

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN HUACHO
FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

JUEGO FUNCIONAL Y DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE
4 AÑOS DE LA I.E.P. CRISTO REY – HUACHO

Presentado por:

IMAN SALVADOR, YENIFER CRISEL

TOLEDO DOROTEO, MEGALITH FIORELLA

ASESOR:

Dra. MARCELO ANGULO NORVINA MARLENA

HUACHO – PERÚ

2022

**JUEGO FUNCIONAL Y DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE
4 AÑOS DE LA I.E.P. CRISTO REY – HUACHO**

JURADO EVALUADOR

Dr. RAYMUNDO JAVIER HIJAR GUZMAN
Presidente(a)

M(o). RISS PAVELI GARCIA GRIMALDO
Secretario(a)

Lic. VILCHEZ JAIME ROSA MERCEDES
Vocal

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO
Asesora

DEDICATORIA

A cada uno de mis familiares, profesores, amigos quienes confiaron en mi en este proceso educativo el cual me lleva a cada día ser mejor persona tanto en lo social como profesionalmente.

Yenifer y Megalith

AGRADECIMIENTO

A todos los que contribuyeron con mi desarrollo educativo especialmente a mi familia quienes nunca dudaron en apoyarme.

A mis maestros los que supieron transmitirme sus conocimientos con paciencia y comprensión.

A mis amigos los que siempre en momentos complicados estuvieron con empeño y cariño para que logre salir adelante.

Yenifer y Megalith

RESUMEN

El trabajo: “JUEGO FUNCIONAL Y DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL C.E.P. CRISTO REY – HUACHO”, es la obra de estudios para alcanzar el título en Educación y la especialidad de Educación Inicial y Arte en la UNJFSC. La técnica utilizada se localiza dentro del estudio elemental es de muestra Básica, de calidad expresiva, correlativo, no práctico y la tesis trazada es: “El juego funcional se concierne al desarrollo intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.”. en el análisis, el colectivo es 134 niños de educación inicial y el modelo es 43 chicos de 4 años. El utensilio vital usado en el estudio es el cuestionario, aplicado a la 1era y 2da transitoria. Las secuelas patentizan la efectividad de la correlación en el juego funcional y el avance intelectual en chicos de 4 años - C.E.P. Cristo Rey. La reciprocidad es de capacidad excelente.

El autor

Palabra clave: juego, funcional, desarrollo, intelectual.

ABSTRACT

The work: “FUNCTIONAL GAME AND INTELLECTUAL DEVELOPMENT IN 4-YEAR-OLD CHILDREN OF THE I.E.P. CRISTO REY – HUACHO”, is a research work to obtain a degree in Education in the specialty of Initial Education and Art of the UNJFSC, Huacho. The methodology that was used is within the basic research, it is of the Basic type, descriptive, correlational, non-experimental and the hypothesis was: "The functional game is related to the intellectual development in children of 4 years of the I.E.P. Christ the King Huacho." For the investigation, the population was 134 children of initial education and the sample was 43 children of 4 years of age. The main instrument used in the research was the questionnaire, which was applied to the first and second variables. The results show that there is a relationship between functional play and intellectual development in 4-year-old children from the I.E.P. Christ King Huacho. The correlation is of a good magnitude.

The author

Keywords: game, functional, development, intellectual

INDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE FIGURAS	xi
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1. Descripción de la realidad problemática	14
1.2. Formulación de problema.....	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.4. Justificación.....	16
1.4.1. Social	16
1.4.3. Metodológica.....	16
1.5. Delimitaciones.....	17
1.6. Viabilidad del estudio.....	17
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	18

2.1.	Antecedentes de la Investigación	18
2.1.1.	Internacionales.....	18
2.1.2.	Nacionales	19
2.2.	Bases teóricas	20
2.2.1.	El Juego funcional	20
	Aprendizaje de los niños a través de los juegos funcionales.....	24
2.2.2.	El desarrollo intelectual	25
2.2.	Bases filosóficas	28
2.4.	Definición de términos básicos	30
2.4.	Hipótesis.....	31
2.4.1.	Hipótesis general.....	31
2.5.	Operacionalización de variables.....	31
CAPITULO III METODOLOGIA		33
3.1.	Tipo de estudio.....	33
3.2.	Población y muestra	34
3.2.1.	Población.....	34
3.2.2.	Muestra	34
3.3.	Método de investigación	35
3.4.	Técnicas de recolección de datos	35
3.5.	Método de análisis de datos	37
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS		39

4.1. Resultados descriptivo de las variables	39
4.2. Generalización entorno la hipótesis central.....	44
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES.....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	56
5.1. Fuentes documentales	56
5.2. Fuentes Bibliográficas	57
5.3. Fuentes Electrónicas	57
MATRIZ DE CONSISTENCIA	59
INSTRUMENTO 01	65
INSTRUMENTO 02.....	67

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable X</i>	32
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable Y</i>	32
Tabla 3. <i>Población del estudio</i>	34
Tabla 4. <i>Distribución de la muestra</i>	34
Tabla 5. <i>Validez del cuestionario</i>	37
Tabla 6. <i>Juego funcional</i>	39
Tabla 7. <i>Desarrollo sensorio motor</i>	40
Tabla 8. <i>Coordinación motora</i>	41
Tabla 9. <i>Socialización mutua</i>	42
Tabla 10. <i>Desarrollo intelectual</i>	43
Tabla 11. <i>El juego funcional y el desarrollo intelectual</i>	44
Tabla 12. <i>La dimensión desarrollo y el desarrollo intelectual</i>	46
Tabla 13. <i>La dimensión coordinación motora y el desarrollo intelectual</i>	48
Tabla 14. <i>La dimensión socialización mutua y el desarrollo intelectual</i>	50

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juego funcional.....	39
Figura 2. Desarrollo sensorio motor	40
Figura 3. Coordinación motora.....	41
Figura 4. Socialización mutua.....	42
Figura 5. Desarrollo intelectual.....	43
Figura 6. <i>El juego funcional y el desarrollo intelectual</i>	45
Figura 7. La dimensión desarrollo y el desarrollo intelectual.....	47
Figura 8. La dimensión coordinación motora y el desarrollo intelectual.....	49
Figura 9. La dimensión socialización mutua y el desarrollo intelectual	51

INTRODUCCIÓN

La enseñanza es una de las particularidades vitales importantes en toda comunidad y queda encaminada a cada sector, siendo así que nivel Inicial se debería tener más trascendencia por ser el fundamento esencial de la enseñanza de cada persona. Los infantes de 5 años exponen sus destrezas elementales al que esta presentación intenta fortificar sus aprendizajes por medio del uso y empleo de los juegos libres en áreas, en cada sesión propuesta son usados con la intención de valorar a cada participante y saber el contexto de cada colaborador, a través de cada sesión apoyara a saber la impresión que posee ante sus acompañantes, la ayuda que efectúa, el acatamiento de cada pauta de los juegos, así también señalar lo asimilado en la perspectiva simbólica representativa.

Este estudio posee 4 apartados los cuales están ordenados así:

Capítulo I.- Se traza la dificultad, la enunciación del inconveniente, sus incógnitas, su descargo y se expone cada objetivo.

Capítulo II.- Se puntualizan cada antecedente investigativo que guarda correlación al inconveniente trazado y se protege mediante el cuadro hipotético el cual se lo efectúa de diversos estudiosos.

Capítulo III.- Se ostenta la sistemática del compromiso; la que comprende los modelos, la elección del espacio o recinto de análisis, el colectivo y modelo, las operacionalizaciones de inconstantes y la representación de la oficiosidad y ordenamientos para el acopio de informaciones.

Capítulo IV.- Consigna de las consecuencias y debates, después de efectuar el proceso de las informaciones, llegándose a trazar los desenlaces, a las cuales se llegan en correspondencia al inconveniente.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En el país, la situación que pasan los infantes de la colectividad, y contando con que los juegos sociales son una táctica propicia en el progreso de destrezas colectivas, se concluye que es de trascendental significación proyectar y realizar el juego social el cual logre desplegar cada habilidad social básica que todo infante debe tener.

Mediante los juegos existe un desarrollo en el idioma, el glosario, el entendimiento del lenguaje, la curiosidad, la ilusión, el enfoque, el controlar propulsiones, la investigación, las maniobras para solucionar dificultades, la colaboración, las empatías y participaciones grupales (Shefatya y Smilansky, 1990).

En el progreso pueril, los 3 iniciales años de existencia son decisivos, en esta fase sucede la madurez del aparato nervioso céntrico el cual a su vez queda subyugado a las incitaciones del ambiente externo. Las interacciones de estos repercuten en el espacio social, la coherencia, lenguaje, las motricidades y el conocimiento del niño. conforme al progreso cognoscitivo, Piaget piensa que se origina por el papel dinámico del ser cognitivo el cual compone de modo dialéctico la ecuanimidad, sensiblería y razón lógica en el progreso de la comprensión, que en el inicial instante es destreza y subsiguientemente pensativa.

Por ello, la investigación se realizó en el C.E.P. Cristo Rey, a través de una observación estructurada, donde se describió como a través del juego, los infantes aumentan sus conocimientos de la naturaleza física, se instruyen en la usanza y las prácticas de los vínculos mutuos, y despliegan habilidades de colaboración y comunicaciones con sus semejantes o con los mayores que de un modo u otro interactúan con ellos en circunstancias de juegos.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre el juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre la dimensión desarrollo sensorio motor dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho?

¿Cómo se da la relación entre la dimensión coordinación motora dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho?

¿Cómo se da la relación entre la dimensión socialización mutua dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre la dimensión desarrollo sensorio motor dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

Establecer la relación entre la dimensión coordinación motora dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

Determinar la relación entre la dimensión socialización mutua dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

1.4. Justificación

1.4.1. Social

El propósito de los juegos funcionales ayuda a los estudiantes en el desarrollo de sus relaciones interpersonales de manera saludable, a adoptar cualidades de familiaridad, ayuda y apoyo a fin de conseguir propósitos usuales de modo participativo, en esta actividad cooperativa todos y todas se divierten y aprende.

1.4.2. Práctica

Los juegos funcionales van a consentir el progreso de cada habilidad social en infantes e infantas de quinto de nivel primario del C.E. fortificando de este modo las destrezas que exhiben más problemas en infantes, así mismo las que no se han alcanzado a desplegar.

1.4.3. Metodológica

El estudio contribuirá a mejorar la estrategia del empleo de los juegos funcionales en los procesos enseñanzas aprendizajes contribuyen a desarrollar una cultura diferente con la finalidad de formar una mejor persona, al docente a la vez se constituye en estrategia en su tarea docente, impulsa al profesor a investigar en el campo didáctico para encontrar y adoptar un camino certero en la formación cognitiva y afectiva de sus estudiantes.

1.5. Delimitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

Siendo estudiantes egresados en la actualidad venimos laborando en instituciones educativas particulares la que hace imposible contar con el tiempo suficiente para el desarrollo del análisis.

c. Limitados medios económicos

La construcción del estudio pidió una partida económica y, conforme a su rasgo de ser autofinanciada por las autoras, asumió algunas restricciones. Pese a, a eso y, admitiendo la pretensión de emplearlo, se logró favorecer cada gasto los cuales son asumidos con recursos propios.

1.6. Viabilidad del estudio

La observación del estudio se realizó de modo virtual con educandos del C.E., teniendo la muestra a alumnos, y darán las comodidades en el recaudo de reseñas, y será protegido con recursos de las investigadoras.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Santos (2017) en “*Juegos y progreso cognoscitivo en infantes de la U. E. "Hualcopo Duchicela" Columbe- Chimborazo 2016 – 2017*”. El colectivo en análisis quedo compuesto por una totalidad de 35 educandos entre infantes e infantas, los antecedentes se lograron por medio de una cedula de examen como herramienta investigativa, la orientación pedagógica constituye de acciones fraccionadas en 3 agregados así asumimos a cada juego para desplegar la reminiscencia, esparcimientos para las memorias visuales y auditivas y juego para desplegar las percepciones, los propios que consintieron el progreso cognoscitivo de los asistentes, se comenzó el empleo de las guías en perspectiva que se consiguió comprobar la presencia de un problema referente a la escaso uso de los juegos como instrumentos fundamentales a din de que las enseñanzas - aprendizajes. Dicho análisis se efectuó de manera retrospectiva estando el propósito desplegar su sapiencia autónoma. Análisis encaminado en 2 inconstantes: Autónoma los Juegos las causantes, la cual expone, interviene, y causa permutaciones en el progreso cognoscitivo de los infantes y la accesoria el progreso cognoscitivo la cual es el resultado de la inconstante autónoma. El modelo de estudio el cual valió en estas labores expresivas, bibliográficas. Las técnicas que se emplearon son científicas, hipotéticas, deductivas, mismas que valieron para descubrir el inconveniente, saber sus procedencias y resultados de lo individual a lo completo. Después del anteproyecto el estudio la técnica utilizada es no-práctica lo que se debe a que no tuvo maniobra de las mudables, la herramienta aplicada queda constituida de 15 ítems en la cual se empleó el método de examen. Al concluir el estudio se logró consumir que los juegos son una de las óptimas maniobras pedagógicas las cuales

estimulan y favorecen el avance cognoscitivo de chicos y chicas, después del empleo de la orientación se contempla que el rango cognoscitivo se realizó, también las sensopercepciones mejoraron marcadamente.

2.1.2. Nacionales

Montalvan (2018) Expone “*Psicomotricidades y progreso cognoscitivo en infantes de inicial del C.E. N.º 2031 Virgen de Fátima - San Martín de P. – 2017*”, asumió el propósito de establecer la correlación existente en las psicomotricidades y progreso cognoscitivo en infantes de inicial del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017. La técnica utilizada atañe a un estudio de modelo no práctico, de corte colateral, teniendo un colectivo de 94 infantes de inicial del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017, el modelo queda determinado en 34 infantes, con edad comprendida de 4 y 5 años. Se usó la contemplada como habilidad, la herramienta utilizada es la hoja de examen de las psicomotricidades y progreso cognoscitivo a fin de saber las prácticas de las psicomotricidades de infantes e infantas y su progreso cognoscitivo. A lo largo del transcurso se logró exponer las teorías trazadas en este análisis y existencia de una similitud reveladora en sus rangos de psicomotricidades y progreso cognoscitivo. Los efectos logrados exponen que las prácticas de las Psicomotricidades quedan relacionadas de manera directa con el avance cognoscitivo de chicos de jardín del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017. Conforme a la similitud de Spearman= 0.759**incorporando la correspondencia real formidable en cada variable y estando crecidamente reveladora en el rango de p-valía = ,000< 0,00. Se consuma la existencia de un vínculo positivo en las psicomotricidades y progreso cognoscitivo.

Montalvan (2018) expone “*Psicomotricidades y avance cognoscitivo en chicos de inicial del C.E. N.º 2031 Virgen de Fátima - San Martín de P. – 2017*”, asume la intención de instituir el lazo existente en las psicomotricidades y progreso cognoscitivo en infantes de inicial del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017. La técnica utilizada atañe a un análisis de modelo no empírico, de corte colateral, teniendo un colectivo de 94 infantes de inicial del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017, el modelo queda concretado de 34 infantes, de 4 y 5 años. Se usó el examen como método, la herramienta usada es la hoja de examen de las psicomotricidades y progreso cognoscitivo a fin de saber las prácticas de las psicomotricidades de infantes e infantas y su progreso cognoscitivo. A lo largo del transcurso se logró señalar las teorías trazadas en dicho análisis y que hay una reciprocidad reveladora en sus rangos de psicomotricidades y progreso cognoscitivo. Los efectos conseguidos exponen que las prácticas de las Psicomotricidades están relacionadas de manera directa con el avance cognoscitivo de chicos del jardín del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017. Conforme a la similitud de Spearman= 0.759**incorporando la correspondencia real formidable en las inconstantes y estando crecidamente reveladora en el rango de p-valía = ,000< 0,00. Se consuma y hay correlación real en las psicomotricidades y el progreso cognoscitivo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego funcional

2.2.2.1. Definición de Juego

Blanchard y Cheska (1986) “Los juegos son un suceso no simplemente ecuménico de las personas, sino además es frecuente, en los animales. La mayor parte de variedades animales realizan, de vez en cuando, ciertas formas de juegos, principalmente a lo largo de los años

iniciales de su vida. Cuantiosos expertos de la etología han analizado los juegos sociales de animales, pero, realmente, son escasas las tesis gratas de dichas acciones”.

A través de los juegos existe un crecimiento en el idioma, el glosario, el entendimiento de la expresión, la curiosidad, la ilusión, el enfoque, la vigilancia de propulsiones, la investigación, las maniobras para solucionar inconvenientes, la colaboración, las empatías y la colaboración en conjunto (Shefatya y Smilansky, 1990).

Huizinga (1972) el cual por los juegos se conocen el ánimo; los juegos se pueden convertir en la conducta completa, locución de las creatividades del ser humano como efecto de los sentimientos, de cada sentido, de los pensamientos, sentimientos, plasmados en las obras de la existencia, en las obras de los juegos. Cavilar, pretender y realizar, todo podría ser, los juegos hacen cultura, y esta hace vida, los juegos son existencia y esta es cultura.

Los juegos son cultura, se consideran los juegos como la manera de cultura más que un elemento serio de la cultura. Los juegos, por lo que, debieran ser autosuficientes y dispondrían de su misma importancia y descargo. Los juegos permiten que se manifiesten otros aspectos de la cultura: rituales, derechos, sanidad, política, cariño. (Huizinga 1972)

2.2.2.2. Definiciones de juego funcional

(Kidi, 2018) Los juegos funcionales sin primeramente juegos que aparecen en la vida, son los más simples y se fundamentan en juegos sensorio motrices, se incitan cada sentido y movimiento del infante. Los juegos deben estar en relación física y afectiva. Se concentra en la investigación y acciones propias, las cosas y otros individuos, en conclusión, el infante asimila cómo marcha la naturaleza. Es un esparcimiento de reproducción, pues les causa goce y se distraen. En dicha fase lo más significativo no serían los muñecos, sino lo que harían con

estos y como perciben. Se concentran en los rasgos físicos de los juguetes y utilizan cada sentido para eso.

El inicial paso es saber el progreso progresivo de infantes de 0 a los 2 años. Estar al corriente de las destrezas y pericias que tienen en cada fase de su progreso y así saber la fase de progreso en la cual se localiza el infante y que modelo de juego es el adecuado en su edad.

Los infantes en el momento en que empiezan a retozar lo realizan con los juegos funcionales, lo cual es el juego más escueto que hay el cual es muy significativo en su progreso. Es la inicial relación que poseen los infantes con los juegos propios, y está en tomar y soltarlo, tocarlo y advertir con las cosas que poseen. No interesa si son muñecos o cosas cotidianas del domicilio, ellos solamente ambicionan aprender con ellos y les apoya en progresar en varias perspectivas.

(Vithas, 2016) Es los juegos que predominan en el espacio sensoriomotoras, el cual comprende a partir de nacer hasta los 2 años. Dicho modelo de juegos está, especialmente, en la reproducción de algunas labores con el propósito de conseguir un efecto contiguo y satisfactorio. Cada acción puede efectuarse con cosas o sin ellas. De dicho modo, cada juego de ejercicios puede ser con el organismo, con cosas o con individuos. los juegos funcionales o de ejercicios, además, desarrolla conforme a como el infante va obteniendo alguna capacidad:

(Gabriel&Adrian, 2016) El juego funcional es el característico esparcimiento de la etapa sensoriomotoras. Es un esparcimiento de ejercicio el cual no incorpora simbolismos, exclusivamente está en reproducir concluyentes acciones o instrucciones a fin de acomodarse a su contexto gradualmente. Así tenemos, a infantes les agrada operar cosas, pero no comprenden que continúen estando, sin embargo, se corran de los alcances de su panorama.

(Bekiapadres, 2018) Los juegos funcionales son, por lo que, "los primeros juegos" pues se determina a los infantes en el momento en que empiezan a utilizar cosas para distraerse de manera propia. dichos juegos comienzan en la niñez prematura y seguir hasta los 2 años alrededor de que es en el momento en que emprende la fase de los juegos constructivos.

Los beneficios del juego en la etapa funcional

Los infantes gozan con lo que brindan cada juguete a rango sensorio, inclusive las acciones más escuetas como la repetitiva que son usuales en los juegos funcionales verdaderamente elaboran destrezas de pre - alfabetización, motricidades y pensamientos. Así tenemos, ciertas maneras en que consigues discurrir que tu niño retoce son las sucesivas:

- colocar cochecitos en filas conforme a su dimensión o colores (desarrollando destrezas como la caracterización y codificación de cosas)
- Acoplar componentes sin hacerle nada más en específico (mete la noción de origen y consecuencia)
- Los juegos funcionales pueden ser acreditados como "primeros juegos", pero preparan a los infantes para las destrezas complicadas que precisarán para usar tanto en las escuelas como en las existencias. ¿Disfrutan de dicha sorprendente fase de juegos con tu niño?
- El infante logra experiencia significativa en el develamiento del planeta y, así mismo, dichas experiencias alimentan su amor propio. Dicho modelo de esparcimiento provoca las comunicaciones y la habilidad social.

Aprendizaje de los niños a través de los juegos funcionales

(Xinaipi, 2017)

- Los juegos hacen que las criaturas e infantes asimilen a conocerlo a su organismo, cada límite de él y de su ambiente.
- El retozar, en los más chicos, les proporciona el entendimiento del ambiente y cómo deben desenvolverse en éste.
- Ayuda la investigación de la naturaleza que les envuelve.
- En relación a infantes e infantas al ambiente social y natural, ayudando su progreso sensorio y especulativo: por medio de la diferencia de maneras, distancia, peso, tamaño, color, textura, sabor y olor.
- Incita el potencial de entender su ambiente.
- Despliega las creativities e ilusión.
- Despliega su combinación psicomotora y las motricidades gruesa y fina.
- Crea costumbres de colaboración.
- Comienza los procesos de colectivizar, la valía de pautas y reglas para vincularse con los demás.
- Acanala impresiones, miedos, aspiraciones e impaciencias.
- Estimula los potenciales cognoscitivos: curiosidad, conocimiento, reminiscencia, resolución de problemas, comprensión, entre otras.
- Adiestra recientes relaciones.
- Beneficia el progreso de la expresión y las comunicaciones.

2.2.2. El desarrollo intelectual

2.2.2.1. Definición

(CRCOnline, 2018)

Agregado de potencialidades – razonamientos, memorias, aprovechamiento, conocimiento, destrezas numerales, visualizaciones espaciales, premura mental, etc. – lo cual puede quedar en un individuo en niveles muy diversos. No es algo seccional sino una sucesión de caracteres los cuales se calculan con ensayos diversos.

(Guiainfantil.com, 2019)

El progreso erudito es la alianza entre la clarividencia y los pensamientos atados a los espacios motrices, social, autónomo y lingüístico, a lo cual no logramos apartarlo de cada proceso cognitivo como la curiosidad, percepción, reminiscencia, agrupación o reproducción, etc. En frases más llanas es la madurez neurobiológica la cual le consiente al infante desplegar en su ambiente en las etapas de su existencia (niñez, juventud y adultez).

El desarrollo intelectual del niño de 0 a 2 años

En dicha fase de su existencia el chico está transfigurando esos instintivos en movimientos intencionales: balbucea, intenta asir, menear sus extremidades y son algunos de los automáticos evidentes en los iniciales meses de existencia.

Anualmente el infante posee más dominio de su organismo y comienza a completar esos instintivos en una tendencia con intencionalidades y esos titubeos los convierte

en un vocablo para convocar tu cuidado en el momento en que no te advierta. En dicha fase el niño está atento por los reciente espacios, sabores e individuo que se le exhibe, por lo cual estimular esa atención será favorecedora.

El intelecto de los niños de 2 a 4 años

En el momento en que el infante o la infanta tiene los 2 años, ¡es un expedicionario! Estando un poquito más grande y posee variadas nociones y considerados que proporcionan las interacciones con él.

En dicha edad su dominio corpóreo está cuasi por cabal sometido, le escaseará un poquito los equilibrios, pero quedará laborando en ello; también de su progreso erudito, el lenguaje quedará bastante más incitado y laborado. Acá el niño somete destrezas gramaticales, motrices, cognoscitivas y eruditas que le consienten desplegarse en los jardines de infantiles y en sus acciones cotidianas. No obstante, la motivación y los aprendizajes no paran, contrariamente, prolongan a gran rapidez.

Las 4 etapas del desarrollo cognitivo que atraviesan los niños, según Piaget

Piaget pensaba que los conocimientos infantiles evolucionan mediante una sucesión de fases. Para dicho experto en psicología, los conocimientos que los infantes logran en las etapas no solamente son cualitativas y de manera cuantitativa distinta al de la etapa precursora, sino además a la que le ocurre. Asumiendo que dichas fases continúan un propio mandato, pensaba que al pasar de una a otra es progresiva, conforme al compás de aprendizajes de cada infante.

Etapas sensorio - motriz. Dicha fase alcanza la etapa a partir de su origen hasta los 2 años y es preliminar al progreso de la expresión y los pensamientos. En la etapa

sensoriomotoras los infantes se vinculan con el ambiente mediante cada sentido y acciones y despliegan su conocimiento por medio de cada juego de reproducción. También, exponen una conducta egocéntrica, de modo que solamente están en capacidad de diferenciar de manera conceptual su presencia, o sea el “yo”, y su ambiente.

Etapa preoperacional. En dicha fase, la cual comprende a partir de los 2 a los 7 años, surge los pensamientos preoperatorios. Dicho modelo de pensamientos es la magnitud de personificar de manera mental cada movimiento sin realizarlo. En dicha etapa, si bien la comodidad continua en presencia, los infantes ya están en capacidad de colocarse en el espacio de los otros. Cada representación empieza a ser muy común, lo cual expone ya que los juegos simbólicos cobran protagonismos.

Etapa de la operación concreta. Dicha fase comprende de 7 a los 11 o 12 años. Es una etapa en el cual los infantes comienzan a usar cada operación mental y la razón para cavilar en relación a los acontecimientos y los objetos que le envuelven. El reciente potencial para emplear la razón les consiente asumir los inconvenientes a partir de un orientación más constructiva y sistemática, juntamente que les apoya a entender el contexto a partir de una aspecto más rico y completo.

Etapa de las operaciones formales. En esta fase del progreso cognoscitivo propuesto en Piaget y comienza a los 12 años. Uno de los puntos más significativos en dicha etapa es la mutación de lo existente a lo viable. En dicha atapa, los infantes están en capacidad de utilizar la razón para alcanzar a los desenlaces abstractos lo cual no queda de manera directa vinculadas a un contexto concreto.

El juego como base del desarrollo intelectual

El juego en la primera infancia no significa solo una actividad placentera o recreativa, sino también la base del progreso erudito y afectuoso de infantes e infantas.

Mientras juegan, las niñas y niños aprenden –por ejemplo– “matemáticas cuando quiere construir un puente, mira dimensiones, altitudes, diferentes formas geométricas (...) o ciencias cuando quieren descubrir y experimentar.

Las especialistas indicaron que las actividades lúdicas también ejercitan su imaginación y creatividad, fortalecen su autoestima y ganan seguridad y libertad. Además, es un medio a través del cual expresan sus miedos, experiencias vividas e imaginadas, dan a conocer sus opiniones, aprenden a socializar y desarrollan valores cívicos de respeto.

Las especialistas recomendaron a cada padre y madre que compartan “tiempo de calidad” con sus hijos e hijas. Esto significa, mayor tiempo para integrarse y compartir con el menor, incluido mientras juega.

2.2. Bases filosóficas

Gruppe (1976) traza a “la filosofía de las culturas han visto en los juegos el principio de todas las culturas, y la antropología, finalmente, reveló en él un modo propio de la presencia humana: el homo ludens sale contiguo al homo faber y con la propia condición que él. El individuo juega de la misma manera que ama o labora”.

Como componente cultural, los juegos han estimulado la curiosidad de la etnografía, filosofía, psicología y antropología. Schiller (1935/1968), los juegos son actividades estéticas. Spencer (1897/1983), dice de los excesos de energía en un entorno progresivo biológico más extenso.

Wundt (1887), los juegos nacen de las labores, menciona que el ser humano ira asimilando en las labores a tener en cuenta el empleo de su misma energía como origen de deleite y asegura que los juegos hacen que el propósito sea ese atractivo efecto que escolta a las labores. En tanto que Spencer incluye los juegos del ser humano contiguo al de los animales, Wundt encierra los juegos del ser humano para su análisis en las esferas socioculturales, en tanto que Spencer encerraba el del ser humano como el del animal en esa esfera.

Plejánov (1958: 354) fundamentándose en la idea materialista de C. Marx, reprochó las hipótesis de que el arte es primero a la elaboración de cosas rentables, y los juegos anteriores a las labores, rasgueando el sucesivo contenido en sus Cartas sin destinatarios: “ya que sí, señor mío, quedo de manera firme en convencimiento de que no comprendemos de manera absoluta nada de la de los juegos historias del arte antiguo si no nos compaginamos con las ideas de que las labores son anteriores al arte, y de que el ser humano, en su totalidad, ve inicialmente a las cosas y sucesos a partir de la perspectiva utilitaria y solamente luego a partir de lo atractivo.

Dimensiones del desarrollo infantil

Cada dimensión del progreso pueril en la inicial niñez son 5 los cuales se corresponden constar, conforme a cada lineamiento curricular:

- Dimensiones Cognitivas
- Dimensiones Comunicativas
- Dimensiones Corporales
- Dimensiones Socio Afectivas
- Dimensiones Sensorio-motrices.

2.4. Definición de términos básicos

Cociente Intelectual. efecto de establecimientos de un vínculo entre las edades cronológicas y las edades mentales de un individuo y que simboliza una fija y referente acercamiento a la medida de su potencial erudito. Farouk (2011:50).

Cognición. Hecho de discernimiento, comprensión en total. Procesos mentales o intelectuales, los cuales posibilitan los conocimientos de cosas o de todo lo que nos está rodeando. Farouk (2011:52).

Inteligencia. Capacidad de entender, es indicar que, de descifrar cada signo y descubrir cada relación gracias a las que se exponen, por el origen o por la cognición, los acontecimientos contemplados, así también el ambiente de los objetos. Farouk (2011:96).

Juego simbólico. Se fundamentan en representar las funcionalidades básicas de una cosa por otra ficticia. Así tenemos, utilizar un cajón de cartones como si fuera una casita, o la tubería como si fuera un cañoncito. Son esparcimientos que se fundamentan en las creatividades e imaginaciones del infante. Dichos esparcimientos van escoltados de protagonistas imaginarios o amistades que no se ven que solamente ellos crean y los acompañaran en cada juego.

Juego reglado. Predomina de 6 a 12 años, a partir de 6 a 12 cada regla se va enredando. Dicha fase de juego consiente que cada infante interaccione entre sí, comprende cada regla e incentiva los pensamientos estratégicos y las planificaciones. Antes de 6 años los infantes ya fueron desplegando ciertas destrezas que les consienten comprender subsiguientemente este modelo de juego. Este es el modelo de juegos más tardíos, entrando al finalizar su fase pueril.

Juegos de bloques o de construcción. En dicho modelo de juego los infantes forman edificaciones, coches u otras formas de objetos por medio de la adición de minúsculas partes de diversas dimensiones, colores y formas.

En cada juego de construcciones se agregan componentes de los juegos simbólicos, pero más complicados y con más detalles. Si antes, con cada juego simbólico, un cajón de cartones simbolizaba un carrito, esta vez es un agregado de partes con suficiente semejanza a un carro, inclusive posee ya 4 llantas. cada juego de edificación, según van desarrollando, se van asimilando las edificaciones a la cosa existente.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

2.4.2. Hipótesis específicas

La dimensión desarrollo sensorio motor dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

La dimensión coordinación motora dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

La dimensión socialización mutua dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. *Operacionalización de la variable X*

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Desarrollo sensorio motor	• Coordinación	4	Mala	4 -6
	• Desplazamiento frontal		Media	7 -9
			Buena	10 -12
Coordinación motora	• Equilibrio dinámico	4	Mala	4 -6
	• Juegos de construcción		Media	7 -9
			Buena	10 -12
Socializaciones mutuas	• Socializa con sus pares	4	Mala	4 -6
	• Juega con sus padres		Media	7 -9
			Buena	10 -12
			Malo	12 -19
	El juego funcional	12	Aceptable	20 -27
			Bueno	28 -36

Tabla 2. *Operacionalización de la variable Y*

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Pensamientos creativos	• Producen efectos nuevos y únicos	3	Baja	3 -4
			Media	5 -6
			Alta	7 -9

	• Cuentan con		Baja	
Pensamientos	cualidades y		Media	3 -4
resolutivos	sapiencias a fin de	3	Alta	5 -6
	afrontar cada			7 -9
	inconveniente			
	• Sabe asumir		Baja	
Pensamientos	fallos en		Media	3 -4
ejecutivos	contextos de la	3	Alta	5 -6
	existencia			7 -9
	cotidiana			
			Bajo	9 -14
Desarrollo cognitivo		9	Medio	15 -20
			Alto	21 -27

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Anotando la codificación que exteriorizan Sánchez y Reyes (2002), acorde al medio de las dificultades, este es examen de tipo real pues trata de contestar a dificultades hipotéticas, busca componentes y leyes ordinarias las que admitan fundar la tesis exacta y quedar enfilada a narrar, exhibir o notificar.

Y es **continuada** a lo que están conectadas en instituir con una muestra de sujetos, el

rango de vinculo que hay en cada inconstante reconocida.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Es el incorporado completo las unidades a las que se refiere la tesis. También, la concreta B. Acuña (1998) en “Un adherido concreto o perdurable de sujetos, cosas o elementos los cuales exponen rasgos frecuentes” (p.123).

El combinado está conformado en 134 educandos del C.E.P. Cristo Rey.

Tabla 3. *Población del estudio*

N	Edad	Subpoblación
1	3	44
2	4	43
3	5	47
	Total	134

3.2.2. Muestra

La muestra fue por conveniencia constituida por 43 chicos de 4 años.

Tabla 4. *Distribución de la muestra*

N	Edades	Subpoblación
2	4	43
	Total	43

3.3. Método de investigación

La pericia usada en dicha investigación es razonada, pues se hizo una preparación incierta del examen, asimismo, el plan expresivo - continuo, las operacionalizaciones de inconstantes y la discusión de las secuelas son concluyentes por la elaboración hecha relacionada a las reseñas recogidas por el instrumental. (Hernández et al, 2010).

3.4. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

El método usado en el avance de este examen es la consulta y el utensilio aplicado es la pregunta.

Calculada la inconstante Juego funcional, se toma en cuenta la sucesiva graduación de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), A. veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original:	preguntas en la mudable Juego funcional
Autores:	Yenifer Crisel Iman Salvador Megalith Fiorella Toledo Doroteo
Origen:	Huacho - 2021
Propósito:	Establecer el vínculo en el juego funcional y el progreso intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.

Administración:	Particular y agrupada
Duración:	Casi 25 a 30 min.
Edad:	Infantes de 4años del C.E.P. Cristo Rey.

Calculada la inconstante Desarrollo intelectual, se considera la sucesiva escala de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), A. veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original:	Preguntas en la mudable Desarrollo intelectual
Autor:	Yenifer Crisel Iman Salvador Megalith Fiorella Toledo Doroteo
Procedencia:	Huacho. 2021
Propósito:	Instituir el lazo en el juego funcional y el avance intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.
Administración:	Específico y agrupada
Duración:	Casi 25 a 30 min.
Edad:	Infantes de 4años del C.E.P. Cristo Rey.

a) Validez del instrumento

Para la aprobación de consultas relacionadas al inconstante juego funcional, será expuesta a juicio de Expertos, docentes, Magíster y Doctores en Educación y obran en la UNJFSC, quienes conforme a su práctica en estudios calificarán.

Tabla 5. *Validez del cuestionario*

Experto	Suficiencia de instrumentos	Aplicabilidad de instrumentos
1	Hay Suficiencias	Aplica
2	Hay Suficiencias	Aplica
3	Hay Suficiencias	Aplica

Fuente: Preparación privada.

3.5. Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Luego del recojo de antecedentes, se hizo las informaciones, con la ejecución de tablas y gráficas descriptivas, se usaron en eso el SPSS.

b. Inferencial

Se expondrá a ensayo:

- Tesis
 - Estudio de tablas de doble ingreso
 - Cifra de similitud de Spearman,

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 6. *Juego funcional*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alto	26	60,5	60,5
	Bajo	5	11,6	72,1
	Medio	12	27,9	100,0
	Total	43	100,0	100,0

Fuente: Hoja de examen usado en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.

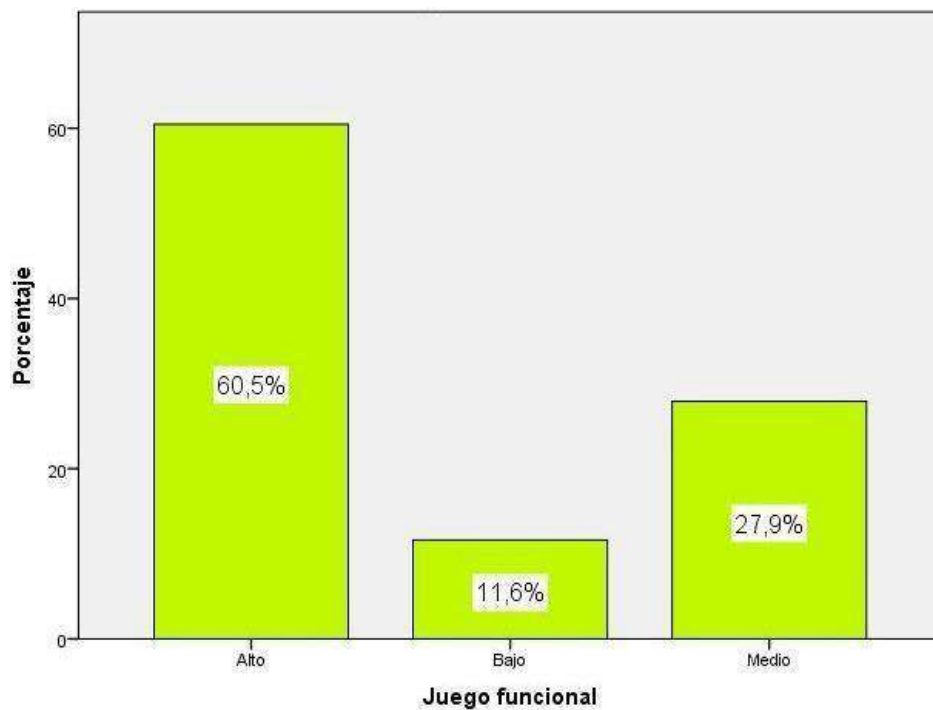


Figura 1. *Juego funcional*

La fig. 1, el 60,5% de chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey muestran el rango alto en la inconstante Juego funcional, 27,9% consiguieron rango medio y 11,6% obtuvieron rango escaso.

Tabla 7. *Desarrollo sensorio motor*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje recolectado
Válidos	Alto	15	34,9	34,9
	Baja	5	11,6	46,5
	Medio	23	53,5	100,0
	Total	43	100,0	100,0

Fuente: Hoja de estudio usado en chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.

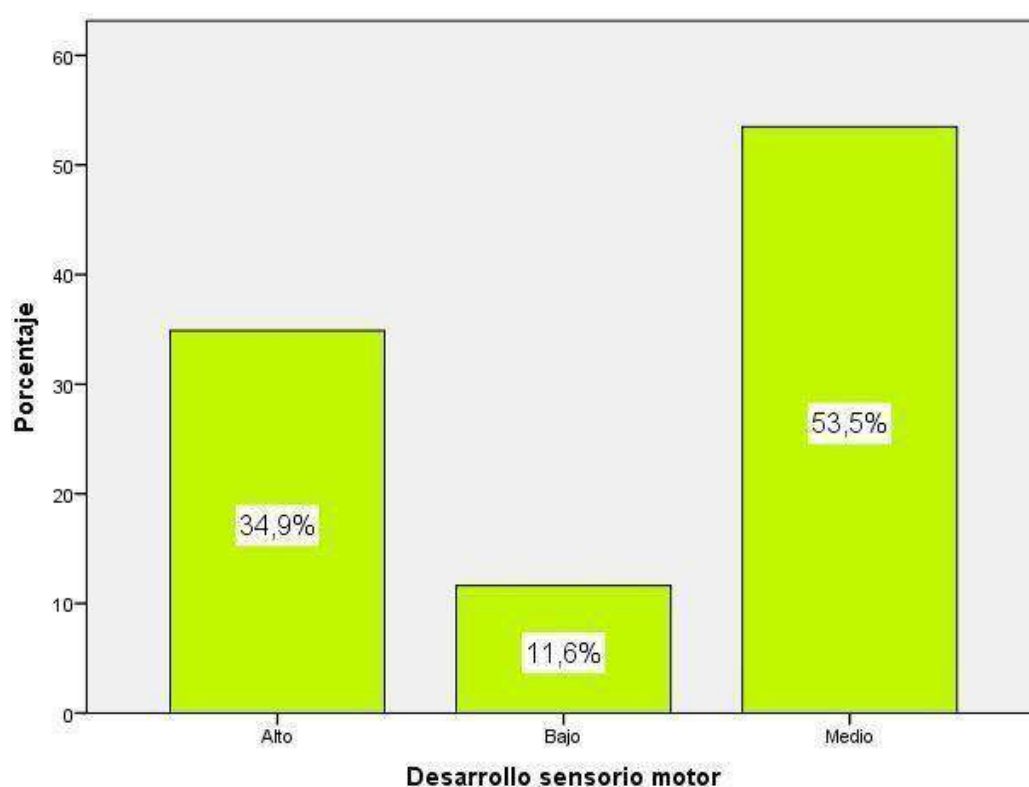


Figura 2. *Desarrollo sensorio motor*

La fig. 2, el 53,5% de chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey muestran rango medio en la dimensión “progreso sensorio motriz” del Juego funcional, 34,9% alcanzaron rango elevado y 11,6% alcanzaron condición baja.

Tabla 8. Coordinación motora

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	19	44,2	44,2
	Baja	3	7,0	51,2
	Media	21	48,8	100,0
	Total	43	100,0	100,0

Fuente: Hoja de estudio usado en chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.

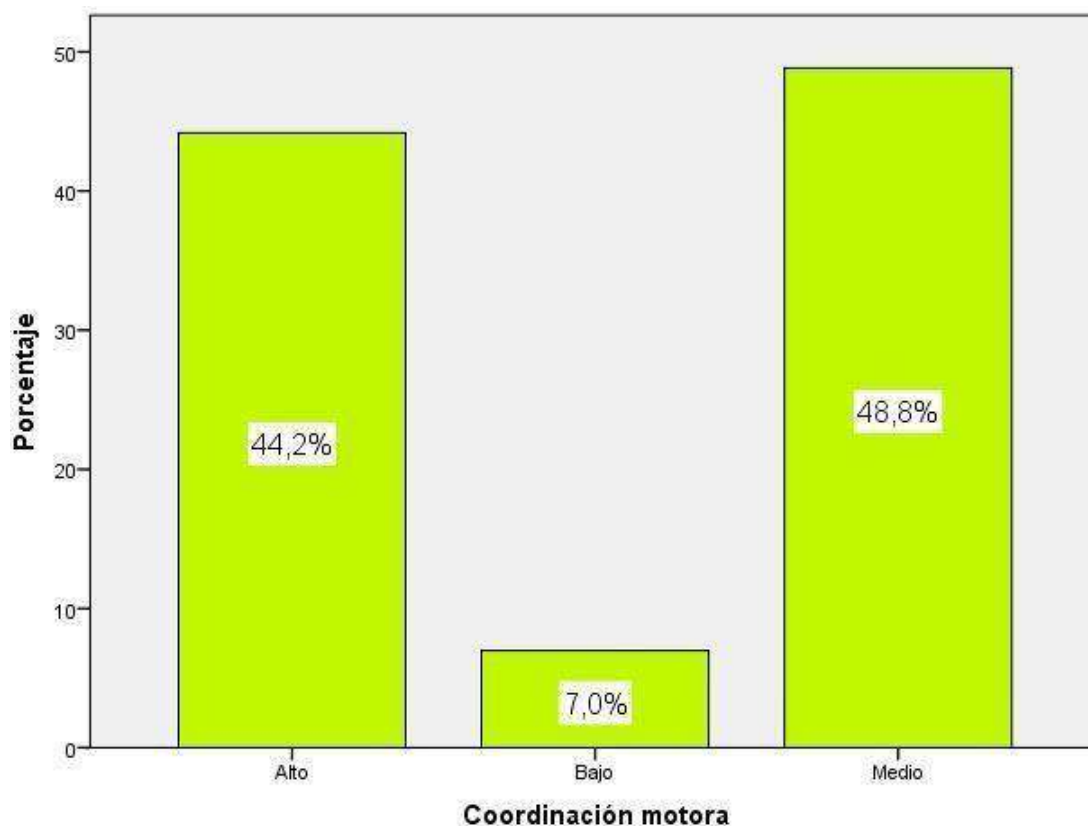


Figura 3. Coordinación motora

La fig. 3, el 48,8% de chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey muestran rango medio en la magnitud “coordinación motora” de Juego funcional, 44,2% alcanzaron rango alto y 7,0% alcanzaron condición baja.

Tabla 9. Socialización mutua

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje recolectado
Válidos				
Alta	24	55,8	55,8	55,8
Baja	8	18,6	18,6	74,4
Media	11	25,6	25,6	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de estudio usado en chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.

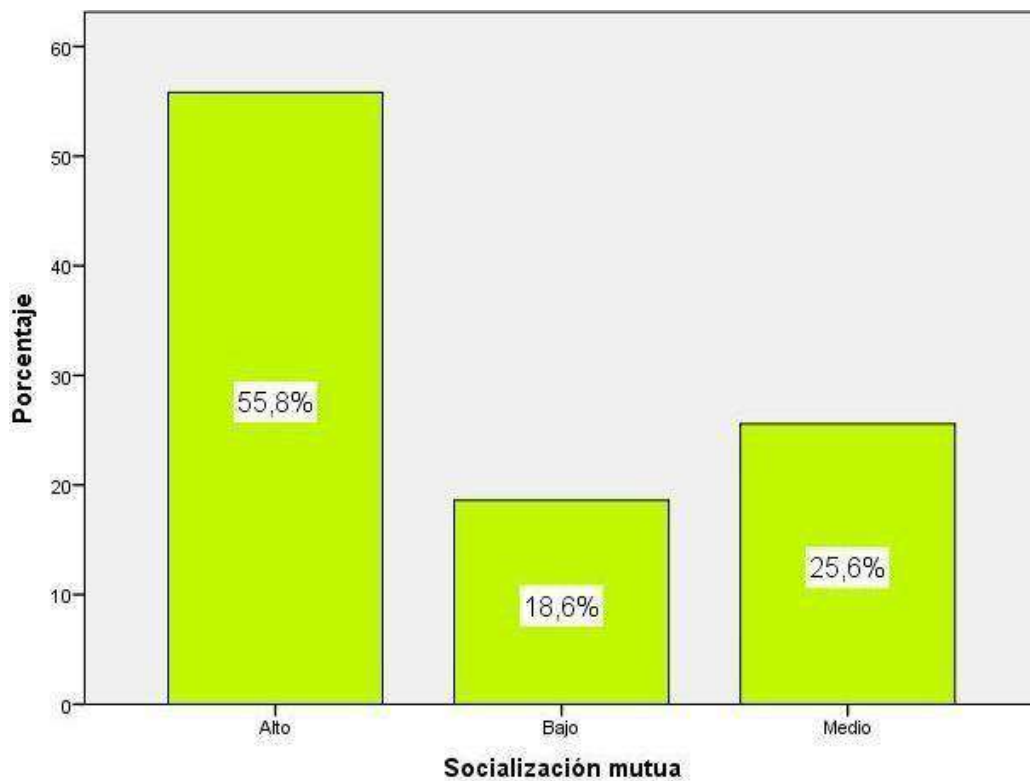


Figura 4. Socialización mutua

La fig. 4, el 55,8% de chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey muestran rango alto en la magnitud “socialización mutua” del Juego funcional, 25,6% alcanzaron rango regular y 18,6% alcanzaron rango escaso.

Tabla 10. *Desarrollo intelectual*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alto	20	46,5	46,5
	Bajo	5	11,6	58,1
	Medio	18	41,9	100,0
	Total	43	100,0	100,0

Fuente: Hoja de examen usado en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.

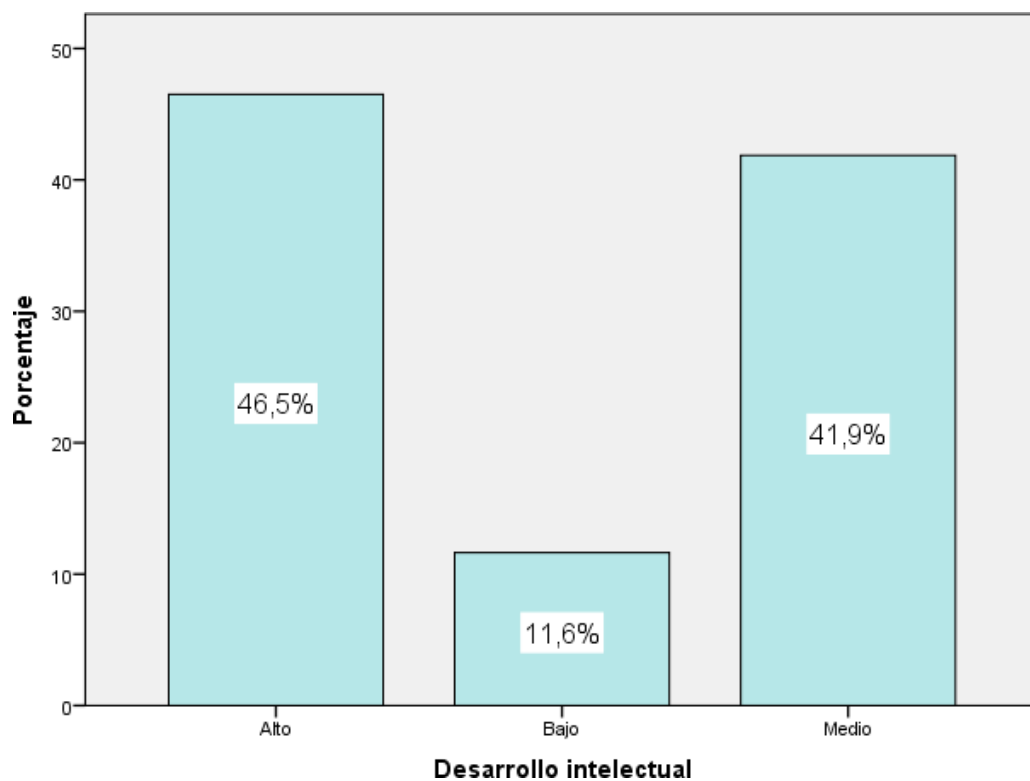


Figura 5. *Desarrollo intelectual*

La fig. 5, el 46,5% de chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. muestran el rango alto en el inconstante desarrollo intelectual, 41,9% consiguieron rango medio y 11,6% obtuvieron rango escaso.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Ha: El juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

H₀: El juego funcional no se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

Tabla 11. *El juego funcional y el desarrollo intelectual*

		Correlaciones	
		Juego funcional	Progreso intelectual
	Cifra de similitud	1,000	,666**
Juego funcional	Sig. (doble)	.	,000
Rho de	N	43	43
Spearman	Cifra de similitud	,666**	1,000
	Sig. (doble)	,000	.
Desarrollo intelectual	N	43	43

** . La semejanza es explicativa a la condición 0,01 (doble)

El cuadro 11 expone la similitud de $r = 0,666$ y la valía $\text{Sig} < 0,05$ a lo que se accede a la tesis antagónica y se refuta la tesis anulada. y, se logra exponer de modo estadístico a la

presencia de un lazo en el juego funcional y el progreso intelectual en niños de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La semejanza es de espacio admisible.

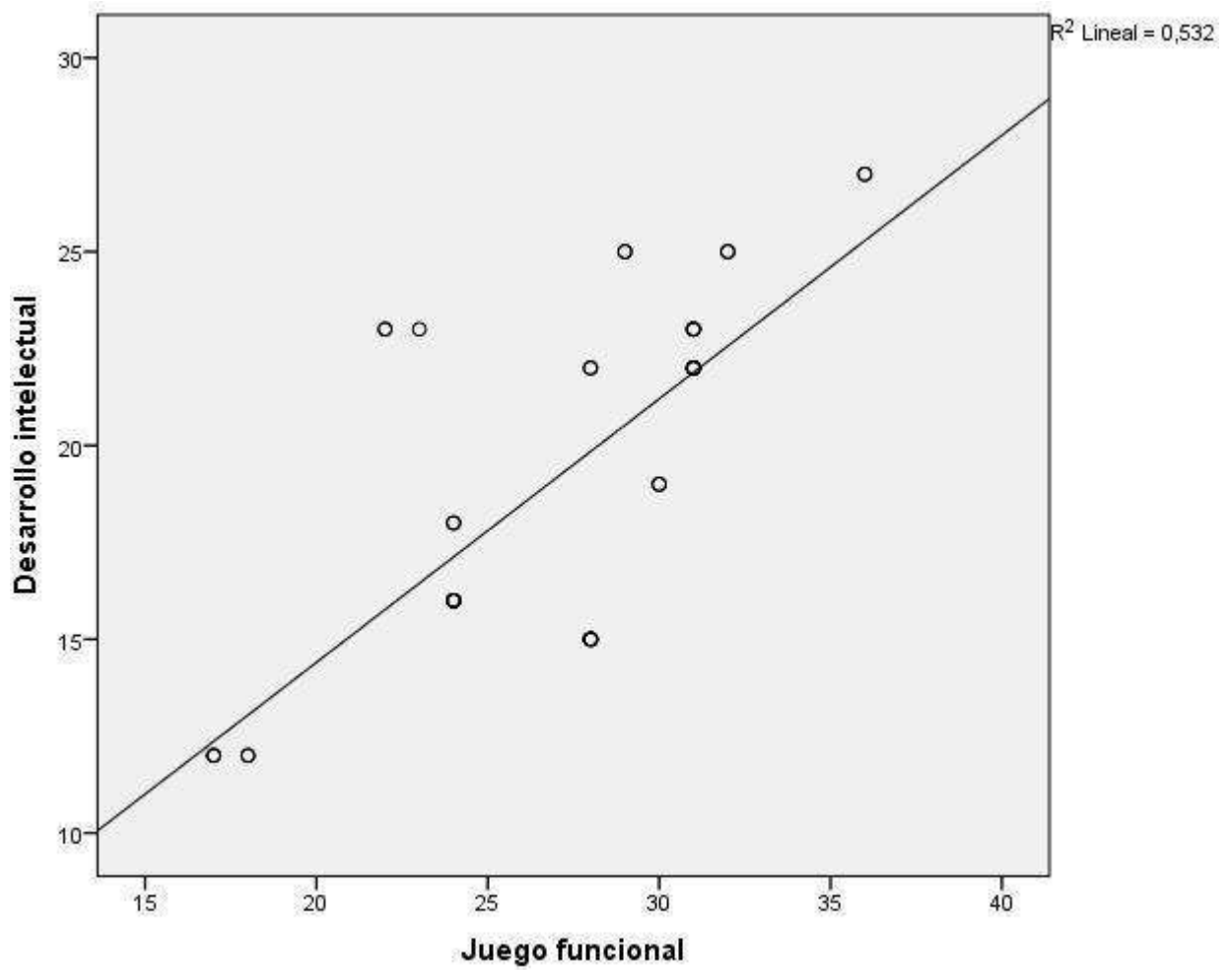


Figura 6. *El juego funcional y el desarrollo intelectual*

Hipótesis específica 1

Ha: La dimensión desarrollo sensorio motor dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

H₀: La dimensión desarrollo sensorio motor dentro del juego funcional no se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

Tabla 12. *La dimensión desarrollo y el desarrollo intelectual*

		Correlaciones	
		Desarrollo sensorio motor	Progreso intelectual
Desarrollo sensorio motor	Cifra de similitud	1,000	,677**
	Sig. (doble)	.	,000
Rho de Spearman	N	43	43
	Cifra de similitud	,677**	1,000
Progreso intelectual	Sig. (doble)	,000	.
	N	43	43

** . La semejanza es explicativa al rango 0,01 (doble).

La tabla 12 expone una similitud de $r = 0,677$ y una valía $\text{Sig} < 0$, y se admite la teoría antagónica y se rebate la teoría anulada. y, se logra exponer de modo estadístico la presencia de una correlación en el desarrollo sensorio motriz del juego funcional y el progreso intelectual en niños de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La semejanza es de dimensión aceptable.

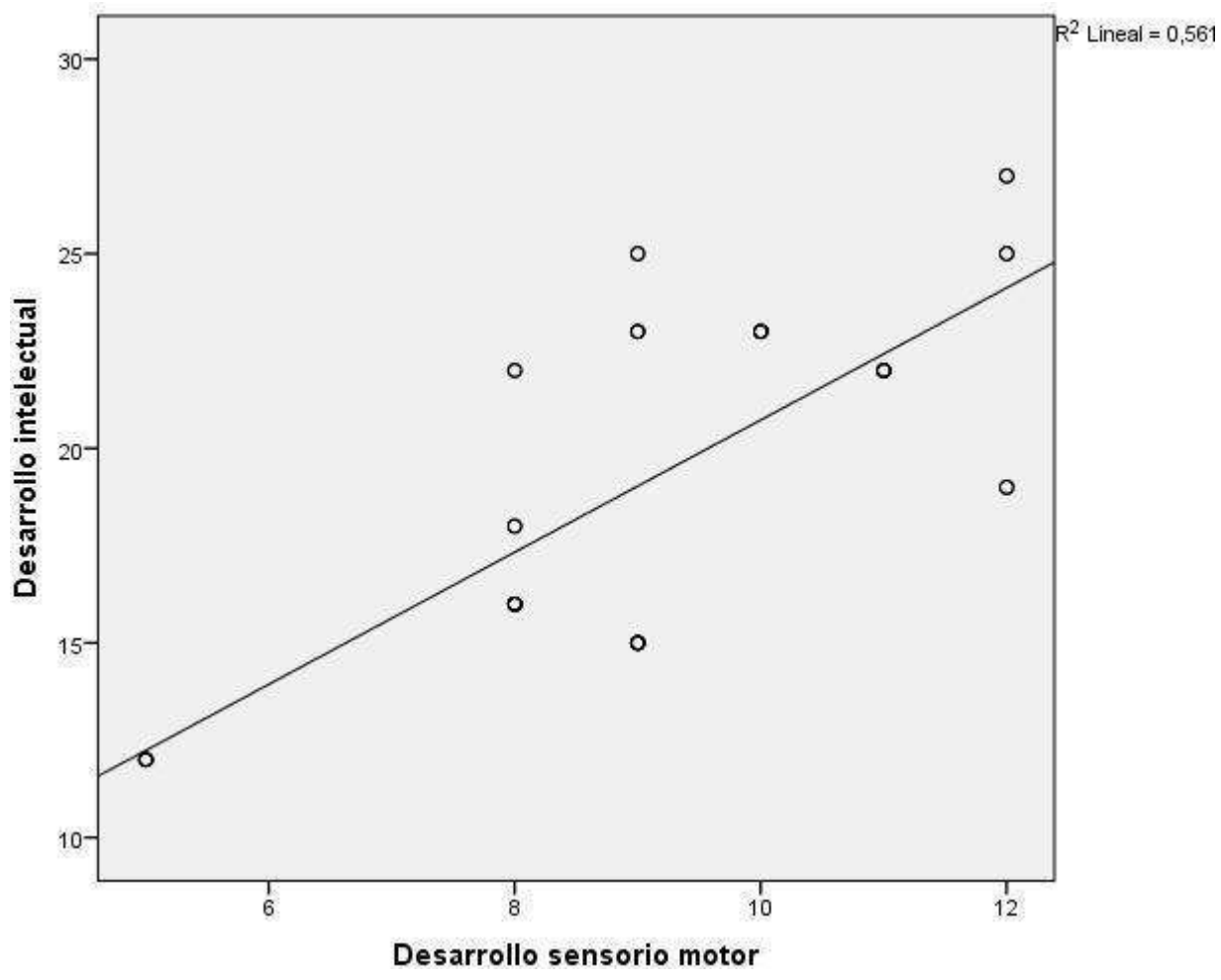


Figura 7. *La dimensión desarrollo y el desarrollo intelectual*

Hipótesis específica 2

H_a: La dimensión coordinación motora dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

H₀: La dimensión coordinación motora dentro del juego funcional no se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

Tabla 13. *La dimensión coordinación motora y el desarrollo intelectual*

			Correlaciones	
			Coordinación motora	Desarrollo intelectual
Rho de Spearman	Coordinación motora	Cifra de similitud	1,000	,689**
		Sig. (doble)	.	,000
Rho de Spearman	Desarrollo intelectual	N	43	43
		Cifra de similitud	,689**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	43	43

** . La similitud es explicativa a la condición 0,01 (doble).

El cuadro 13 expone la similitud de $r= 0,689$ y la valía $\text{Sig}<0,05$ y se accede la teoría antagónica y se refuta la teoría anulada. Y, se logra exponer de modo estadístico la existencia de una correlación en las coordinaciones motoras del juego funcional y el progreso intelectual en niños de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La similitud es de dimensión aceptable.

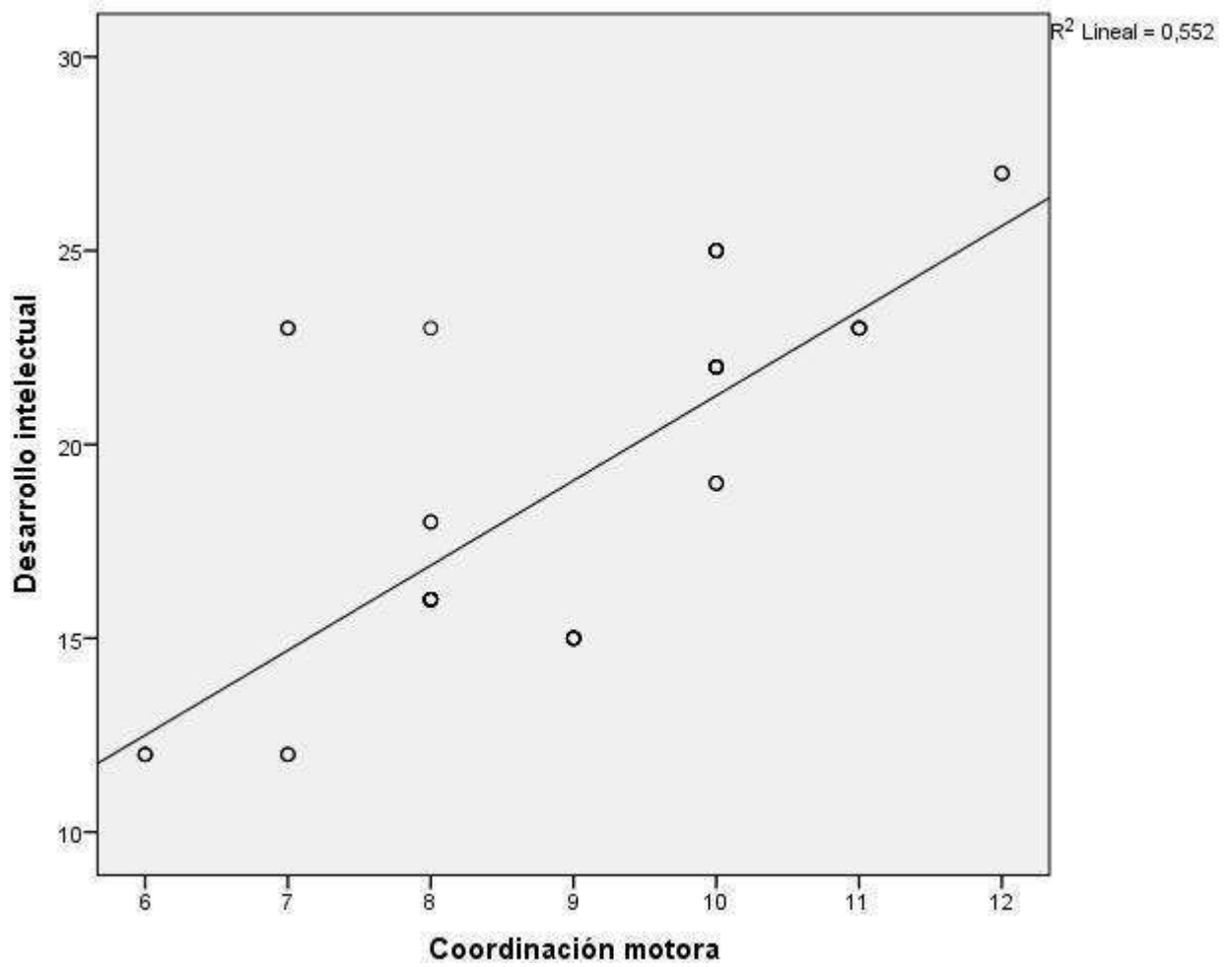


Figura 8. *La dimensión coordinación motora y el desarrollo intelectual*

Hipótesis específica 3

H_a: La dimensión socialización mutua dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

H₀: La dimensión socialización mutua dentro del juego funcional no se relaciona con el desarrollo intelectual en niños de 4 años de la I.E.P. Cristo Rey Huacho.

Tabla 14. *La dimensión socialización mutua y el desarrollo intelectual*

			Correlaciones	
			Socialización mutua	Desarrollo intelectual
Rho de Spearman	Socialización mutua	Cifra de similitud	1,000	,457**
		Sig. (doble)	.	,002
		N	43	43
	Desarrollo intelectual	Cifra de similitud	,457**	1,000
		Sig. (doble)	,002	.
		N	43	43

** . La similitud es explicativa a la condición 0,01 (doble).

El cuadro 14 expone la similitud de $r = 0,457$ y la valía $\text{Sig} < 0,05$ a lo que se accede a la tesis antagónica y se refuta la tesis anulada. y, se logra evidenciar de modo estadístico la presencia de una correlación en la socialización mutua de juego funcional y el desarrollo intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La semejanza es de dimensión regular.

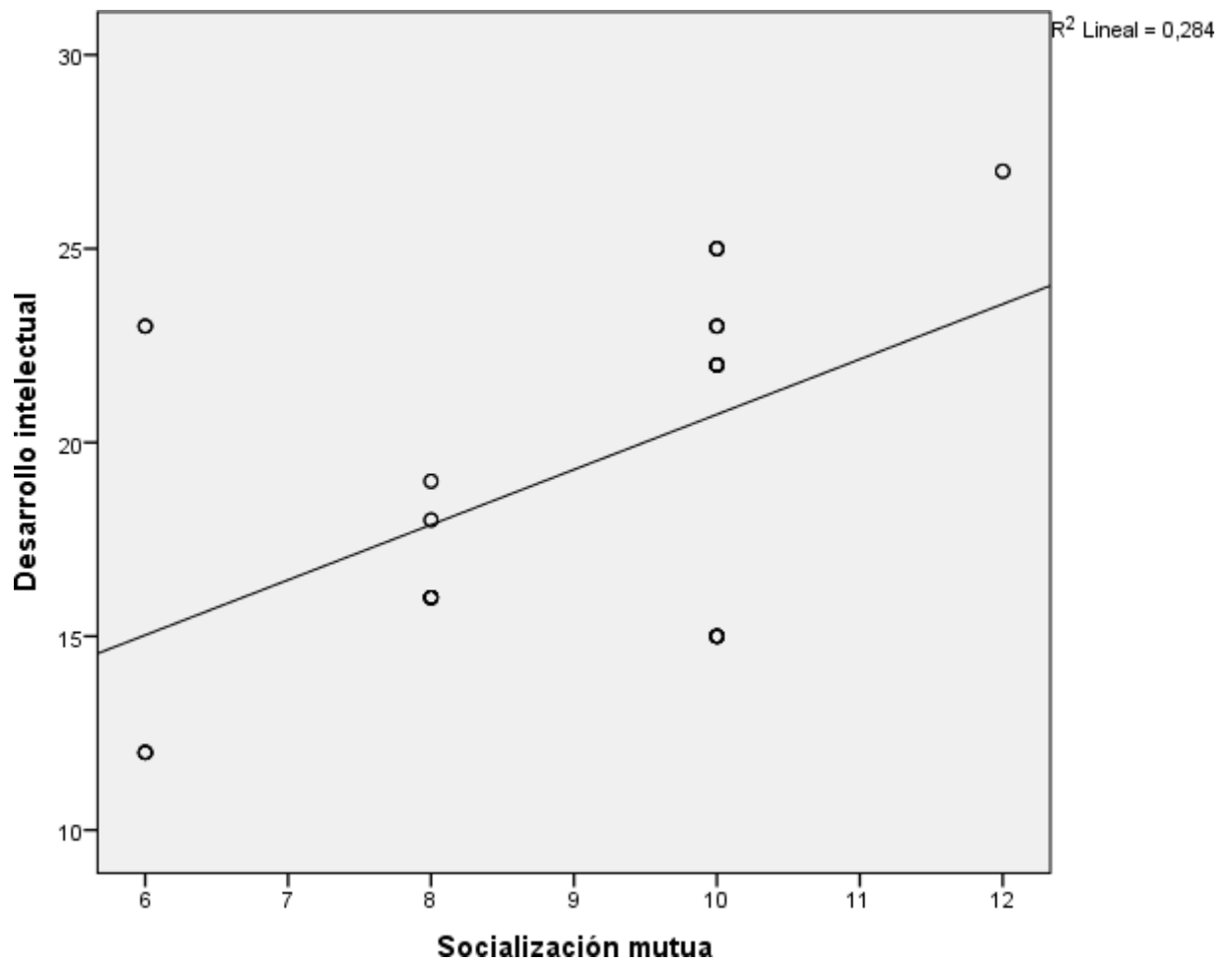


Figura 9. *La dimensión socialización mutua y el desarrollo intelectual*

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Es incuestionable la trascendencia de los juegos en el progreso del infante, no solamente por su perspectiva lúdica sino además por sus contribuciones a los diversos espacios del progreso. Al retozar el infante coloca en marcha varias destrezas cognoscitivas, motrices, colectivas y sentimentales, al turno que se distrae. los juegos le permiten al infante saber más a sí mismo y, además, mediante él, sabe el ambiente que le envuelve.

Por lo que los estudios efectuados se logran exponer y hay un lazo en los juegos funcionales y el avance intelectual en chicos de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La similitud es de dimensión excelente. Análogas secuelas se localizaron en Santos (2017) en “Juegos y progreso cognoscitivo en infantes de la U. E. "Hualcopo Duchicela" Columbe- Chimborazo 2016 – 2017”. El colectivo en análisis quedo compuesto en 35 educandos, los antecedentes se consiguieron por medio de una cedula de examen como herramienta investigativa, la orientación pedagógica constituye de acciones fraccionadas en 3 agregados así poseemos a cada juego a fin de desplegar la reminiscencia, juego para las memorias visuales y auditivas y esparcimientos para desplegar las percepciones, los propios que consintieron el progreso cognoscitivo de los presentes, se comenzó con el empleo de las guías en vista que se logró comprobar la presencia de una incierta conforme a la escaso uso de los juegos como instrumento esencial en las enseñanzas - aprendizajes. Este análisis se efectuó de manera retrospectiva estando el propósito de desplegar su sapiencia autónoma.

Al culminar el análisis se logra terminar que los juegos son una de las óptimas maniobras pedagógicas las cuales estimulan y beneficia el progreso cognoscitivo de los

infantes, después del empleo de las guías se contempla que el rango cognoscitivo se enaltecíó, también las sensopercepciones mejoraron de manera notable.

Y en la de Montalvan (2018) dice “Psicomotricidades y progreso cognoscitivo en infantes de inicial del C.E. N.º 2031 Virgen de Fátima - San Martín de P. – 2017”, asumió el propósito de establecer el vínculo existente en las psicomotricidades y progreso cognoscitivo en infantes de inicial del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017. La sistemática usada incumbe a un análisis de modelo no empírico, de corte colateral, con 94 infantes de inicial del C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017, el modelo se concretó en 34 infantes, con edad comprendida de 4 y 5 años. Los efectos logrados exponen que las prácticas de las Psicomotricidades están relacionadas de manera directa con el avance cognoscitivo de chicos de inicial - C.E. N.º 2031 “Virgen de Fátima” San Martín de P. 2017. Conforme a la reciprocidad de Spearman= 0.759**simbolizando una reciprocidad real formidable en las inconstantes y estando crecidamente reveladora en rango de p-valor = ,000< 0,00. Se consuma y hay vinculo positivo en las psicomotricidades y el progreso cognoscitivo.

En definitiva, Es los juegos que predominan en los estadios sensorio motor, que abarcan a partir del comienzo hasta 2 años. dicho modelo de juegos radica, especialmente, en la reproducción de algunas labores con el propósito de conseguir un efecto contiguo y satisfactorio. Cada acción puede ejecutarse con cosas o sin ellas.

CONCLUSIONES

Primera: Cuál es el lazo en el juego funcional y el avance intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La reciprocidad es de una magnitud buena.

Segunda: Hay un vínculo en el progreso sensorio motriz de juego funcional y el progreso intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La conexión es de un espacio aceptable.

Tercera: Cuál es el lazo en las coordinaciones motoras del juego funcional y avance intelectual en chicos de 4 años - C.E.P. Cristo Rey. La conexión es de condición aceptable.

Cuarta: Cuál es el lazo en la socialización mutua de los juegos funcionales y el progreso intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey. La reciprocidad es de condición moderada.

RECOMENDACIONES

Primera: Cada padre del C.E.I. dedicarle tiempo en familia a la actividad lúdica de sus niños y de ese modo dotarle de una compilación motriz amplia a sus niños a fin de que logren ser independientes en cada actividad cotidiana diaria.

Segunda: A cada docente del C.E.I. valorar el progreso psicomotriz al comienzo de sus labores educativas como perspectiva céntrica en la suspicacia del retardo a rango de los aspectos motrices, emocionales y cognoscitivos para así inmiscuirse de modo oportuno.

Tercera: A cada docente del C.E.I. emplear los juegos funcionales como elementos medulares del progreso de destrezas psicomotrices primordiales en los infantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

Bekiapadres. (2018). *El juego funcional y su importancia*.
<https://www.bekiapadres.com/articulos/juego-funcional-beneficia/>.

CRConline. (2018). *Desarrollo intelectual*. <https://centros-psicotecnicos.es/informacion-psicologica/desarrollo-intelectual>.

Gabriel&Adrian. (2016). *Tipo de juego para infantes*. <https://gabrielyadrian.com/tipo-juego-niños/#t-1636774045487>.

Guiainfantil.com. (2019). *ayudar el progreso intelectual de infantes*.
<https://www.guiainfantiles.com/bebe/etapa/guias-para-ayudar-el-progreso-intelectual-de-niños-segun-su-edades/>.

Kidi. (2018). *El juego funcional*. Lima: <http://www.okidilogopedias.com/el-juegos-funcionales-en-niños/>.

Montalvan, S. (2018). *Psicomotricidades y progreso cognositivo en infantes de inicial del C.E. N° 2031 Virgen de Fátima - San Martin de P. – 2017*. Lima. Perú: U. C. Vallejo.

Sánchez, V. (2018). *Tesis: los juegos didácticos para potenciar el progreso cognositivo de infantes de 1er grado de enseñanza de la escuela teniente Hugo Ortiz, Loja, 2017-2018*. Loja. Ecuador: U. Nacional de Loja.

Santos, M. (2017). *Teoria: Juegos y progreso cognositivo en infantes de la U. E. "Hualcopo Duchicela" Columbe- Chimborazo 2016 - 2017*. Riobama- Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.

Vigotsky, L. (1979). *El progreso de cada Proceso Psicológico Superior*. México: E. Grijalbo.

Vithas. (2016). *los juegos funcionales o de ejercicios*. <https://neurorhbs.com/blogs-dano-cerebral/progreso-y-evolucion-del-niño-a-traves-de-juegos/>.

Wikipedia. (03 - 01 - 2020).. Obtenidos de: <http://es.wikipedia.org>.

Xinaipi. (2017). *El juego en la primera infancia*.
<https://www.inaipi.gob.do/indexs.php/documento/publicacion/244-pregunta-y-respuesta-sobre-los-juegos-en-la-inicial-infancia>.

5.2. Fuentes Bibliográficas

Clapared, E. (1932). *La enseñanza funcional*. Madrid. España: Espasa.

Gros, K. (1901). *The play of man*. Nueva York: Appleton.

Orellano, O. (1998). *Avance Cognoscitivo*. 1ra Edición.

Vigotsky, L. (1979). *El progreso de cada Proceso Psicológico Superior*. México: Editorial Grijalbo.

5.3. Fuente Electrónica

Wikipedia. (03 - 01 - 2020).. Obtenidos de: <https://es.wikipedia.org>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGO FUNCIONAL Y DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. CRISTO REY – HUACHO

Problema	Objetivo	Hipótesis	VARIABLE E INDICADOR				
<p><u>Problema general</u></p> <p>¿Cómo se da el vínculo en los juegos funcionales y el progreso intelectual en niños de 4 años del C.E.P. Cristo Rey?</p> <p><u>Problema específico</u></p> <p>¿Cómo se da el vínculo la dimensión avance sensorio motor dentro del juego</p>	<p><u>Objetivo general</u></p> <p>Instituir el lazo en el juego funcional y el progreso intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.</p> <p><u>Objetivo específico</u></p> <p>Establecer el vínculo en la magnitud progreso sensorio motor dentro del juego funcional y el progreso</p>	<p><u>Hipótesis general</u></p> <p>El juego funcional se vincula al progreso intelectual en niños de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.</p> <p><u>Hipótesis específica</u></p> <p>La magnitud desarrollo sensorio motor dentro del juego funcional se relaciona con el desarrollo intelectual en</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): El juego social				
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices	
			Desarrollo sensorio motor	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Desplazamiento frontal 	4		S: Siempre CS: Cuasi siempre AV: A veces
			Coordinación motora	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio dinámico • Juegos de construcción 	4		
Socialización mutua	<ul style="list-style-type: none"> • Socializa con sus pares • Juega con sus padres 	4					

funcional y el desarrollo intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey?	intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.	infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.	Total		12	N: Nunca
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Desarrollo intelectual			
¿Cómo se da la relación entre la dimensión coordinación motora dentro del juego funcional y el desarrollo intelectual en infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey?	instituir el vínculo en la magnitud coordinación motora dentro del juego funcional y el progreso intelectual en infantes de 4 años - C.E.P. Cristo Rey.	La magnitud coordinación motora dentro del juego funcional se vincula al progreso intelectual en niños de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			Pensamiento creativo	<ul style="list-style-type: none"> • Producen efectos recientes y únicos 	3	S: Siempre
			Pensamiento resolutivo	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentan con cualidades y sapiencias para afrontar los inconvenientes 	3	CS: Cuasi siempre AV: A veces
			Pensamientos ejecutivos	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe asumir fallos en contextos de la existencia cotidiana 	3	N: Nunca

infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey?	de 4 años del C.E.P. Cristo Rey.	infantes de 4 años del C.E.P. Cristo Rey Huacho.	Total	9	
--	-------------------------------------	---	-------	---	--

MATRIZ DE DATOS

N	Juego funcional														V1	Desarrollo intelectual										V2					
	Desarrollo sensorio motor					Coordinación motora				Socialización mutua						ST1	Pensamiento creativo				Pensamiento resolutivo			Pensamiento ejecutivo			ST2				
	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12			S3	1	2	3	S4	4	5	6	S5			7	8	9	S6
1	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	32	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	25	Alto
2	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
3	3	2	3	2	10	3	3	2	3	11	3	2	3	2	10	31	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	23	Alto
4	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio
5	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
6	1	1	2	1	5	2	2	1	2	7	1	1	2	2	6	18	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	12	Bajo
7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
8	1	1	1	2	5	2	1	2	1	6	2	2	1	1	6	17	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	12	Bajo
9	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio
10	3	2	3	2	10	3	3	2	3	11	3	2	3	2	10	31	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	23	Alto
11	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18	Medio
12	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
13	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
14	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio
15	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	Alto

17	3	3	1	1	8	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
18	3	3	3	3	12	3	3	3	1	10	3	3	1	1	8	30	Alto	3	3	3	9	3	1	1	5	3	1	1	5	19	Medio
19	2	2	2	3	9	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	29	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	25	Alto
20	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio
21	3	2	3	2	10	3	3	2	3	11	3	2	3	2	10	31	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	23	Alto
22	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
23	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6	22	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	23	Alto
24	1	1	1	2	5	2	1	2	1	6	2	2	1	1	6	17	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	12	Bajo
25	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
26	3	2	3	2	10	3	3	2	3	11	3	2	3	2	10	31	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	23	Alto
27	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio
28	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
29	1	1	2	1	5	2	2	1	2	7	1	1	2	2	6	18	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	12	Bajo
30	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6	22	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	23	Alto
31	1	1	1	2	5	2	1	2	1	6	2	2	1	1	6	17	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	12	Bajo
32	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio
33	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
34	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18	Medio
35	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	32	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	25	Alto
36	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
37	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	5	16	Medio
38	3	2	2	2	9	2	2	2	2	8	2	2	1	1	6	23	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	23	Alto
39	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	Alto

40	3	3	1	1	8	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	22	Alto
41	3	3	3	3	12	3	3	3	1	10	3	3	1	1	8	30	Alto	3	3	3	9	3	1	1	5	3	1	1	5	19	Medio
42	2	2	2	3	9	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	29	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	25	Alto
43	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	15	Medio



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION

INSTRUMENTO 01
VARIABLE JUEGO FUNCIONAL

Por su cooperación se le agradece, y se le comunica que sus datos brindados. Son de incógnita y serán estrictamente reservados.

Siempre	A. veces	Nunca
3	2	1

Desarrollo sensorio motor		3	2	1
1.	Mejora la coordinación del movimiento			
2.	Optimiza el desplazamiento frontal del niño			
3.	Desarrolla la manipulación de objetos			
4.	El niño estimula su sentido visual.			
Coordinación motora		3	2	1
5.	Aumenta el equilibrio tanto dinámico como estático.			
6.	El niño aprende a reconocer su cuerpo			
7.	Dominan los juegos de construcción, rompecabezas sencillos.			
8.	El niño quiere aprender a andar en Bicicleta.			
Socialización mutua		3	2	1

9.	La diversión es la mejor forma de aprender.			
10.	El niño socializa con sus pares en el aula de clase.			
11.	Aprende a jugar con sus padres			
12.	Socializa los juegos a través de canciones infantiles			



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION

INSTRUMENTO 02
VARIABLE DESARROLLO INTELECTUAL

Por su cooperación se le agradece, y se le comunica que sus datos brindados. Son de incógnita y serán estrictamente reservados.

Siempre	A. veces	Nunca
3	2	1

Pensamiento creativo		3	2	1
1.	El niño ante a un inconveniente trata hallar resultados oportunos			
2.	Al niño le agrada elaborar cosas fuera de lo común			
3.	El niño tiene por habito modificar las disposiciones de cada mueble o cosas en el domicilio.			
Pensamiento resolutivo		3	2	1
4.	Usas variados materiales para solucionar los inconvenientes que se te exponen			
5.	Ante un acontecimiento tienes por habito indagar más informaciones			
6.	utilizas destrezas con el propósito de solucionar inconvenientes			
Pensamiento ejecutivo		3	2	1

7.	contemplas los ejercicios de manera detallada antes de asumir un fallo			
8.	Instituyes con confianza tus cosas antes de realizar una actividad			
9.	Estas acostumbrado a no arriesgar en tus fallos por miedo a equivocaciones.			