas de juego, requiere a los niños a ponerse de acuerdo sobre la escena imaginaria.

Los niños se benefician más variando sus actividades de juego, a veces jugando solo, sino también con los demás, para jugar tranquilamente en el suelo, así como de forma activa al aire libre. Con el fin de estimular y prolongar el juego, los adultos deben apoyar y favorecer el desarrollo, proporcionando suficiente espacio en el que jugar, y una amplia gama de juguetes y otros objetos de juego para permitir la más amplia gama de posibilidades de juego. Esto asegurará que las vías neuronales en el cerebro se desarrollan y fortalecen, que todos los músculos se ejercen, y que se muestran mucha imaginación. (Lavega, P. 2004).

El aporte del juego en el desarrollo intelectual

El niño que crece aprende casi todo a través del juego. El juego ayuda a construir bases sólidas de aprendizaje ya que los niveles posteriores de aprendizaje se basan en los anteriores, un proceso conocido como 'andamios'. Las cualidades de la espontaneidad, la maravilla, la creativi-

dad, la imaginación y la confianza, se desarrollan mejor en el juego de la primera infancia. En el juego, el proceso de aprendizaje es auto sostenida porque el amor natural de aprendizaje está preservado y fortalecido. El poder del juego también aumenta la autoestima y las relaciones interpersonales.

Los procesos cognitivos implicados en el juego son similares a los que participan en el aprendizaje: la motivación, es decir, la repetición, la autorregulación y el pensamiento abstracto, juguetes y juegos contemporáneos, en virtud de sus funciones y posibilidades electrónicas, invitan a la exploración y descubrimiento - las actividades de aprendizaje por excelencia. La atención es esencial para la lectura y para muchos tipos de aprendizaje y el rendimiento. La capacidad de concentración durante el juego libre depende casi exclusivamente del tipo y número de juguetes disponibles. Gutiérrez Delgado, Manuel (2004). Las exploraciones de los niños durante el aprendizaje de soporte del juego libre, La capacidad de leer, hablar y hacer matemáticas en última instancia, se basa en la capacidad del niño para usar símbolos, por ejemplo, un bloque para representar un camión o un teléfono. Juega a una edad temprana.

Diversas formas de juegos de simulación pueden mejorar la preparación escolar, las habilidades sociales, y de la realización creativa. El aprendizaje lúdico se refiere a la utilización de juego libre y actividades de juego guiado por adultos para promover las habilidades académicas y sociales. Por ejemplo, las escuelas Montessori crean aulas en las que los niños a elegir entre una serie de actividades lúdicas que han sido arregladas de antemano por los adultos. La investigación muestra que Montessori niños de preescolar son significativamente más propensos a utilizar un mayor nivel de razonamiento abstracto, haciendo referencia a la justicia o equidad para convencer a otro niño a renunciar a un objeto, y son más propensos a estar involucrados en el juego de pares compartida positivas que son niños de tradicional escuelas.

Estudios lenguaje y los juegos de muchos países muestran una relación entre el juego social temprana y habilidades de comunicación de posteriores respuestas maternas a las iniciaciones de juguete para niños, así como la manipulación y el etiquetado de los juguetes a los 11 meses estaban relacionados con el lenguaje infantil a los 14 meses. El jugar con los bloques promueve el desarrollo del lenguaje. En un estudio, los niños de uno y medio a dos años y medio que se suministra con juegos de ladrillos de construcción de plástico moldeado con las cuales jugar tenían puntuaciones significativamente más altas de lenguaje seis meses después de edades, en comparación con un grupo control. (Sarlé, P. 2008).

Aporte del juego en a comunicación

El juego como un aporte para el desarrollo del lenguaje y la comunicación. Juego es exigente para los niños porque tienen que prestar atención a las palabras y acciones de los demás. Ellos tienen que concentrarse en su propio uso del lenguaje con el fin de comunicarse de manera clara. Los niños aprenden estas escuchando el uno al otro cuando juegan. A través del juego los niños aprenden a llegar a un acuerdo y para corresponder palabras y acciones. Una de las funciones de los centros preescolares y escuelas es educar a los niños a convertirse en ciudadanos que pueden participar en las discusiones y llegar a acuerdos mutuos. Campo, Juan José, y otros. (2007) cree que puede haber una relación entre la confianza y la motivación al jugar de los niños y su desarrollo del lenguaje. Los niños que están motivados por el juego y tratan de ampliar sus acciones de juego tienden a ser más lingüísticamente desarrollado y confiado.

Muchas investigaciones han señalado la importancia de las negociaciones de los niños en el juego de simulación de pares para el desarrollo social, cognitivo y la alfabetización de los niños en edad preescolar. Sin embargo, pocos estudios han investigado las relaciones entre hablar sobre el juego en el preescolar y las habilidades lingüísticas de los niños cuando entran a la escuela. En un estudio realizado por (Garaigordobil, M. 2000), un grupo de niños de cuatro a cinco años de edad, que tenía turco como su primera lengua y el noruego como segundo idioma, fue seguido por dos años, desde el preescolar hasta el primer grado, y grabado en vídeo durante el juego con compañeros. En la primera parte del análisis, se investigaron las relaciones entre conversación sobre el juego en el preescolar y el vocabulario y la comprensión de la historia en el primer grado. Los principales resultados indican que el habla de los niños en edad preescolar acerca de su juego está relacionado con las habilidades lingüísticas en el primer grado.

La exposición de los niños a temprana y la participación en juegos de simulación en la edad preescolar se relaciona con sus habilidades de alfabetización emergentes cuando llegan a la guardería. Los juguetes de los niños ofrecen un abundante campo para investigar la comprensión causal porque los objetos se entienden en diferentes niveles de abstracción. Por ejemplo, muchas muñecas y figuras de acción se pueden interpretar ya sea como personajes de un mundo de ficción o como objetos físicos en el mundo real. En dos experimentos, 72 de cuatro y cinco años de entenderse que los personajes comparten ciertas propiedades a pesar de que ellos no tienen el mismo nombre. Comprensión de los niños de la identidad carácter abstracto de un objeto les permitió utilizar de múltiples maneras. (Ferland Francine, 2005).

Los niños en el juego comienzan a aprender habilidades esenciales de matemáticas tales como contar, la igualdad, la suma y la resta, estimación, planificación, patrones, clasificación, el volumen y el área, y la medición. Entendimiento informal de los niños proporciona una base sobre la cual se pueden construir las matemáticas formales. Los investigadores, educadores y padres han creído durante mucho tiempo que los niños aprenden de causa y efecto a través del juego exploratorio. En un estudio, de cuatro a cinco años de edad exploraron nuevos juguetes en un esfuerzo por entender cómo funcionan los juegos.

La promoción de la creatividad mediante el juego

El juego incrementa la creatividad, especialmente el juego libre. Según una investigación realizada por Anthony Pellegrini, proporcionando a los niños con los viajes de juego durante el día escolar maximiza su atención en las tareas cognitivas. Los niños producen arte más colorido y complejo después de que se les permita jugar, en comparación con los niños que siguieron un primer ejercicio estructurado. Cincuenta y dos niños en edad escolar Inglés seis a siete años de edad fueron asignados aleatoriamente a dos grupos. Se dejó que el primer grupo de jugar durante 25 minutos, mientras que el otro grupo copió el texto de la placa. Después se pidió a todos los niños para producir un collage de una criatura, utilizando una serie controlada de materiales de papel de seda. Diez jueces evaluaron la calidad creativa de la obra resultante. Se registró la gama de colores y número total de piezas utilizadas por cada niño. Los resultados revelaron un efecto positivo significativo de juego no estructurado de la creatividad. (Garaigordobil, M. 2000).

También los adultos, son más creativos cuando se imaginan a sí mismos como niños en el juego. Con las responsabilidades de la edad adulta, la curiosidad juguetona a veces se pierde.

76 estudiantes universitarios fueron asignados al azar a uno de dos condiciones antes de la función creativa se evaluó con una versión de la Prueba de Torrance de Pensamiento Creativo. En una condición de control, los participantes escribieron acerca de lo que harían si la escuela fue cancelada por el día. En una condición experimental, las instrucciones eran idénticas, excepto que los participantes tenían que imaginarse a sí mismos como niños de siete años en esta situación. Los individuos imaginarse a sí mismos como hijos posteriormente producen respuestas más originales en la prueba de la creatividad. Otros resultados mostraron que la manipulación fue particularmente efectiva entre las personas más introvertidas, que son típicamente menos espontáneos y más inhibidos en su vida diaria. Los re-

sultados establecen que hay un beneficio en pensar como un niño por la originalidad creativa posterior, particularmente entre las personas introvertidas.

El juego por iniciativa propia de los niños fomenta el desarrollo general, no sólo el desarrollo cognitivo (como aprender a nombrar los colores, números o formas). De hecho, la investigación construye un caso muy fuerte que el juego infantil es una experiencia requerida con el fin de convertirse en un ser humano civilizado, plenamente efectivos. Amplias investigaciones han demostrado que el juego durante la primera infancia es necesario si los seres humanos son para alcanzar su pleno potencial. Para los niños, y de hecho, para el bienestar de la sociedad, el verdadero juego es una necesidad crítica, no un volante imaginario. Y por lo que requiere programas de primera infancia para promover e insistir en el juego incluyendo como parte de su plan de estudios y la enseñanza diaria de estrategia. Guittart Aced, Rosa (2008),

Aprestamiento evolutivo

En el aspecto educativo, en la política educativa actual, viene tomando gran importancia las actividades del aprestamiento con la creación de diferentes acciones de atención, a las madres gestantes y a los niños recién nacidos hasta entrar a su escolaridad.

Históricamente podemos tomar la manifestación de Charles Darwin en su libro "El origen de las especies" afirma qué, los seres superiores aprendan del medio en que viven según sus necesidades y oportunidades»

Luego el Francés Galdón, como especie de comentario de lo anterior, manifiesta, los cambios de las características mentales de un ser humano no son producto de la herencia, por lo tanto son modificables.

Con lo que podemos afirmar pues, que todo lo que aprenden los seres humanos son el desarrollo del aspecto biopsicosocial de cada una de las personas, esto lo confirman varios estudiosos, que ocuparon sobre aprestamiento hasta se comprobó el rol que tienen las madres de familia o de las personas que las sustituyan* afirma que los niños adquieren cualidades. Experiencias y conocimientos de la persona que la caída.

A partir del año de 1956 se empezó a tomar mayor interés en el aprestamiento por parte de las diferentes instituciones; y el cuidado que se debía brindar a niños pequeños para lo cual empezaron a preparar y equipar a personas que se dediquen al cuidado de menores.

Es en Estados Unidos donde aparecen, los programas debidamente organizadas para brindar prevención de deferentes dificultades que tienen los niños, que se encuentran en diferentes familias de escasos recursos económicos y por ende de un status social bajo.

Tomando en cuenta! estas características, y viendo la importancia, que tiene las acciones y actividades de los niños menores de 05 años El Ministerio de Salud al igual que el Ministerio de Educación, empiezan a implementar estos programas, primeramente en forma asistencial y poder solucionar problemas de hambre y falta de medios o fuentes de trabajo, creando así el presta miento para poder lograr el desarrollo integral del niño y tener las mismas posibilidades de los demás, en nuestro país se puede decir, que el primer programa de aprestamiento en niños menores se da en el año de 1933” fecha en que se crea el primer jardín Kínder Garten cuyas fundadoras son las hermanas Victoria y Juana Boniffatty, quienes luego de estudios en Europa instalan este jardín, con la colaboración del Doctor Rafael Llano Herrera y los padres de familia y el mismo presidente Sánchez Cerro.

Objetivos del aprestamiento constructivo

Los objetivos del aprestamiento lo hemos extractado de la directiva que tiene la educación inicial, para las áreas urbanas marginales andinas, emanados del Ministerio de Educación y son los requisitos.

Brindar atención integral a los niños de las Instituciones Educativas Iniciales con el fin de contribuir en su adecuado desarrollo biopsicosocial y prevenir descubrir oportunamente a los servicios de salud o instituciones especializados, para superar los problemas de orden biopsicosocial que puede perturbar su desarrollo. Para lo cual su tendrá que realizar las siguientes acciones.

Atender oportunamente a los niños que presentan limitaciones en su desarrollo, en los servicios de salud o instituciones especializadas y centros de Educación Especial. Ofrecer Estimulación Temprana para su desarrollo integral en las áreas biopsicomotor.

Desarrollar acciones tendientes a ofrecer una alimentación adecuada y un ambiente apropiado para el desarrollo del niño. Permitir que los padres de familia de las áreas urbano marginales de la sierra optimicen su función educadora y formadora de sus hijos, considerando astas funciones desde -que el niño se encuentra dentro del ambiente intrauterino. Orientar a los padres de familia acerca de las prácticas de higiene, nutrición y cuidados de la salud del niño, de las madres gestantes y lactantes.

Informar a los padres acerca de los aspectos básicos del crecimiento y desarrollo del niño, lactancia materna, vacunaciones, Educación alimentaria, nutricional, prevención y tratamiento de enfermedades diarreicas y broncas pulmonares a fin de lograr cambios de actitud frente a la atención del niño.

Ofrecer orientación a los padres para que faciliten al niño un ambiente rico en estímulos y actividades que contribuyen a su desarrollo integral.

Ejercitar a los padres en actividades sencillas que diariamente pueden hacer con sus hijos a fin de prestar en su desarrollo y crecimiento.

- Incentivar a la comunidad, gobiernos locales, y otros sectores e instituciones; para que promuevan acciones en favor de los niños, madres gestantes y lactantes.

Organizar la participación de la comunidad a través de los recursos que ejecutan las acciones del programa, teniendo como recursos en función de las necesidades e intereses de aplicar los BITS de conocimiento como estímulo de los niños.

Experimentar actividades relacionadas con el aprendizaje constructivo y su relación con los BITS en las Instituciones educativas iniciales.

El aprendizaje constructivo en niños menores de 5 años

El aprendizaje constructivo, es el conjunto de acciones y actividades que deben realizar los niños, y teniendo en cuenta las características que presentan estos niños -menores de 5 años como: El aspecto de alimentación, y sueño e higiene, las estimulaciones son:

El niño necesita desarrollarse en su atmósfera emocional cálida para su seguridad efectiva, cariño y seguridad sustituida, representada por la persona que atiende.

El niño desde muy temprana edad necesita que le hablen y le repitan los sonidos, mediante lo cual el niño aprenda.

El aprendizaje y el constructivismo

Para ubicarnos mejor definiremos lo que es el constructivismo:

Aquí el constructivismo se le toma como una corriente filosófica.

El constructivismo pedagógico plantea que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada alumno que logra modificar su estructura mental y alcanzar un mayor nivel de di-

versidad, complejidad y de integración, es decir el verdadero aprendizaje que contribuye al desarrollo de la persona, en formación que es el proceso esencial cada aprendizaje particular.

El principio de actividad, haciendo y experimentando el niño aprende desde su propia actividad vital del niño, -este se desarrolla, partiendo de sus intereses y necesidades se auto construye y se convierte en protagonista y eje de todo proceso educativo. Por su carácter constructivo el primer gran movimiento pedagógico mundial se llamó Escuela Activa. Con la aplicación de diferentes bits en cada área que se tenía como objetivo.

Como uno de los fundamentos del constructivismo es precisamente, aprovecharlas diferentes actitudes, destrezas y actividades que realizan los niños, para dirigir mejor su aprendizaje

Cabe destacar que la autoestima de las personas ,nace en los primeros meses, porque tienen contacto directo con los niños, y son precisamente los padres de familia, por lo que deben estar preparados, para poder brindarles una atención adecuada, sobre todo en las actividades de aprestamiento, para ello en la actualidad existen incluso las escuelas para padres, que no está todavía bien Instituido existen los clubes de Madres, que también están orientadas a brindarles acciones, para mejor atención a sus hijos, y existe también el programa de PIET en la actualidad antecediendo a los PRONOEIs, atendidas por promotoras, supervisadas por los coordinadores dé , Unidad de Gestión Educativa de Azángaro.

Factores que determinan el aprestamiento

Los factores determinantes del aprestamiento son de naturaleza compleja y muy significativa dentro del proceso de la lecto-escritura .Existen determinantes del aprestamiento de naturaleza interna, como de naturaleza externa que depende del ambiente.

Estos factores son: madurez mental, desarrollo físico, estabilidad emocional, madurez social, conocimiento del mundo, que le rodea, habilidades lingüísticas y ciertas habilidades específicas como discriminación del sonido, de forma, de dirección, de tamaño, de posición.”

1. Maduración mental: Significa el nivel de desarrollo en que la persona se encuentra, en comparación con la mayoría de las personas de su edad .Los varios tipos de maduración están interligados: uno no se desarrolla sin que otros también se desarrollen:

Desarrollo Físico: El crecimiento en la niñez es extremadamente acelerado. Dentro del crecimiento físico un aspecto importante es el desarrollo del cerebro y de Sistema Nervioso.

El crecimiento del cerebro se debe en parte a la mielinización. La mielinización de las áreas de coordinación ojo – mano no está completa sino hasta los cuatro años de edad y la mielinización del área que regula la atención no termina sino hasta los diez años de edad.

El desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños se presenta gradualmente en la niñez. El ejercicio positivo para desarrollar las habilidades motrices gruesas en la niñez temprana incluye fundamentalmente los movimientos motrices – perceptuales.

El crecimiento físico y motor del individuo varía y tiene dos momentos acelerados: en los dos primeros y en el pre adolescencia. Desarrollo Emocional: EL tipo de relación que desarrolle el niño dependerá de las experiencias que tiene con los seres humanos adultos durante los primeros años de vida.

El punto de partida del desarrollo de actitudes positivas o negativas frente a otros es la interacción que se establece entre el niño y la madre, o la persona adulta encargada de él durante el primer año de vida. Las emociones son también llamadas sentimientos o afectos y se desarrollan después del nacimiento resulta principalmente de la maduración, pero también del entrenamiento y el aprendizaje. A sí mismo de la salud emocional del niño dependerá su seguridad y dependencia. Los niños y niñas que no se han desarrollado en ambientes sanos y emocionalmente estables mostrarán características que dificultarán su aprestamiento integral. Mostrándose miedosos inestables inseguros, y en algunas ocasiones agresivos, etc.

Habilidades Lingüísticas:

Desde los primeros años ,desarrollamos nuestro vocabulario en base a lo que hablamos y escuchamos ,organizamos las frases, comprendemos órdenes y expresamos nuestras ideas .Es a partir de una serie de vivencias lingüísticas que los niños se preparan para la futura lecto- escritura .Estas habilidades que el niño desarrolla en su hogar serán ampliadas durante la etapa de aprestamiento.

Habilidades Específicas:

Dentro de las habilidades específicas encontramos: el logro de los niños para distinguir diferencias de forma, tamaño, posición o movimiento entre figuras, letras, palabras escritas, entre

otras. Además de diferenciar semejanzas entre palabras que escuchen estas habilidades permitirán el adecuado desarrollo de la lecto-escritura.

1.1 Problema

El ser humano durante su vida asimila una serie de hechos, según el contexto y el medio en la cual se desarrolla, esta premisa nos deja ver como diferenciar cada aprendizaje, según el contexto del niño, que es parte de la formación integral esto va transcurriendo desde el momento que la madre concibe en su vientre a un nuevo ser viviente el desarrollo de los niños no es igual sino cada uno destacan según el apoyo que tengan por parte de sus padres y sus docentes cuando ya estén en la edad escolar por lo tanto son varios los factores que influyen

Una de ella es el aprestamiento en los niños es una necesidad que repercute en su formación integral. Dependiendo del grado de preocupación que tengan los padres de familia, los docentes y quienes estén al cuidado del niño y su educación. Asimismo es importante destacar algunos materiales como los juguetes que son instrumento con la cual los niños no solo se divierten sino que sirve como medio de ayuda desde la motricidad en cuanto al manipuleo; destacan en el desarrollo de su aprendizaje por que los niños aprenden jugando y su mundo es el juego.

Cuando los niños no ha tenido un debido aprestamiento durante su formación indudablemente tiene dificultades en su coordinación y en el desarrollo de su aprendizaje por que no podrá desarrollar sus habilidades y destrezas por lo cual los juguetes son un medio de ayuda en el aprestamiento como una actividad de juego que se va completando con la parte de los contenidos durante su formación intelectual, biológico y social.

1.1.1 Problema general

¿Cuál es la relación existente entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad Azángaro 2015?

1.1.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la relación que existe entre los juguetes educativos y el desarrollo físico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de Azángaro 2015 ?

- b) ¿Cuál es la relación que existe entre los juguetes educativos y las habilidades específicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de Azángaro 2015?

1.2. Hipótesis

1.2.1 Hipótesis General

Existe relación entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.

1.2.2 Hipótesis específicos

- a) Existe relación entre los juguete educativos y el desarrollo físico, de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.
- b) Existe relación entre los juguete educativos y el desarrollo de habilidades específicas de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y el desarrollo físico de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.
- b) Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y las habilidades específicas de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1 VARIABLES

2.1.1. Variable Independiente

Juguetes educativos.

2.1.2. Variable dependiente

El aprestamiento.

2.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Escala de medición
Variable Independiente Juguetes educativos	Objetos distintos que se diseñaron y desarrollaron para el uso de los niños, proponiendo que con apoyo de ellos se desarrolle actividades relacionadas con su educación	Una serie de juguetes que se adaptan y se utilizan para cumplir fines educativos.	<ul style="list-style-type: none">- Juguetes físicos- Juguetes adaptados.- Juguetes electrónicos	Nominal - Siempre - Casi siempre - A veces - Nunca
Variable Dependiente El aprestamiento.	Conjunto de actividades y experiencias organizadas gradualmente, que promueven en el niño y niña el desarrollo de habilidades y destrezas, adquisición de hábitos y actitudes positivas para alcanzar el nivel de éxito en el aprendizaje.	Actividades preparadas por los docentes con el propósito de iniciar en diferentes aspectos que en adelante se desarrollara',	<ul style="list-style-type: none">- Madurez mental.- Desarrollo físico- Estabilidad emocional- Madurez social- Conocimiento del mundo que lo rodea- Habilidades Lingüísticas- Habilidades específicas	Nominal - Siempre - Casi siempre - A veces - No

Fuente: Operacionalización de variables

2.2. METODOLOGÍA

La metodología empleada para desarrollar la investigación ha sido la metodología científica, también se ha seguido secuencias de la metodología hipotético deductivo.

2.3. TIPO DE ESTUDIO

La investigación es de tipo experimental.

Es una investigación transversal- correlacional.

2.4. DISEÑO

El diseño de investigación es cuasi experimental, porque se trabaja con niños de diferentes grupos: grupo de control y grupo experimental, entre estos hay que delimitar la rela-

ción que hay entre el uso de los juegos educativos y el proceso de aprestamiento de los niños y niñas. El esquema se representa a continuación:

G₁ O₁ O₂
 G₂ O₁ X O₂

Dónde:

G₁ = Grupo de control

G₂ = Grupo experimental

O₁ = Observación 1

X = Experimento

O₂ = Observación 2

La investigación tiene el diseño cuasi experimental, debido a que se ha trabajado con un grupo experimental con quienes se ha realizado actividades de aprestamiento utilizando con frecuencia los juguetes educativos; mientras que con el grupo de control no se ha realizado actividades de aprestamiento basadas en juguetes educativos. El grupo de control está conformado por 25 niños y niñas correspondientes a la sección "A"; mientras que el grupo experimental está compuesto por 26 niños y niñas que corresponden a la sección "B".

2.5. Población, muestra y muestreo

La población está conformado por los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.

TABLA 1
POBLACIÓN DE INVESTIGACIÓN

I.E.I	EDAD	SECCIÓN	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe Azángaro	5 años	" A "	12	13	25
	5 años	" B "	14	12	26
	5 años	" C "	14	11	25
TOTAL	03	03	40	36	76

Fuente: Nómina de matriculados de la I.E.I. "N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe" Azángaro-Año 2015

La muestra para la investigación ha sido seleccionada los niños y niñas que pertenecen a las secciones "A y "B", por tanto ellos constituirán nuestro grupo de control y el grupo experimental.

TABLA 2
MUESTRA DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E INICIAL N° 84 G.M.L.Q.

GRUPO	EDAD	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Grupo de control	5 años "A"	12	13	25
Grupo experimental	5 años "B"	14	12	26
TOTAL		26	25	51

Fuente: Selección de la investigadora.

Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas que se han utilizado es la aplicación de la evaluación de las actividades de aprestamiento son la observación de las actividades que han realizado los niños en el periodo de la investigación-.

Las técnicas que se han utilizado son: La encuesta y las fichas de observación.

TABLA 3 Técnica e instrumentos

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Observación	Ficha de observación del aprendizaje utilizando juguetes educativos.
Observación	Ficha de observación de las actividades de aprestamiento utilizando juguetes

Fuente: elaboración propia.

2.6. MÉTODO DE ANÁLISIS DE CASOS

Los datos obtenidos se han tabulado y confeccionado tablas donde se incorpora los datos obtenidos en las observaciones de los niños y niñas en el proceso de aprestamiento utilizando juguetes educativos.

III. RESULTADOS

3.1 Desarrollo de actividades utilizando juguetes educativos

La investigación está relacionado con el desarrollo de los juegos educativos como actividad para realizar el aprestamiento en niños de cinco años, para ello tenemos un grupo de control, quienes no realizan las actividades de aprestamiento mediante juegos; mientras que otro grupo que es la experimental, sí realiza el aprestamiento mediante juegos educativos, con ellos tenemos los siguientes resultados de las actividades de juegos educativos, representados en la siguiente tabla:

**TABLA 4 OBSERVACIÓN DE APLICACIÓN DE JUGUETES EDUTATIVOS
(GRUPO EXPERIMENTAL)**

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN									
		Siempre		Casi siempre		A veces		No		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
MADUREZ MENTAL											
1	Manipula y juega con juguetes relacionados con cantidades	9	34.62	13	50.00	4	15.38	0	0	26	100
2	Manipula y juega con juguetes relacionados con formas	11	42.31	12	46.15	3	11.54	0	0	26	100
3	Manipula y juega con juguetes relacionados con tamaños	12	46.15	12	46.15	2	7.692	0	0	26	100
4	Manipula y juega con juguetes relacionados con colores	10	38.46	13	50.00	3	11.54	0	0	26	100
5	Manipula y juega con juguetes relacionados con agrupaciones	12	46.15	11	42.31	3	11.54	0	0	26	100
6	Manipula y juega con juguetes relacionados con variedad de nombres	13	50.00	12	46.15	1	3.846	0	0	26	100
7	Manipula y juega con juguetes relacionados con actividades	12	46.15	10	38.46	4	15.38	0	0	26	100
8	Manipula y juega con juguetes relacionados con propiedades de las cosas	11	42.31	11	42.31	4	15.38	0	0	26	100
9	Manipula y juega con juguetes relacionados con secuencias de tiempo	12	46.15	11	42.31	3	11.54	0	0	26	100
10	Manipula y juega con juguetes relacionados con la familia	11	42.31	12	46.15	3	11.54	0	0	26	100
11	Manipula y juega con juguetes que potencien la personalidad del niño	12	46.15	11	42.31	3	11.54	0	0	26	100
12	Manipula y juega con juguetes que potencien nociones de tiempo	10	38.46	13	50.00	3	11.54	0	0	26	100
13	Manipula y juega con juguetes que potencien nociones de audición	11	42.31	11	42.31	4	15.38	0	0	26	100
14	Manipula y juega con juguetes que incidan en su personalidad	10	38.46	12	46.15	4	15.38	0	0	26	100
15	Manipula y juega con juguetes que ayude a identificar los lugares	12	46.15	11	42.31	3	11.54	0	0	26	100
TOTAL		168	646.2	175	673.08	47	180.8	0	0		
TOTAL PORCENTUAL			43.08		44.87		12.05		0.00		100

Fuente: consolidado de fichas de observación de desarrollo de juguetes educativos.
Elaboración propia

Interpretación.

En la tabla 3 se observa que, de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con cantidades, se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con formas.

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con colores, Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con agrupaciones.

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con variedad de nombres.

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46,15 siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con actividades, Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de siempre, donde manipula y juega con juguetes relacionados con secuencias de tiempo.

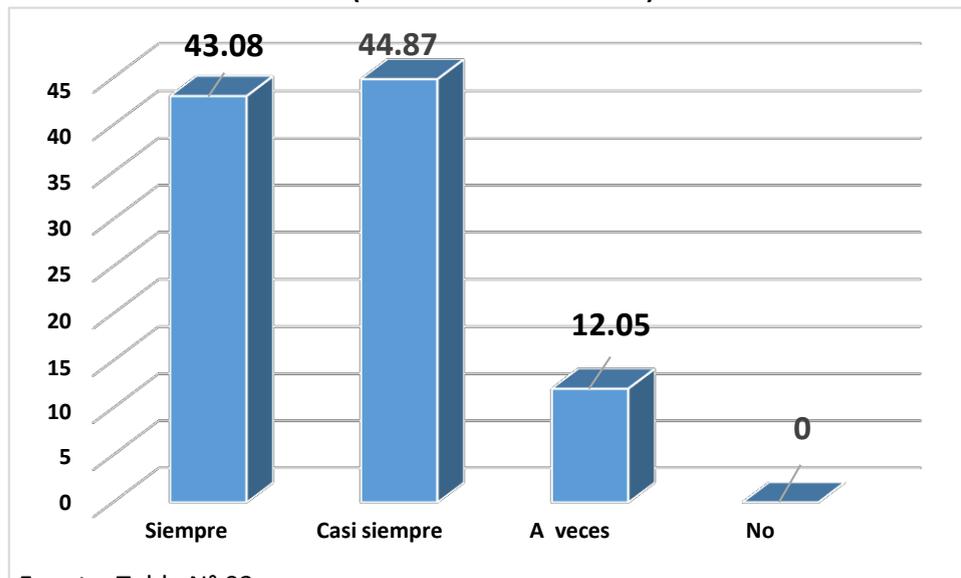
Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de casi siempre, manipula y juega con juguetes relacionados con la familia, Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de siempre, donde manipula y juega con juguetes que potencien la personalidad del niño.

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde manipula y juega con juguetes que potencien nociones de tiempo Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde manipula y juega con juguetes que incidan en su personalidad.

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de siempre, donde manipula y juega con juguetes que ayude a identificar los lugares.

En resumen el 44,87 % d niños y niñas del grupo experimental alcanzan a la opción de casis siempre; y el 43,08 % de niños y niñas llegan a la opción de siempre; solamente el 12,05 % de niños del grupo experimental se observa que están en el nivel de a veces; los resultados del grupo experimental son favorables, porque están en niveles superiores.

GRÁFICO N° 1
APLICACIÓN DE JUGUETES EDUTATIVOS
(GRUPO EXPERIMENTAL)



Fuente: Tabla N° 03
Elaboración propia

Interpretación

Las actividades de juegos educativos realizados con los niños de la sección de cinco años “B” la participación alcanzada es que el 44,87 % de niños y niñas casi siempre participan en los juegos educativos; mientras que el 43,08 % de niños siempre participan en los juegos educativos; en tercer orden el 12,05 % de niños y niñas su nivel de participación es en a veces; no tenemos a ningún niño que no juegue.

Los resultados de las observaciones de la ejecución de los juguetes educativos nos ratifica que el juego es una actividad innata del niño, por lo que si la docente programa cualquier actividad basada en el juego, con toda seguridad será parte de su aprendizaje, quizá sea la mejor estrategia para que mediante el juguete se realice el aprestamiento de los niños y niñas.

TABLA 5
APRESTAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS (GRUPO DE CONTROL)

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN									
		Siempre		Casi siempre		A veces		No		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	F	%
MADUREZ MENTAL											
1	Demuestra madurez intelectual para su edad	5	20	7	28	10	40	3	12	25	100
2	Demuestra madurez social para su edad	4	16	8	32	11	44	2	8	25	100
3	Reacciona ante las preguntas con facilidad	3	12	9	36	12	48	1	4	25	100
4	Piensa y actúa de acuerdo a su edad biológica	5	20	7	28	11	44	2	8	25	100
DESARROLLO FÍSICO											
1	Expresa con coherencia los hechos y las condiciones reales demuestra su desarrollo de la coordinación motora gruesa	3	12	7	28	15	60	3	12	28	112
2	Domina su cuerpo al realizar movimientos	4	16	6	24	11	44	2	8	23	92
3	Comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros	3	12	4	16	13	52	3	12	23	92
MADUREZ SOCIAL											
1	Se conoce con los demás niños de su aula	3	12	6	24	14	56	3	12	26	104
2	Puede entablar conversaciones con los demás niños	4	16	5	20	15	60	2	8	26	104
3	Dialoga y comprende lo que desea sus compañeros	2	8	8	32	13	52	2	8	25	100
4	Respeto los turnos de conversación, escucha a los demás	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
ESTABILIDAD EMOCIONAL											
1	Controla sus sentimientos	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
2	Percibe el buen trato de los demás	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
3	Es seguro sobre sus capacidades	3	12	7	28	14	56	1	4	25	100
4	Se siente querido por los demás	3	12	7	28	12	48	3	12	25	100
CONOCIMIENTO DEL MUNDO QUE LO RO											
1	Identifica a todos los miembros del aula	3	12	7	28	14	56	1	4	25	100
2	Identifica a todo el personal del jardín de infancia	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
3	Identifica todos los sectores de la aula	3	12	7	28	12	48	3	12	25	100
4	Identifica a los miembros de la familia	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS											
1	Entiende los mensajes de la profesora	3	12	8	32	12	48	2	8	25	100
2	Entiende los mensajes de sus compañeros	3	12	7	28	12	48	3	12	25	100
3	Comunica sus pensamientos y sentimientos permanentemente	3	12	7	28	14	56	1	4	25	100
4	Habla con coherencia, sentido y hace entender los mensajes	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
HABILIDADES ESPECÍFICAS											
1	Discrimina correctamente los sonidos	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
2	Discrimina correctamente las formas	3	12	7	28	14	56	1	4	25	100
3	Discrimina correctamente las direcciones y posiciones	2	8	6	24	15	60	2	8	25	100
4	Discrimina correctamente los tamaños	3	12	7	28	13	52	2	8	25	100
TOTAL		89	356	191	764	360	1440	58	232		
TOTAL PORCENTUAL			12.71		27.29		51.43		8.29		

FUENTE: Guía de observación de niños y niñas.
Elaboración propia

Interpretación.

Madurez mental

En la tabla 4 se ha tenido la observación de 10 niños y niñas que hacen el 40 % se encuentran en la condición de a veces, donde demuestra madurez intelectual para su edad

Se ha realizado la observación de 11 niños y niñas que hacen el 44 % se encuentran en la condición de a veces, donde demuestra madurez social para su edad

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 48 % se encuentran en la condición de a veces, donde reacciona ante las preguntas con facilidad

Se ha realizado la observación de 11 niños y niñas que hacen el 44 % se encuentran en la condición de a veces, donde piensa y actúa de acuerdo a su edad biológica.

Desarrollo físico

Hemos observado a 15 niños y niñas que hacen el 60 % se encuentran en la condición de a veces, donde expresa con coherencia los hechos y las condiciones reales de muestra su desarrollo de la coordinación motora gruesa

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 48 % se encuentran en la condición de a veces, donde domina su cuerpo al realizar movimientos

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición a veces, donde comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros

Madurez social

Se ha realizado la observación de 14 niños y niñas que hacen el 56 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición se conoce con los demás niños de su aula

Hemos observado a 15 niños y niñas que hacen el 60 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición puede entablar conversaciones con los demás niños

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición dialoga y comprende lo que desea sus compañeros

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición respeta los turnos de conversación, escucha a los demás.

Estabilidad emocional

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición controla sus sentimientos.

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición percibe el buen trato de los demás

Se ha realizado la observación de 14 niños y niñas que hacen el 56 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición es seguro sobre sus capacidades

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 48 % se encuentran en la condición de a veces Se siente querido por los demás.

Conocimiento del mundo que lo rodea

Se ha realizado la observación de 14 niños y niñas que hacen el 56 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición identifica a todos los miembros del aula

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición identifica a todo el personal del jardín de infancia

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 48 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición identifica todos los sectores dela aula

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición identifica a los miembros de la familia.

Habilidades lingüísticas

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 48 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición entiende los mensajes de la profesora

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 48 % se encuentran en la condición de a veces% se encuentran en la condición entiende los mensajes de sus compañeros

Se ha realizado la observación de 14 niños y niñas que hacen el 56 % se encuentran en la condición de a veces, donde comunica sus pensamientos y sentimientos permanentemente

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces, donde habla con coherencia, sentido y hace entender los mensajes.

Habilidades específicas

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces, donde discrimina correctamente los sonidos

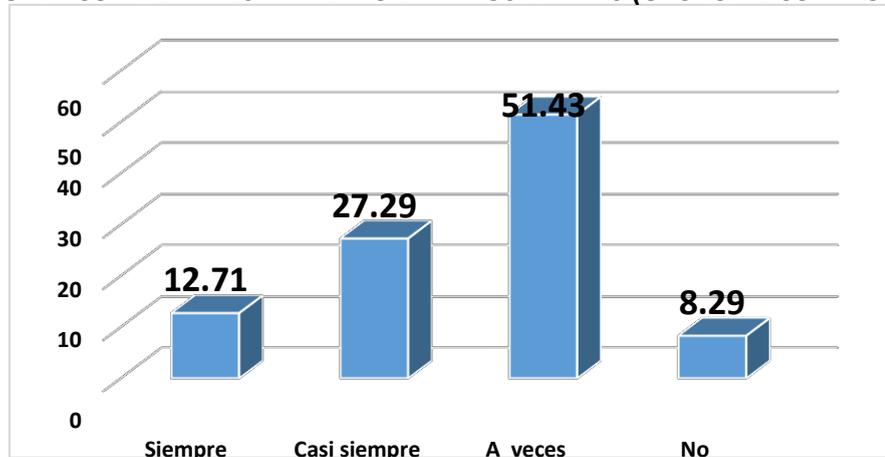
Hemos observado a 14 niños y niñas que hacen el 56 % se encuentran en la condición de a veces, donde discrimina correctamente las formas

Se ha realizado la observación de 15 niños y niñas que hacen el 60 % se encuentran en la condición de a veces, donde discrimina correctamente las direcciones y posiciones

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 52 % se encuentran en la condición de a veces, donde discrimina correctamente los tamaños.

En resumen, los niños que no corresponden al grupo experimental, en un 51,43 % se encuentran en el nivel de a veces; y el 8,29 % se encuentran en el nivel de no; como se aprecia los niveles alcanzados son menores que el grupo experimental.

GRÁFICO N° 2 APRESTAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS (GRUPO DE CONTROL)



**Fuente: Tala N° 04
Elaboración propia**

Interpretación

Con la aplicación de estos instrumentos se ha verificado cómo ha sido el avance de en el proceso de aprestamiento en las dimensiones determinadas para nuestra investigación, primero tenemos los resultados con los niños de 5 años, con los cuales no se ha realizado el aprestamiento a base del juguetes educativo, del cual tenemos que el 51,43 % de niños y niñas se encuentran en el nivel de a veces en el promedio de las actividades de aprestamiento; mientras que el 27,29 % de niños y niñas el nivel de aprestamiento logrado está en casi siempre; mientras que el 12,71 de niños y niñas se encuentran en el nivel de siempre, esto es el nivel deseado de aprestamiento; finalmente se cuenta con el 8,29 de niños y niñas que se encuentran en el nivel de no estar apto en el promedio de aprestamiento.

Los datos obtenidos nos permite indicar que hasta el mes de septiembre del presente año, el nivel de aprestamiento de los niños sin utilizar los juguetes educativos, se encuentra en un nivel bajo con la alternativa de a veces, esperamos que los resultados de los niños que sí utilizaron los juegos educativos sea diferente.

TABLA 6 CONDICIONES DE APRESTAMIENTO GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN									
		Siempre		Casi siempre		A veces		No		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
MADUREZ MENTAL											
1	Demuestra madurez intelectual para su edad	9	34.62	11	42.31	5	19.23	1	3.85	26	100
2	Demuestra madurez social para su edad	11	42.31	12	46.15	3	11.54	0	0.00	26	100
3	Reacciona ante las preguntas con facilidad	10	38.46	13	50.00	3	11.54	0	0.00	26	100
4	Piensa y actúa de acuerdo a su edad biológica	9	34.62	14	53.85	2	7.69	1	3.85	26	100
DESARROLLO FÍSICO											
0											
1	Expresa con coherencia los hechos y las condiciones reales de muestra su desarrollo de la coordinación motora gruesa	10	38.46	12	46.15	3	11.54	1	3.85	26	100
2	Domina su cuerpo al realizar movimientos	10	38.46	12	46.15	3	11.54	1	3.85	26	100
3	Comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros	11	42.31	13	50.00	2	7.69	0	0.00	26	100
MADUREZ SOCIAL											
0.00											
1	Se conoce con los demás niños de su aula	10	38.46	13	50.00	3	11.54	0	0.00	26	100
2	Puede entablar conversaciones con los demás niños	11	42.31	12	46.15	2	7.69	1	3.85	26	100
3	Dialoga y comprende lo que desea sus compañeros	9	34.62	13	50.00	4	15.38	0	0.00	26	100
4	Respeto los turnos de conversación, escucha a los demás	10	38.46	13	50.00	2	7.69	1	3.85	26	100
ESTABILIDAD EMOCIONAL											
0.00											
1	Controla sus sentimientos	9	34.62	14	53.85	3	11.54	0	0.00	26	100
2	Percibe el buen trato de los demás	11	42.31	12	46.15	3	11.54	0	0.00	26	100
3	Es seguro sobre sus capacidades	10	38.46	13	50.00	2	7.69	1	3.85	26	100
4	Se siente querido por los demás	11	42.31	12	46.15	3	11.54	0	0.00	26	100
CONOCIMIENTO DEL MUNDO QUE LO RODEA											
1	Identifica a todos los miembros del aula	10	38.46	11	42.31	4	15.38	1	3.85	26	100
2	Identifica a todo el personal del jardín de infancia	11	42.31	12	46.15	3	11.54	0	0.00	26	100
3	Identifica todos los sectores de la aula	12	46.15	11	42.31	2	7.69	1	3.85	26	100
4	Identifica a los miembros de la familia	9	34.62	13	50.00	4	15.38	0	0.00	26	100
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS											
1	Entiende los mensajes de la profesora	10	38.46	13	50.00	2	7.69	1	3.85	26	100
2	Entiende los mensajes de sus compañeros	9	34.62	12	46.15	3	11.54	2	7.69	26	100

3	Comunica sus pensamientos y sentimientos permanentemente	11	42.31	12	46.15	2	7.69	1	3.85	26	100
4	Habla con coherencia, sentido y hace entender los mensajes	12	46.15	10	38.46	3	11.54	1	3.85	26	100
HABILIDADES ESPECÍFICAS											
2	Discrimina correctamente las formas	11	42.31	12	46.15	2	7.69	1	3.85	26	100
3	Discrimina correctamente las direcciones y posiciones	9	34.62	13	50.00	2	7.69	2	7.69	26	100
4	Discrimina correctamente los tamaños	10	38.46	12	46.15	2	7.69	2	7.69	26	100
TOTAL		285	1096.15	343	1319.23	79	303.85	21	80.77		
TOTAL PORCENTUAL			39.15		47.12		10.85		2.88		

Fuente: Guía de observación

Elaboración propia

Interpretación

Madurez mental

En la tabla 5 se ha tenido la observación de 11 niños y niñas que hacen el 42,31 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde demuestra madurez intelectual para su edad

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde demuestra madurez social para su edad

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde reacciona ante las preguntas con facilidad

Se ha realizado la observación de 14 niños y niñas que hacen el 53,85 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde piensa y actúa de acuerdo a su edad biológica.

Desarrollo físico

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46,15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde expresa con coherencia los hechos y las condiciones reales de muestra su desarrollo de la coordinación motora gruesa

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde domina su cuerpo al realizar movimientos

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición casi siempre, donde comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros

Madurez social

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición se conoce con los demás niños de su aula

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición puede entablar conversaciones con los demás niños

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición dialoga y comprende lo que desea sus compañeros

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición respeta los turnos de conversación, escucha a los demás.

Estabilidad emocional

Se ha realizado la observación de 14 niños y niñas que hacen el 53.85 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición controla sus sentimientos

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición percibe el buen trato de los demás

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición es seguro sobre sus capacidades

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre Se siente querido por los demás.

Conocimiento del mundo que lo rodea

Se ha realizado la observación de 11 niños y niñas que hacen el 42.31 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición identifica a todos los miembros del aula

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición identifica a todo el personal del jardín de infancia

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de siempre, identifica todos los sectores dela aula

Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición identifica a los miembros de la familia.

Habilidades lingüísticas

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición entiende los mensajes de la profesora

Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre% se encuentran en la condición entiende los mensajes de sus compañeros

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde comunica sus pensamientos y sentimientos permanentemente

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de siempre, donde habla con coherencia, sentido y hace entender los mensajes.

Habilidades específicas

Se ha realizado la observación de 11 niños y niñas que hacen el 42.31 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde discrimina correctamente los sonidos

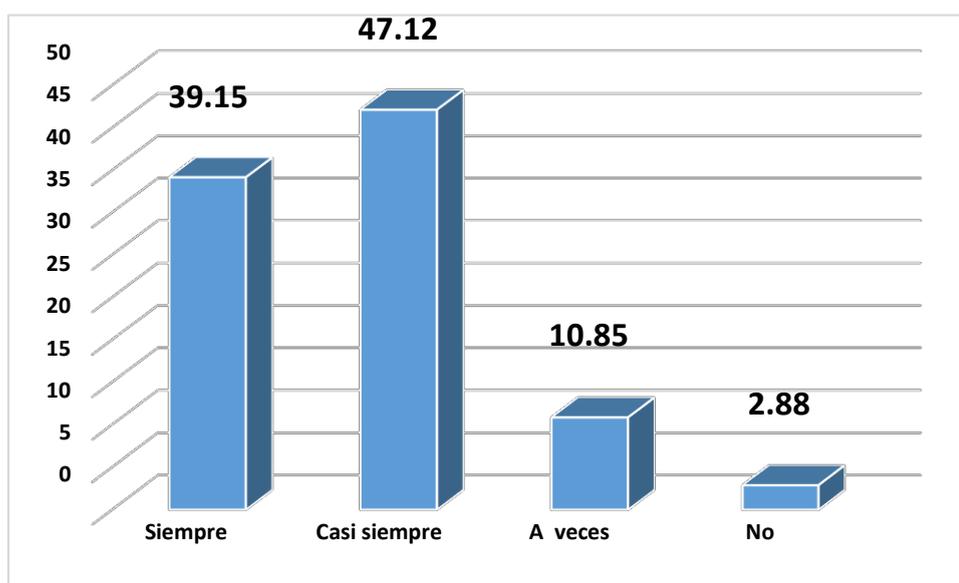
Hemos observado a 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde discrimina correctamente las formas

Se ha realizado la observación de 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde discrimina correctamente las direcciones y posiciones.

Se ha realizado la observación de 12 niños y niñas que hacen el 46.15 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde discrimina correctamente los tamaños.

En las condiciones de aprestamiento; el nivel alcanzado por el grupo experimental alcanza al 47,12 %; en el nivel de casi siempre; siendo la menor opción el 2,88 % que está en el nivel no; se deduce que los niños del grupo experimental en las condiciones de aprestamiento se encuentran en el nivel superior entre casi siempre y siempre, esto es que en la mayoría de ítems observados en promedio se encuentran en ese nivel.

GRÁFICO 3 CONDICIONES DE APRESTAMIENTO GRUPO EXPERIMENTAL



Fuente: Tabla N° 05
Elaboración propia

Interpretación

Los resultados con los niños y niñas que sí han utilizado los juguetes educativos en las actividades de aprestamiento nos denotan que: el 47.12 % de niños y niñas al mes de septiembre del presente año llegan a la alternativa de casi siempre a nivel de promedio; mientras que el 39,15 de niños y niñas llega al nivel de siempre en promedio de las actividades de aprestamiento; por otro lado el 10,85 % de niños y niñas están en la alternativa a veces; finalmente el 2,88 % de niños y niñas todavía está en inicios de aprestamiento a nivel promedio de todos los ítems.

A diferencia del grupo de control, este grupo experimental se encuentra en mejores condiciones de control, ya en la prueba de hipótesis determinaremos cuál es la diferencia y si es válida nuestra propuesta del uso de los juegos educativos en el proceso de aprendizaje.

3.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Para contrastar la hipótesis de la Investigación, hacemos la revisión de observaciones realizadas entre el grupo de control y el grupo experimental: si utilizando los juguetes educativos se mejora el proceso de aprendizaje o específicamente el aprestamiento; esto en base de los resultados de las tablas 4 y 5.

La prueba de entrada constituye la frecuencia Observada (O_1), la prueba de salida constituye la frecuencia esperada (E_1).

Utilizando la siguiente fórmula empezamos a obtener la siguiente prueba:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dónde:

- x^2 es Chi Cuadrada
- $\sum_{i=1}^k$ es la sumatoria de la diferencia de la prueba de entrada con la prueba de salida elevada al cuadrado.
- O_i Resultados de la primera observación
- E_i Resultados de la segunda observación

Esto significa que χ^2 (Chi cuadrada) es el resultado de la sumatoria de Frecuencia observada menos la frecuencia esperada, esto elevada a la potencia cuadrada, lo que se dividirá entre la frecuencia esperada, esto se representa en la siguiente tabla:

TABLA Nº 7 Prueba de Chi Cuadrado (χ^2)

El aprestamiento con y sin uso de los juegos educativos

Nº	ACTIVIDADES DE APRESTAMIENTO	Observado	Esperado	(O_1-E_1)	$(O_1-E_1)^2$	$\frac{(O-E)^2}{E}$
		SIN UTILIZAR LOS JUEGOS EDUCATIVOS	UTILIZANDO LOS JUEGOS EDUCATIVOS			
1	Siempre	12.71	39.15	26.44	699.07	17.86
2	Casi siempre	27.29	47.12	19.83	393.23	8.35
3	A veces	51.43	10.85	-40.58	1646.74	151.77
4	No	8.29	2.83	-5.46	29.81	10.53
		100.00	100.00			188.51

Fuente: tablas 5 y 6
Elaboración propia

Para sacar chi cuadrada, hemos realizado la siguiente operación:

Estadístico de prueba

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = 188,51$$

Grado de libertad: (filas – 1) (columnas – 1)

Grado de libertad: (5 – 1) (2 – 1)

Grado de libertad: (5) (1)

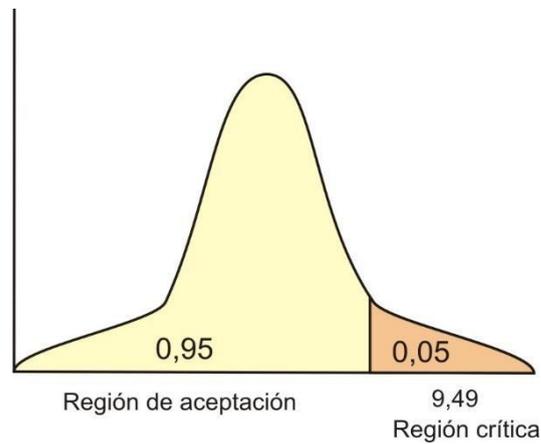
Grado de libertad: 4

En la tabla de grados de libertad para chi cuadrada, ubicamos el grado de libertad en la fila tercera, y la segunda columna, por tener un nivel de confianza del 95 %.

(Ver anexo 3 Tabla de grados de libertad)

Encontramos que, para que la hipótesis nula (H_0) sea aceptada, debería alcanzar a un máximo de 9,49; sin embargo, el resultado de Chi cuadrada es de 188,51; por lo que se desecha la hipótesis nula (H_0), siendo cierta la hipótesis alterna (H_1).

GRÁFICO N° 04 CHI CUADRADO



Fuente: tabla N° 51
Chi cuadrado.

Para que la hipótesis nula sea aceptada debería alcanzar hasta 9,49; como la chi cuadrada es 188,51; entonces descartamos la hipótesis nula. (H_0), por lo que la hipótesis alterna (H_1) es la que se acepta para nuestro trabajo de investigación lo que quiere decir que existe relación entre el uso de los juguetes educativos y el aprestamiento en los niños y niñas de cinco años.

IV. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en los procesos estadísticos nos confirman que las actividades de la utilización y desarrollo de los juguetes educativos favorecen a los niños y niñas para el proceso de aprestamiento, de manera que se ha pasado de niveles inferiores de aprestamiento a mejores niveles, esto cuando se hace la comparación del grupo de control con el grupo experimental, así es que de un 12,71 % de niños y niñas llegan a un nivel óptimo, mientras los que han realizado actividades de aprestamiento basados en el juguetes educativo son el 39,15 %; en el nivel de a veces, los que no desarrollan el apretamiento basado en los juguetes educativos alcanza al 27,29 % y los que siguen el apretamiento mediante juguetes educativos, llegan al 47,12 % . Estos resultados son corroborados por Lavega mencionando que; Con el fin de estimular y prolongar el juego, los adultos deben apoyar y favorecer el desarrollo, proporcionando suficiente espacio en el que jugar, y una amplia gama de juguetes y otros objetos de juego para permitir la más amplia gama de posibilidades de juego. Esto asegurará que las vías neuronales en el cerebro se desarrollan y fortalecen, que todos los músculos se ejerce, y que se muestran mucha imaginación. (Lavega, P. 2004).

Se observa claramente, es que los alumnos que siguieron proceso de aprestamiento basados en los juegos educativos, alcanzaron mejores niveles de aprendizaje, lo demuestran los datos estadísticos ya expuestos. Al respecto El pediatra Dr. Ari de Brown hizo hincapié en que el tiempo de juego no estructurado es la mejor manera de estimular el cerebro en desarrollo. 'Cuando los bebés están involucrados en el juego libre no estructurado con los juguetes, que están aprendiendo a resolver problemas, a pensar de forma creativa y desarrollar el razonamiento y habilidades motoras,' dijo. El juego libre también enseña a los niños para entretenerse, que sin duda es una habilidad valiosa. (Gutiérrez Delgado, Manuel, 2004).

En cuanto a las habilidades se observó que 13 niños y niñas que hacen el 50 % se encuentran en la condición de casi siempre, donde discriminan correctamente las direcciones y posiciones.

No se encontraron niños con acceso a una variedad de juguetes para alcanzar niveles más altos de rendimiento intelectual, sin distinción de sexo, raza o clase social de los niños. En un estudio, la disponibilidad de los juguetes destinados para el juego social aumentó la interacción social de los niños con discapacidad en un preescolar inclusivo. (Aizencang, N. 2005).

Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional. Al respecto Hemos observado a 13 niños y niñas que hacen el 50

% se encuentran en la condición casi siempre, donde comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros. El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de dirección y de relaciones sociales. (Euceda Amaya, Tania Melina, 2007).

V. CONCLUSIONES

Luego de interpretar analizar y discutir los resultados de la investigación, Arribamos a las siguientes conclusiones:

PRIMERA.- Existente relación entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015, esto determinado mediante la prueba estadística de la Chi cuadrada (X^2) donde el valor alcanzado es de 188,51 que constituye una aprobación y validación de la hipótesis general.

SEGUNDA.- Existente relación entre los juguetes educativos y el aprestamiento en el desarrollo físico de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015, por lo que podemos indicar que los juegos educativos influyen positivamente en los niveles del desarrollo físico, formación y dominio corporal de los niños y niñas de 5 años.

TERCERA.- Existente relación entre los juguetes educativos y el aprestamiento en las habilidades específicas de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015, esto se evidenció en los resultados de los niños y niñas que participaron en actividades para el aprestamiento a base de juegos educativos.

CUARTA.- Se determinó que utilizando los juegos educativos con los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015, muestran resultados positivos en comparación con los que no participaron con los juguetes educativos llegan al 12,71 % en el aprestamiento grupo control; y los que utilizaron juguetes educativos al aprestamiento legando al nivel de hasta el 39,15 %. Grupo experimental (Comparación realizada en los cuadros 5 y 6).

VI. RECOMENDACIONES

Por las experiencias vividas al realizar el trabajo de investigación, se recomienda lo siguiente:

PRIMERA.- Que las actividades de aprestamiento se realicen a base de juegos, por ser una actividad recreativa inherente a todo ser vivo fundamentalmente a los niños, aprender jugando, porque se desarrollan capacidades relacionando las actividades de aprendizaje con los juegos.

SEGUNDA.- A la Unidad de Gestión Educativa Local Azángaro, implemente jornadas de capacitación para las docentes del nivel Inicial en la ejecución de los juegos libres, como lo explican los psicopedagogos resaltando la importancia del juego en la vida de los infantes.

TERCERA.- A personal directivo de las instituciones de nivel Inicial, priorizar la adquisición de juguetes educativos, implementando los juegos tradicionales para que las docentes puedan aplicar estrategias del juego en el proceso de aprestamiento de los niños y niñas.

CUARTA.- A los docentes del nivel Inicial sigan investigando sobre la influencia del juego, indagar sobre diversas formas de juegos educativos, adecuándolos a la realidad de su contexto educativo, considerando la edad y las características propias de los estudiantes, y de las características socio culturales del lugar.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad Molina, Javier y Ángeles y Ruiz de Velasco Gálvez (2011) *El juego simbólico*. Madrid., España. Ed. GRAÓ
- Aizencang, Noemi. (2005) *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes*. Madrid, España. Ed. Manantial
- Aucouturier, B. (2006). *La práctica Psicomotriz*. Editorial Científico Médica, Barcelona España
- Ballester, P. (2004). *Evaluar y atender las necesidades de los alumnos desde las inteligencias Múltiples*. Universidad de Murcia, España.
- Biblioteca Virtual UPSE (2012). Yuste Hernanz, Carlos Martínez. *Programa para la estimulación de Habilidades*. Editorial Prentice Hall. España.
- Campo, Juan José, y otros. (2007) *Fichero de Juegos de Expresión y cooperación* Barcelona, España. Ed. Inde.
- Chokler, M. *psicomotricidad, la educación en los primeros años*. Ediciones novedades educativas. 2000
- Chokler, M. *Desarrollo postural y motor autónomo de Emmi Pikler, su incidencia en la práctica en Las instituciones educativas*. Ediciones novedades educativas. 2001
- De Ajuriaguerra, J. (2004). *Manual de Psiquiatría Infantil.*, Ed. Masson. Barcelona, España.
- Defontaine, J. "Manual de reeducación psicomotriz". Editorial Médica y Técnica S.A, 1990.
- Euceda Amaya, Tania Melina, (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación pre básica*. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa. México.
- Ferland Francine (2005) *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años*. Madrid, España. Ed. Narcea.
- Garaigordobil, M. (2000). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, Joaquín. *Estimulación temprana*. Ediciones MIRBET. Primera edición. Lima – Perú. 2006.
- Grupo Editorial Océano. *El desarrollo del niño*. España. Edición 87. 2000
- Guilman E. y G. (2001) *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*". Editorial Médica y Técnica S.A.
- Guitart Aced, Rosa (2008) *Juegos no competitivos*, Madrid, España .Ed. GRAO
- Gutiérrez Delgado, Manuel (2004) *La Bondad del juego. Escuela Abierta*. Madrid, España. Ed, Grao
- Hendrick, Joanne. *Educación infantil, dimensión física, afectiva y social*. Editorial CEAC. España. Tomo I y II. 1990

- Hernández, M. (1994). *Desarrollo Psicomotriz: a través de él se adquieren nuevas funciones en el Área de la movilidad, del lenguaje y de la conducta*. Ediciones CEA. Madrid. España.
- Lavega Burgués, P. (2004) *Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego*. México, Ed. Siglo XXI
- Leboolch, Jean. (2005) *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento*. España –Barcelona.
- Lezama Ruiz, Jenny Maribel. (2011) *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque Significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la institución educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”, de nuevo Chimbote, en el año 2011*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú.
- Marcelli D. y De Ajuriaguerra J. (2005). *Psicopatología del Niño*, Ed. Masson. Barcelona.
- Martínez, G. (2002) *La capacidad motriz y su influencia en el desarrollo humano*. Ediciones Morata, Barcelona. España
- Martínez Gorroño, María Eugenia. (2009) *La capacidad motriz y su influencia en el desarrollo*. Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia.
- Minerva Torres, Carmen y Torres Perdomo, María Electa. (2007) *El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula*, Universidad de los Andes Núcleo Universitario Rafael Rangel Centro de investigación para el desarrollo integral sustentable Trujillo. Colombia.
- Ministerio de Educación. Estructura curricular básica de educación inicial. Lima-Perú. 2007
- Montessori, M. (2004). *El Método de la Pedagogía aplicado a la educación de la primera infancia*. Biblioteca Nueva, Madrid.
- Novillo, N. (2006). *Guía para la atención integral*. Infa, Quito.
- Piaget, J. (1969). *Psicología y pedagogía*
- Richter de Alayza, Rosa. (2003) *La educación del niño menor de 3 años*. Editorial Amaru. Lima – Perú.
- Saavedra Yoshida, S. *Estimulación temprana*. Ediciones Abedul. Primera edición. Lima – Perú. 1998.
- Sarlé, Patricia (2008) *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”* España. Ed. Paidós
- Sarmiento Díaz María Inés. (2008) *Estimulación Temprana* Edic: USTA. México.
- Silberg, J. 2005 *juegos para hacer pensar a los niños de 1 a 3 años*.
- Zapata, Oscar y Aquino, Francisco (2011). *Psicopedagogía de la educación motriz*. Editorial Trillas. México. 2000.

VIII. ANEXOS

ANEXO 1-A

OBSERVACIÓN DE APLICACIÓN DE JUGUETES EDUCATIVOS

Nombre:

La profesora de aula marca en la alternativa correspondiente cuando observa al niño(a)

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	No
	MADUREZ MENTAL				
1	Manipula y juega con juguetes relacionados con cantidades				
2	Manipula y juega con juguetes relacionados con formas				
3	Manipula y juega con juguetes relacionados con tamaños				
4	Manipula y juega con juguetes relacionados con colores				
5	Manipula y juega con juguetes relacionados con agrupaciones				
6	Manipula y juega con juguetes relacionados con variedad de nombres				
7	Manipula y juega con juguetes relacionados con actividades				
8	Manipula y juega con juguetes relacionados con propiedades de las cosas				
9	Manipula y juega con juguetes relacionados con secuencias de tiempo				
10	Manipula y juega con juguetes relacionados con la familia				
11	Manipula y juega con juguetes que potencien la personalidad del niño				
12	Manipula y juega con juguetes que potencien nociones de tiempo				
13	Manipula y juega con juguetes que potencien nociones de audición				
14	Manipula y juega con juguetes que incidan en su personalidad				
15	Manipula y juega con juguetes que ayude a identificar los lugares				

ANEXO 1-B

OBSERVACIÓN DE APRESTAMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS

Nombre:

La profesora de aula marca en la alternativa correspondiente cuando observa al niño(a)

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	No
MADUREZ MENTAL					
1	Demuestra madurez intelectual para su edad				
2	Demuestra madurez social para su edad				
3	Reacciona ante las preguntas con facilidad				
4	Piensa y actúa de acuerdo a su edad biológica				
DESARROLLO FÍSICO					
1	Expresa con coherencia los hechos y las condiciones reales de muestra su desarrollo de la coordinación motora gruesa				
2	Domina su cuerpo al realizar movimientos				
3	Comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros				
MADUREZ SOCIAL					
1	Se conoce con los demás niños de su aula				
2	Puede entablar conversaciones con los demás niños				
3	Dialoga y comprende lo que desea sus compañeros				
4	Respeto los turnos de conversación, escucha a los demás				
ESTABILIDAD EMOCIONAL					
1	Controla sus sentimientos				
2	Percibe el buen trato de los demás				
3	Es seguro sobre sus capacidades				
4	Se siente querido por los demás				
CONOCIMIENTO DEL MUNDO QUE LO RODEA					
1	Identifica a todos los miembros del aula				
2	Identifica a todo el personal del jardín de infancia				
3	Identifica todos los sectores de la aula				
4	Identifica a los miembros de la familia				
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS					
1	Entiende los mensajes de la profesora				
2	Entiende los mensajes de sus compañeros				
3	Comunica sus pensamientos y sentimientos permanentemente				
4	Habla con coherencia, sentido y hace entender los mensajes				

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	No
HABILIDADES ESPECÍFICAS					
1	Discrimina correctamente los sonidos				
2	Discrimina correctamente las formas				
3	Discrimina correctamente las direcciones y posiciones				
4	Discrimina correctamente los tamaños				

MATRIZ DE CONSISTENCIA

NOMBRES Y APELLIDOS DEL MAESTRISTA: Brígida Condori Huanca

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: “Los juguetes educativos y el aprestamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro - 2015”.

PROBLEMA GENERAL:

¿Cuál es la relación existente entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad Azángaro 2015?

PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

- c) ¿Cuál es la relación que existe entre los juguetes educativos y el desarrollo físico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de Azángaro 2015 ?
- d) ¿Cuál es la relación que existe entre los juguetes educativos y las habilidades específicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de Azángaro 2015?

OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- c) Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y el desarrollo físico de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.
- d) Determinar la relación que existe entre los juguetes educativos y las habilidades específicas de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guisela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro – 2015.

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Existe relación entre los juguetes educativos y el aprestamiento de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.	INDEPENDIENTE Juguetes educativos	3. Juguetes físicos 4. Juguetes adaptados. 5. Juguetes electrónicos			-
<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS.</p> <p>- Existe relación entre los juguetes educativos y el desarrollo físico, de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.</p> <p>- Existe relación entre los juguetes educativos y el desarrollo de habilidades lingüísticas de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 84 Guísela Masbel Luque Quispe de la ciudad de Azángaro-2015.5</p>	DEPENDIENTE El aprestamiento.	<p>Madurez mental</p> <p>Desarrollo físico</p> <p>Madurez social</p> <p>Estabilidad emocional</p> <p>Conocimiento del mundo que lo rodea</p> <p>Habilidades lingüísticas</p> <p>Habilidades específicas</p>	<p>Demuestra madurez intelectual para su edad</p> <p>Demuestra madurez social para su edad</p> <p>Reacciona ante las preguntas con facilidad</p> <p>Piensa y actúa</p> <p>Domina su cuerpo al realizar movimientos</p> <p>Comparte juegos de psicomotricidad gruesa con sus compañeros</p> <p>Se conoce con los demás niños de su aula</p> <p>Puede entablar conversaciones con los demás niños</p> <p>Controla sus sentimientos</p> <p>Percibe el buen trato de los demás</p> <p>Identifica a todos los miembros del aula</p> <p>Identifica a todo el personal del jardín de infancia</p> <p>Entiende los mensajes de la profesora</p> <p>Entiende los mensajes de sus compañeros</p> <p>Discrimina correctamente los sonidos</p> <p>Discrimina correctamente las formas</p>	La observación	- Fichas de observación