



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

**Facultad De Educación Especial y Pedagogía**

Trabajo de Grado para Obtener el Título de Licenciado (a)

Estimulación Temprana y Orientación Familiar

Tesis

ESTIMULACIÓN TEMPRANA CON JUEGO PARA EL  
DESARROLLO COGNITIVO: CASO NIÑOS FUNDACIÓN OFRECE  
UN HOGAR.

Presentado Por:

Cárdenas Carrera, Aura Melissa

8-926-883

ASESOR:

Marietta Batista

Panamá, 2020

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme el don más preciado, la Vida, y con ella la dicha de vivir día a día.

A mi mamá, por siempre estar a mi lado, apoyándome y manteniéndose de pie para conmigo y mis hermanas.

A mi abuela, que junto a mi mamá me criaron con buenos valores.

A mis hermanas, porque a pesar de las peleas, han estado conmigo en todo momento.

A mi amado, César, por brindarme su amor, su apoyo incondicional y siendo mi sostén en mis momentos más difíciles.

*Aura Melissa Cárdenas C.*

## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco principalmente a Dios por mantenerme con salud, y guiarme en este camino desde que inicié la carrera; agradezco la sabiduría y la fortaleza que me ha dado y me seguirá dando para cumplir muchas metas más.

A mi familia por apoyarme en cada paso que doy, y ser mi inspiración para culminar mis estudios y salir adelante.

A mis compañeras, amigas y amigos que me han visto crecer, y ver mis logros, de cada uno he aprendido cosas nuevas que me hacen ser mejor persona.

A los profesores que a lo largo de la carrera me ofrecieron sus experiencias y sus enseñanzas que me ayudaron a terminar mi trabajo de grado, de cada uno aprendí cosas significativas, y no solo en el ámbito de estudios, sino también para la vida. Así mismo, a mi asesora, la Dra., Marietta Batista, por brindarme sus conocimientos y guiarme en este camino, un poco difícil, pero con la satisfacción de haber cumplido la meta.

*Aura Melissa Cárdenas C.*

## **RESUMEN**

La Estimulación Temprana como tal, es de gran importancia para el desarrollo del niño, desde el vientre materno este precisa de estímulos que le faciliten su posterior desarrollo. Es de importancia también, para el desarrollo cognitivo, ya que beneficia al aprendizaje del niño. El objetivo de esta investigación es Diseñar un programa de Estimulación Temprana con juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar, bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo - correlacional y el diseño de la investigación es cuasi experimental. Con esta investigación se pudo determinar el poco conocimiento que tienen las cuidadoras respecto al juego, sin embargo coinciden en que sería de gran ayuda contar con un manual de actividades de juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños. Así mismo, sería beneficioso para ellas recibir capacitaciones en cuanto a técnicas de Estimulación Temprana y con respecto a las intervenciones hacia los niños hubo resultados positivos y fueron de gran provecho para ellos.

**Palabras claves:** Estimulación temprana, juego, desarrollo cognitivo, plasticidad cerebral, áreas del desarrollo.

## **ABSTRACT**

Early Stimulation as it is, is very important for the development of the child, from the mother's womb he or she needs stimuli that facilitate his or her subsequent development. It is also important for cognitive development, so that it benefits the child's learning. The objective of this research is to design an Early Stimulation program with game for the Cognitive Development of the Children of La Fundación Ofrece un Hogar, working on quantitative approach and the research design is quasi experimental. Whith this research, it was posible to determine the low knowledge that caretakers have about the game, however they agree that it would be helpful to have a manual of game activities to stimulate the cognitive development of children. Likewise, it will be beneficial for them to receive training in Early Stimulation techniques and with regard to the interventions for children there were positive results and they were of great benefit to them.

**Keywords: Early Stimulation, Game, Cognitive Development, Brain Pasticity, Development areas.**

## CONTENIDO GENERAL

|   |           |
|---|-----------|
| DEDICATORIA.....  | 2         |
| AGRADECIMIENTO.....   | 3         |
| RESUMEN.....  | 4         |
| ABSTRACT .....  | 5         |
| INTRODUCCIÓN.....   | 7         |
| <b>CAPITULO I. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>   | <b>11</b> |
| 1.1. Planteamiento del problema.....  | 11        |
| 1.2. Justificación.....   | 21        |
| 1.3. Hipótesis.....   | 23        |
| 1.4. Objetivos .....  | 23        |
| 1.4.1. Objetivo general.....  | 23        |
| 1.4.2. Objetivos específicos.....   | 23        |
| <b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>   | <b>26</b> |
| 2.1. Estimulación Temprana .....  | 26        |
| 2.2. El juego .....   | 33        |
| 2.3. Desarrollo cognitivo .....   | 38        |
| <b>CAPÍTULO II: MARCO METOLÓGICO .....</b>  | <b>43</b> |
| 3.1. Diseño de investigación .....  | 43        |
| 3.2. Población o universo.....  | 43        |
| 3.3. Variables .....  | 44        |
| 3.4. Instrumentos y/o técnicas de recolección de datos y/o materiales y/o<br>equipos que se va a realizar ..... | 46        |
| 3.5. Procedimiento .....  | 46        |
| <b>CAPITULO IV: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....</b>   | <b>48</b> |
| <b>CAPÍTULO V. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</b>   | <b>71</b> |

|   |     |
|---|-----|
| CONCLUSIONES.....                                       | 90  |
| LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN..... | 91  |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....                        | 92  |
| BIBLIOGRAFÍA.....                                       | 92  |
| ANEXO.....  | 101 |
| ÍNDICE DE CUADROS .....                                 | 109 |
| ÍNDICE DE GRÁFICAS .....                                | 110 |
| INDICE DE FIGURAS .....                                 | 111 |

## INTRODUCCIÓN

Con el pasar de los años, la Estimulación Temprana ha tomado mayor relevancia, lo que le otorga al infante la misma consideración y que sea objeto de estudio, buscando siempre el beneficio de este. Al hablar de Estimulación Temprana, se hace necesario hablar del niño, la familia y el entorno, ya que estos tienen repercusiones en cuanto al desarrollo del primero.

La Estimulación Temprana es el conjunto de actividades que se les practican a los niños de 0 a 6 años, con el fin de que éste obtenga un óptimo desarrollo, en todas las etapas de su vida, y potencie sus capacidades y habilidades. Son diferentes áreas las beneficiadas con la Estimulación Temprana: la psicomotora, el lenguaje, la social afectiva y la cognitiva; esta última primordial como las anteriores. A través de la estimulación se logra que el párvulo alcance al máximo su potencial.

El desarrollo cognitivo es el proceso por el cual el individuo obtiene los conocimientos necesarios, estos a través de las experiencias que vive, y el medio que le rodea, a su vez por los estímulos que recibe desde los primeros años de vida.

La mejor forma de aprender es por medio del juego, las actividades lúdicas facilitan los aprendizajes en los niños, debido a que en las primeras etapas, al infante le gusta experimentar, conocer y aprender del entorno que le rodea.

Este trabajo de investigación consta de cinco capítulos que se detallan a continuación: en el Capítulo I, se describe el planteamiento del problema que hace hincapié en las variables que se analizan, señalando antecedentes teóricos y situación actual; formulando la pregunta que dirige este proceso, es decir el problema de investigación, se expresa la justificación, la hipótesis, los objetivos generales y específicos.



Capítulo II, está formado por los conceptos que fundamenta la investigación, los estudios realizados por autores que argumentan juicios que sirven para darle fundamento a los resultados de la investigación.

Capítulo III, se presenta el diseño de la investigación, el tipo de estudio, la población y muestra seleccionada para llevar a cabo un plan de intervención, tipo de muestra estadística, las variables, los instrumentos o técnicas para recopilar información, y el procedimiento que se llevó a cabo.

Capítulo IV, se muestra un manual que funciona como propuesta de intervención, en base a actividades de juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños.

En el Capítulo V, los resultados de las encuestas realizadas, y las evaluaciones.

Por último aparecen las conclusiones a las que se llegó al término de la investigación, las limitaciones y recomendaciones, referencias bibliográficas que fueron de gran utilidad y los anexos.

# **CAPÍTULO I**

## CAPITULO I. ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

La Estimulación Temprana no es un término de ahora, sino que siempre ha existido. En sus inicios se conocía como Estimulación Precoz y con el pasar de los años, las investigaciones y los diferentes autores que se han interesado por el desarrollo del niño, ésta ha tomado una importancia significativa, ya que el niño desde que nace debe ser estimulado. Para Arango, Infante & López (2006) citados por Albornoz & Guzmán (2016) Estimulación Temprana es "el conjunto de acciones tendientes a proporcionar al niño las experiencias que este necesita desde su nacimiento para desarrollar al máximo su potencial biopsicosocial". (p.187)

El niño desde la etapa prenatal, necesita de estímulos a través de actividades que le permitan conocer el mundo que le rodea, adaptarse y aprender de este, por lo cual De Castro, Allen-Leigh, Katz, Salvador-Carulla, & Lazcano-Ponce (2013) señalan que Estimulación Temprana:

**Es el conjunto de actividades que los cuidadores pueden realizar con los bebés desde el nacimiento para proporcionar cuidados y experiencias necesarias para el desarrollo de capacidades sensoriales, cognitivas y emocionales. Además de estimular la atención, memoria, comunicación, curiosidad y el desarrollo mental y motor en general, la estimulación temprana es una oportunidad para el monitoreo de los hitos en el desarrollo infantil. (p.269)**

A partir de que el niño está en el vientre materno es primordial que éste reciba estímulos, Carranza, León & Negreros (2012) en cita de Toasa (2015, p. 15), manifiesta que "La estimulación es de vital importancia ya que el 50% de la capacidad de aprender de una persona se desarrolla en los primeros años de vida y es precisamente desde el nacimiento hasta la edad de 6 años".

Son muchas las definiciones que existen de Estimulación Temprana, sin embargo todas coinciden en lo mismo, lo primordial de aprovechar las primeras edades de vida.

Garza (2014) propone que:

**La Estimulación Temprana tiene como propósito principal el aprovechar la capacidad moldeable del cerebro del bebé o niño para irse adaptando a diversas circunstancias y al entorno con facilidad. Se realiza a través de juegos y ejercicios que combinados con estímulos y de forma repetitiva logran aumentar y fortalecer funciones cerebrales en los aspectos sociales, sensoriales y físicos. Es importante considerarla como una estrategia de prevención primaria, que debe ser iniciada desde el momento del nacimiento del niño, tomando en cuenta las acciones ambientales y de alimentación así como la salud y protección del niño y educativas hacia la madre, incluso antes del nacimiento, enfatizando la etapa de maduración neurofisiológica, en conjunto con el nivel preescolar y escolar del niño. (p. 25-26)**

La Estimulación Temprana de manera oportuna potencia las habilidades y capacidades del niño, la Organización Panamericana de la Salud (OPS) citada por Rojas (2017) señala que:

**Estimulación temprana comprende un conjunto de acciones que en calidad y oportunidad adecuadas, tienden a proporcionarle al niño las experiencias necesarias para desarrollar su capacidad potencial, esta debe realizarse como un juego, primero provocar en el niño el “Deseo de hacer” aquello que debe realizar. Saber “Escuchar” al niño en vez de dirigirlo, estar “alerta” a sus estados internos, deseos y demandas. Durante la estimulación, es más importante la “Forma” como se hace y se le habla al niño. (p. 2)**

Ante lo anterior, Bonier (2008), en cita de Martínez-Cruz, García-Alonso, Poblano, Madlen (2010) afirman que la Estimulación Temprana:

**Se fundamenta en una serie de estímulos selectivos programados que propician un aprendizaje natural o fisiológico en el niño con el objeto de favorecer su óptimo neurodesarrollo. Las actividades de estimulación temprana se enfocan en cuatro áreas: motriz, cognitiva, lingüística y socioemocional. (p.304)**

En la Estimulación Temprana como proceso están involucrados varios agentes, principalmente los padres y la familia en general, por lo cual Berk (2004) citado por Cuervo (2010) destaca “la importancia de la familia en el proceso de socialización y aprendizaje de los niños a lo largo de su desarrollo y de su vida

escolar; en consecuencia, los padres facilitan el desarrollo de competencias sociales” (p.115).

A parte de la familia, para Calvera (2015) no solo este agente está involucrado en la educación de la primera infancia, sino también aquellas personas que interactúan con el menor.

**(...) Se pueden destacar en primer lugar los pertenecientes a su grupo familiar (padres, hermanos y otros miembros), pero además de ellos se encuentran otras personas que apoyan el proceso de crianza y educación de los niños como: Cuidadores ocasionales o permanentes que asumen el cuidado y atención de los menores en diferentes espacios, como el lugar de residencia de los niños o la de los cuidadores. (p. 41) Los vecinos, amigos y otros adultos que forman parte de la comunidad en la cual se encuentra el niño o la niña y que forman parte de su entorno. (p. 42)**

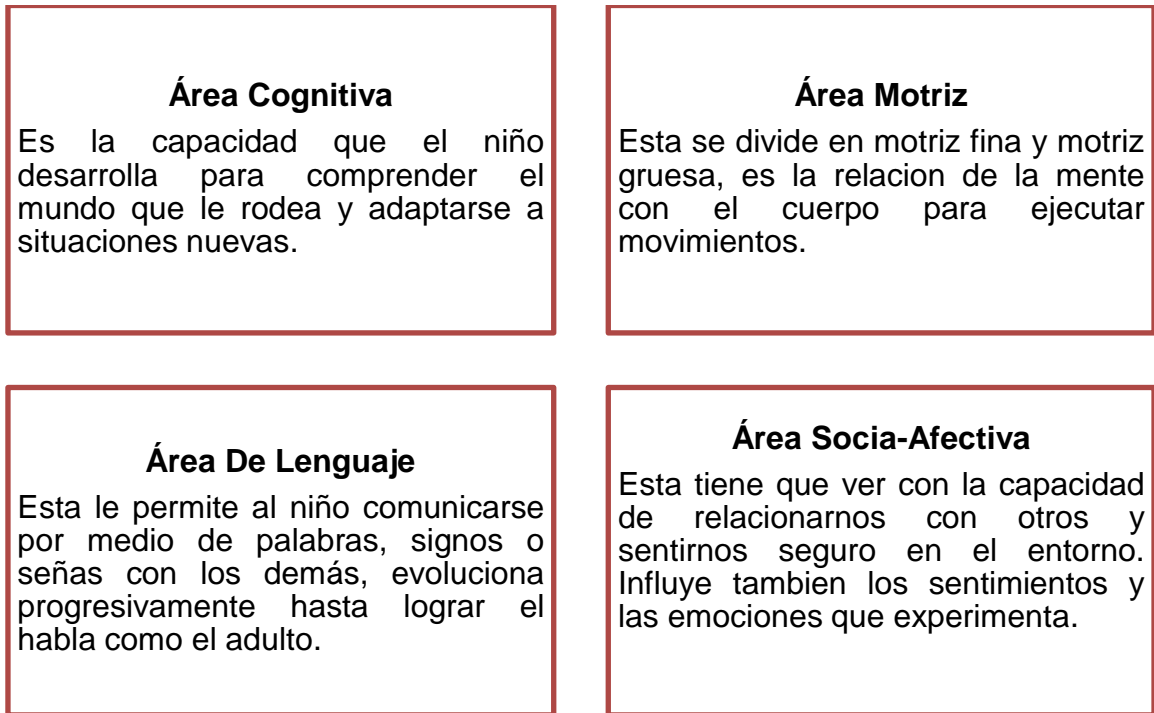
Son diferentes las personas implicadas en el desarrollo de la primera infancia, por lo que se requiere prepararlos adecuadamente para que potencien las habilidades de los menores de cinco años. Es tanta la importancia que tiene la Estimulación Temprana, que mientras más estímulos se le brinde al niño, mayor será su capacidad de asimilación que le facilitarán el aprendizaje clave para su desarrollo normal.

Castro & Rodríguez, (2008-2009) citados por Toasa (2015), manifiestan que:

**La Estimulación Temprana se constituye un proceso importante para el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño permitiéndole básicamente reconocer formas, colores, sonidos, objetos y sabores. A mayor Estimulación Temprana que reciban los niños y niñas de 2 a 3 años mayor es la capacidad motora perceptiva Cognitiva-Lenguaje y Social que poseerán a lo largo de su vida. (p. 14)**

Aprovechando los primeros años de vida, especialmente desde el nacimiento hasta los 3 años, ya que en esta etapa, las conexiones sinápticas son mayores, el niño necesita de estímulos en cada una de las áreas de su desarrollo, estas se complementan entre sí y muchas veces una influye en la otra, estas áreas son las que se observan en la Figura N° 1.

**Figura N° 1. Áreas del Desarrollo infantil**



Fuente: Elaborado a partir de Velásquez (2016, p.10).

El juego desde las primeras edades es una de las herramientas que mejor facilitan el aprendizaje de los niños, ante ello, Ríos (2013), plantea que el juego es “una actividad inherente a todo ser humano. A través de él, aprendemos a relacionarnos dentro del ámbito familiar, material, cultural y social”. (p.3)

En el infante, el juego está presente en todo momento, esto significa que “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018 p. 7). Por ello, el juego en los niños nunca deja de existir, está tan ligado a la naturaleza de este, que incluso puede considerarse indispensable para el aprendizaje de los niños.

El juego más allá de ser una actividad lúdica donde alguien gana o pierde, es mucho más que eso, ya que en el niño se impulsa la imaginación y pensamiento logrando un desarrollo más amplio con cada juego.

Piaget (1946) en cita de Bravo (2014) señala:

**Que concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil. Orientado por sus intereses epistemológicos de base, estudia los procesos de simbolización en el sujeto y encuentra en el juego, fundamentalmente en el juego simbólico, una instancia propia para explicar el paulatino abandono de las formas egocéntricas de pensamiento y la progresiva construcción modalidades lógicas avanzadas. La participación en situaciones lúdicas parece colaborar en el paisaje de inteligencia práctica a la representativa al posibilitar el despliegue de la imaginación creadora y de la acción transformadora del niño, que resultan un motor de su pensamiento y su razón. (p.12)**

A través del juego el niño se relaciona con otros y aprende a su vez de ellos, es un aprendizaje mutuo de unos con otros: “Al jugar con otros, el niño despliega su zona de desarrollo próximo, involucrándose en actividades más complejas de las que normalmente experimenta en la vida diaria” (Vygotsky, 1967 en cita de Muñoz & Valenzuela (2014, p. 2). Así pues, el niño logra un aprendizaje cooperativo, donde pone en práctica lo que sabe y aprende nuevas habilidades por medio de los otros.

El juego, además de ser divertido y recreativo, adiestra destrezas en el niño en todas las áreas del desarrollo, principalmente la cognitiva.

Glözman, O. Terre, C. Anauate. (2014) en cita de Terré & Vigo (2015) hacen énfasis en que:

**Los juegos son actividades que de una u otra manera facilitan el desarrollo de todas las funciones cognoscitivas y emocionales. De hecho, son fundamentales para el aprendizaje y comprometen en gran escala las competencias del desarrollo del cerebro. Tal y como lo plantean algunos autores el juego es un canalizador del desarrollo de conexiones sinápticas y de redes cerebrales. (p. 31)**

Esto debido a que durante el juego, en el cerebro se liberan hormonas que le facilitan el mantenerse tranquilo, feliz, estimular la concentración, la imaginación y la creatividad.

La mejor manera para lograr que un niño se relacione con otros es por medio del juego, según Gordillo, Gómez, Sánchez, Gordillo & Castro (2011) el juego “permite a los niños experimentar con la realidad externa sin las limitaciones que ésta normalmente impone, relacionarse con otros y otras en un plano de igualdad y gozar de una autonomía que les está vedada en otros contextos y en otras situaciones” (p. 198). Cuando el niño logra desenvolverse en una actividad de juego, se puede observar si tiene algún problema en su entorno, y del cual siente que expresarse libremente es prohibido.

El juego aparece muy ligado al desarrollo cognitivo, debido a que el cerebro es el encargado de enviar una respuesta ante un estímulo, y el responsable del control de todo el cuerpo. Autores como Piaget (1993) citado por Gordillo et al. (2011) coinciden en que:

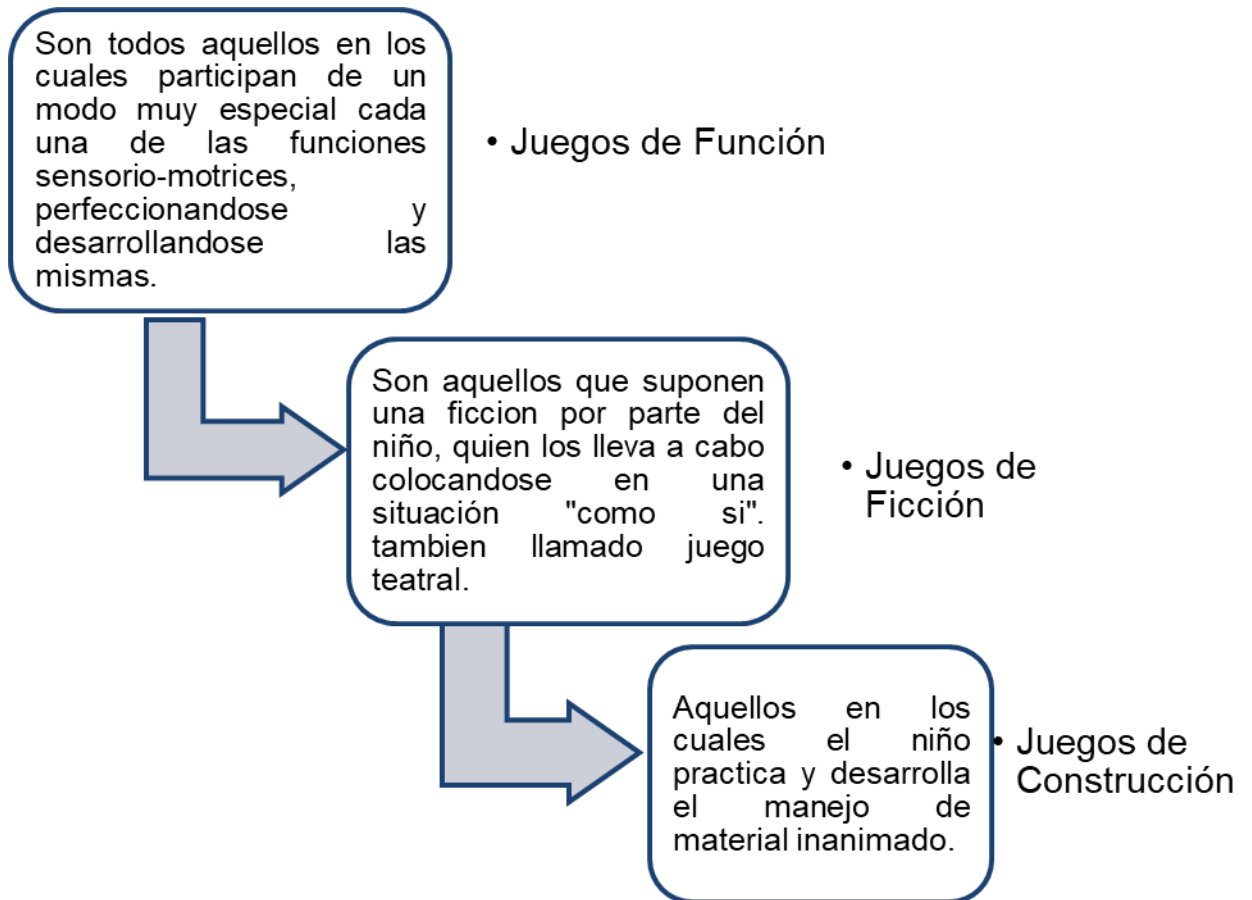
**El juego contribuye al establecimiento de las estructuras mentales, donde antes de que se construyan estructuras estables con las que adaptarse de un modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conductas en función de la presión del mundo externo. (p. 198)**

Existen diferentes tipos de juegos, y divididos de diferentes maneras por varios autores, esto debido a la trascendencia que tiene la actividad lúdica en la vida del infante. En la Figura N° 2 aparecen los tipos de juego, bajo la opinión de Buchler.

El desarrollo cognitivo es un cúmulo de cambios que se dan en el niño durante el periodo de desarrollo, estos ocurren producto de los estímulos que este recibe, que le ayudarán a adaptarse al ambiente. Ordoñez & Tinajero (2005) citados por Albornoz & Guzmán (2016) lo definen como “un proceso por medio del cual el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas”. (p.187)



**Figura N° 2.** Tipos de Juego según Buchler citado por Terré & Vigo.



Fuente: Elaborado a partir de Terré & Vago (2015)

En este desarrollo, el principal encargado es el cerebro, y todas aquellas conexiones neuronales que hacen posible recibir la información, procesarla y la posterior entrega de una respuesta. "(...) Este cerebro se desarrolla en un 80% en los tres primeros años de vida y en los siguientes sólo un 10% más, es decir que hasta los 5 años, el cerebro humano se ha desarrollado en un 90%" (Según UNICEF (2012), Citado por Veloíz (2016, p.21). Por ello se debe aprovechar al máximo las primeras edades para estimular al niño, y crear sinapsis.

Snell, citado por Veloíz (2016) afirma que "la plasticidad cerebral es mayor en la primera década de vida", y la define como:

**La adaptación funcional del sistema nervioso central para minimizar los efectos de las alteraciones estructurales o fisiológicas, sin importar las causas originarias, todo esto es posible gracias a la capacidad que tiene el sistema nervioso para experimentar cambios estructurales – funcionales detonados por influencias endógenas y exógenas (periodos críticos), las cuales pueden ocurrir en cualquier momento de la vida (p.21).**

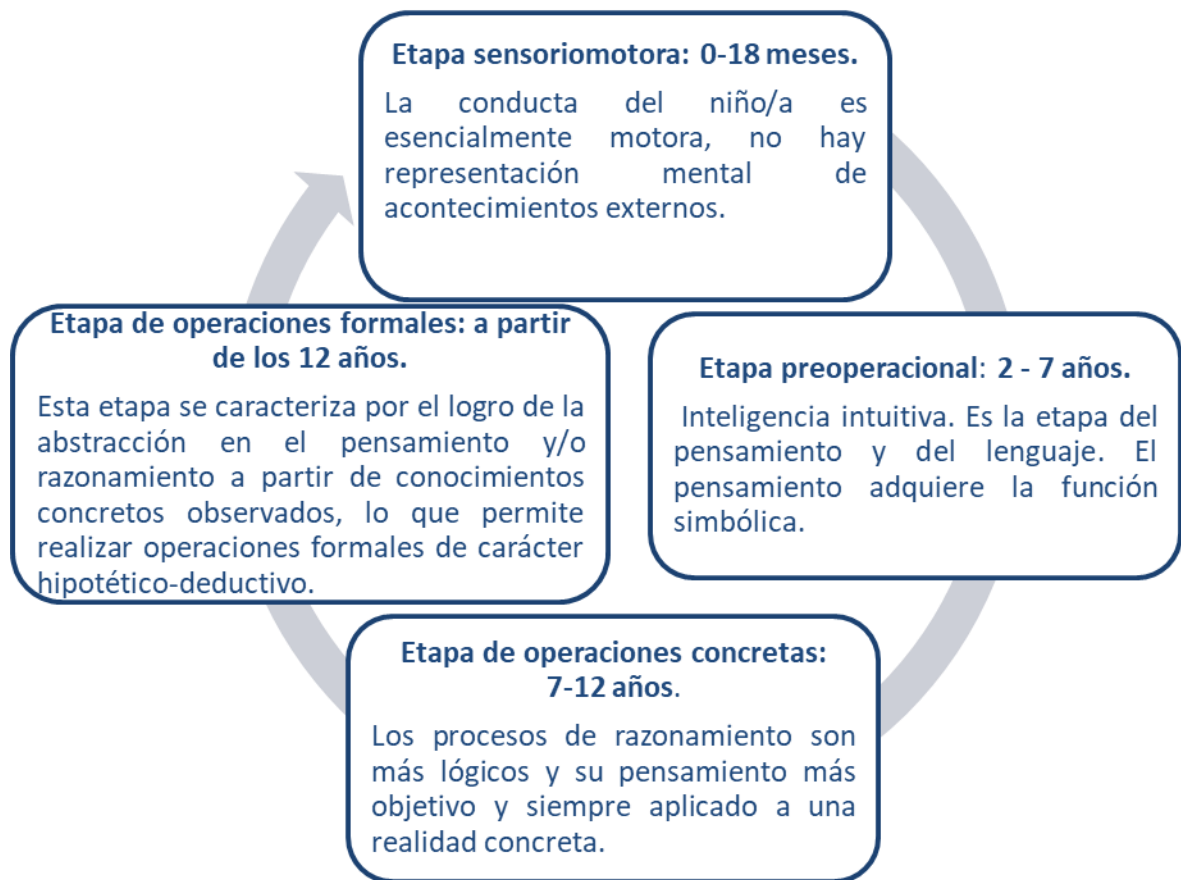
Piaget es uno de los máximos exponentes del Desarrollo Cognitivo, citado por Albornoz & Guzmán (2016), dice que:

**Desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio. (p.187)**

El niño necesita de una base neurológica adecuada para que los diferentes cambios sean efectivos desde que nace, y es que los primeros tres años de vida el niño es como una esponja, que absorben toda la información necesaria y que requieran para su actuación en la sociedad en la que viven. Montessori, citada por Velasco (2010) “los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria”.

El medio ambiente es un factor clave en este desarrollo, ya que modifica cada proceso cognitivo del niño y es gracias a la interacción que se da; aquí entra lo que se llama adaptación, proceso por el cual el niño empieza a procesar, almacenar y comprender la información que recibe, adecuando sus respuestas. Todo esto ocurre por medio de cada una de las que atraviesa el niño desde que nace hasta su edad adulta, en la Figura N° 3 se muestran las etapas que presentó Piaget.

**Figura N° 3:** Etapas propuestas por Piaget



Fuente: Elaborado a partir de Lara & Vidales (2011, p. 21).

En relación al teórico Vygotsky y sus partidarios, “el desarrollo cognitivo está integrado al contexto social y cultural del niño. Su desempeño óptimo demuestra que lo que sabe proviene de la colaboración con compañeros o adultos” (Berke, 1994, citado por Paplia, Wendkos & Duskin R. 2005, p. 153).

Para este autor, el desarrollo cognitivo está ligado al desarrollo social y a la interacción de los individuos con otros. El niño aprende a través de la observación y es por ello que este planteamiento se hace válido. Cada uno aprende de una manera diferente, pero siempre es a través de otro, somos seres sociables en todos los sentidos.

Por ello, los padres o las personas que están encargadas del cuidado de los niños menores de 6 años, es necesario que brinden al infante un ambiente lleno de retos y experiencias cada vez más complejas que potencien su capacidad cognitiva, y rodeado de otras personas que le proporcionen nuevos conocimientos y habilidades. Henao, Ramírez & Ramírez (2007) citados por Cuevo (2010) plantean la importancia de la familia en la socialización y desarrollo durante la infancia.

Una investigación en Argentina por Paolini, Oiberman & Mansilla (2017) (págs.) sustentan que

**Sus objetivos eran: estudiar la frecuencia de dificultades en el desarrollo cognitivo y detectar los factores de riesgo, a través de un análisis descriptivo de la muestra, cuya muestra está conformada por un total de 956 bebés de entre 6 y 30 meses de edad, sanos, nacidos a término, con peso de nacimiento normal, provenientes de 11 provincias argentinas. El Instrumento para la evaluación del desarrollo cognitivo se realizó a través de la administración de la EAIS (Oiberman, A., Mansilla, M. & Orellana, L., 2002) determinar si el bebé está en la etapa de desarrollo cognitivo acorde a su edad o detectar precozmente retrasos o alteraciones en su desarrollo cognitivo. ...Los resultados arrojaron que 3 de cada 10 niños presentan alguna dificultad en el desarrollo cognitivo. Entre las razones está la edad prematura del niño, edad temprana de la madre, desocupación de los padres, y principalmente la separación del niño de sus progenitores. Y se concluyó que se destaca la relevancia del segundo año de vida para detección de dificultades y repensar las características del desarrollo cognitivo en niños de 37 y 38 semanas de gestación. Se encontraron factores de riesgo ambientales que consideramos marcadores de nivel socioeconómico bajo.**

Según Periódico El Siglo (2017, 5, 1) “un total de 2 mil 44 menores de edad se mantienen en los 59 albergues temporales que existen en todo el país. Esto, de acuerdo a las cifras que maneja la Secretaría Nacional de Niñez Adolescencia y Familia (SENNIAF)”.

### **1.1.1. Problema de investigación**

¿Cómo un programa de Estimulación Temprana sobre actividades de juego dirigido a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar favorece el desarrollo cognitivo de los niños?

## 1.2. Justificación

La población infantil es el mayor objeto de estudio de profesionales, organizaciones y diversas empresas preocupadas por el desarrollo integral de estos, debido a que en los primeros años de vida, el niño tiene mayor capacidad de recepción a conocimientos debido a que la plasticidad cerebral está a su mayor alcance, la cual se define como

**La capacidad, el potencial para los cambios, que permite modificar la conducta o función y adaptarse a las demandas de un contexto con lo que se refiere principalmente al cambio conductual”, también se plantea como “la habilidad para modificar sistemas orgánicos y patrones de conducta, para responder a las demandas internas y externas, que en cierta medida amplía el concepto conductual. (Gollen y Kaplan citado por Velásquez, 2016, p.11).**

Según un artículo publicado por la UNICEF, titulado “La relevancia de los primeros años de vida del niño: Estimulación temprana” citada por Veloíz, 2016.

**El desarrollo del cerebro en los primeros tres años de vida, es primordial en el niño, ya que en este periodo ocurren los eventos más importantes de su maduración: el trato amoroso, la estimulación de sus capacidades lingüísticas, motoras e intelectuales y el juego, todos ellos esenciales para que los niños tengan un potencial íntegro, y estén listos para seguir formando sus capacidades. (Pg. 21)**

Por ello surge la necesidad que tienen los niños de esta fundación en recibir estímulos adecuados a su edad, y principalmente en el área cognitiva, ya que como se sabe es un área esencial para el desarrollo global del niño y es tan importante como todas las demás áreas. Los niños que están en estas fundaciones o casas hogares les hace falta su figura materna o paterna, tienen muchos más baches con los cuales hay que trabajar.

La OMS en el 2009, citada por Veloíz, A. (2016), menciona que:

**La ausencia o inadecuada estimulación temprana en los menores de 5 años tienen efectos irreversibles en el desarrollo de las funciones cerebrales, ya que se altera su organización y disposición al aprendizaje, las experiencias ganadas durante la primera infancia intervienen en el desarrollo cerebral ayudando a la adquisición del lenguaje, desarrollo de destrezas, resolución de problemas y formación de relaciones saludables con iguales y adultos. (p.4)**

Lo anterior, aunado al hecho de que permanecen mucho tiempo en albergues u orfanatos, y lejos del seno familiar, aumenta que estos niños tengan deficiencias no solo en su desarrollo cognitivo, sino también en sus demás áreas.

En el transcurso de la carrera se tuvo la oportunidad de visitar esta fundación, y se observa que los niños de la Fundación Ofrece Un Hogar tenían una carencia en cuanto a su desarrollo normal. Además, por la demanda de niños, las cuidadoras no tienen el tiempo suficiente para realizar actividades lúdicas con ellos, y eso se complica aún más cuando hay bebés a los cuales hay que atender y requieren de más cuidado, y a esto se le suma el hecho de que son muy pocas cuidadoras para la cantidad de niños, y que estas no tienen los conocimientos necesarios para estimularlos adecuadamente.

A partir de esto, se considera que esta investigación traerá muchos beneficios, tanto para los niños de la fundación, como para las personas encargadas de su cuidado. Además de enaltecer la importancia que tiene que los niños reciban estímulos, y experiencias favorables; es necesario que un especialista pueda tener el acceso para llegar a esos niños y brindarles diversas actividades que lo beneficien y principalmente a través del juego, que es indudablemente importante en el desarrollo del infante, y no solo por su carácter lúdico, sino también por los grandes aportes que tiene en las distintas áreas del desarrollo.

Las cuidadoras también serán beneficiadas, ya que son las encargadas de atender a estos infantes, las cuales obtendrán conocimientos de actividades sobre estimulación temprana, los profesores quienes se van a instruir por medio de un manual de actividades de Juego en cuanto a estimulación de los infantes; y estudiantes de Estimulación Temprana y Orientación Familiar, que podrán enriquecer su aprendizaje a partir de esta investigación.

Los aportes de esta investigación son dar a conocer las diferentes actividades que pueden ser utilizadas para contribuir al desarrollo cognitivo del infante, el cual es muy importante para que el niño tenga habilidades y destrezas que lo ayuden a comprender el mundo que le rodea.

En definitiva, con la aplicación de esta investigación mejorará la atención de los niños de esta fundación, los cuales se enriquecerán en actividades provechosas para su desarrollo, no solo cognitivo, sino de manera integral.

### **1.3. Hipótesis**

Hi: La Estimulación Temprana con juego, mejora el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio.

Ho: La Estimulación Temprana con juego, no mejora el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio.

### **1.4. Objetivos**

La presente investigación titulada Estimulación Temprana con juego para el Desarrollo Cognitivo: caso niños Fundación Ofrece un Hogar se orientan en los siguientes objetivos:

#### **1.4.1. Objetivo general**

4.1.1. Diseñar un programa de Estimulación Temprana con juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

#### **4.1.2. Objetivos específicos**

4.1.2.1. Describir los niveles de conocimientos de las cuidadoras sobre la Estimulación Temprana con para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

4.1.2.2. Identificar las actividades que realizan las cuidadoras de Estimulación Temprana con juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

4.1.2.3. Evaluar el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

4.1.2.4. Validar el manual de Estimulación Temprana con juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.



# **CAPÍTULO II**

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Estimulación Temprana

La Estimulación Temprana no era conocida como tal, sino como Estimulación Precoz, en sus inicios, y era dirigida solo a niños que tenían alguna discapacidad. Afirma Barreno-Salinas & Macías-Alvarado (2015) que “La Estimulación Temprana se le sitúa en los años 60, cuando se dan varios cambios generales, gubernamentales, científicos y en los procesos de formación. Se inicia la implementación de este tipo de intervención, a la que se denominó en sus inicios Estimulación Precoz” pg.111.

En ese mismo sentido Guillen, Rojas, Formoso, Contreras & Esteves (2019) consideran que:

**Es conveniente apuntar que la concepción de la Estimulación Temprana tiene sus génesis en la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada en 1959, por tanto su carácter especializado se da en el marco de la atención a los niños con necesidades educativas especiales, aquellos que nacen en condiciones de alto riesgo biológico y social (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1956). p.148**

Para Ramos (1994) citado por Zarate (2016)

**Se llama Estimulación Temprana a toda aquella actividad de contacto o juego con un bebé o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos. Tiene lugar mediante la repetición útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño una sensación de seguridad y goce; y por la otra, amplían la habilidad mental, que le facilita el aprendizaje, ya que desarrolla destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración y la imaginación. Cuando a un bebé se le proporcionan medios más ricos y vastos para desarrollarse, florece en él un interés y una capacidad para aprender sorprendentemente. (p. 3)**

Esta cita afirma una vez más la importancia que tiene la correlación de la estimulación temprana con el juego, y lo necesario que se hace para el desarrollo integral del infante.

La Estimulación Temprana influye en gran medida si es impartida durante los primeros años de vida. Por ello Mondelo (2015) citado por Guillen et al. (2019) sustentan que:

**Durante los primeros años de vida se determinan los momentos más importantes para el desarrollo del niño, es en ésta etapa donde se perfecciona los sistemas sensoriales, y de igual manera, los procesos psíquicos y actividades que se formen durante esta edad, poseen una extraordinaria importancia para el desarrollo de habilidades que serán trascendentales en su vida posterior. (p.143)**

De ahí su importancia, debido a que es considerada una etapa crucial para la adquisición de nuevos conocimientos que son de ayuda para la edad adulta del infante.

Para el autor antes mencionado:

**La estimulación temprana con un enfoque preventivo, solo busca propiciar oportunidades que reconozcan el desarrollo integral del niño, a partir de las potencialidades neurofisiológicas que poseen en las primeras edades, donde la estimulación ofrece una variedad de experiencias que le permiten formar bases para un aprendizaje posterior, teniendo en cuenta los periodos sensitivos, y funciones de la estimulación temprana dadas en su fase preventiva, correctiva, potencializadora o de desarrollo. (p.48)**

En ese mismo sentido Fujimoto, 2002; Myers, 2000; Peralta 2005; Peralta y Fujimoto, 1998 en cita de Ramírez-Abrahams, Patiño-Mora, Gamboa-Vásquez (2014)

**Se admite que los niños aprenden desde el momento de la concepción y que, por tanto, el desarrollo humano es estimulado y potenciado en el vientre materno y, posteriormente, acompañado por personas mediadoras en dicho desarrollo. Por eso, se considera fundamental el reconocimiento de la importancia de la etapa de los 0 a los 3 años, edad para la que existen pocos lineamientos curriculares en relación con el proceso de enseñanza. (p.69)**

Siguiendo en el mismo contexto Roselló et al. (2013) señalan que:

**Los primeros 6 años de vida se caracterizan por un alto grado de plasticidad neuronal que permite la adquisición de funciones básicas como el control postural, la marcha o el lenguaje. El desarrollo progresivo va permitiendo la aparición y mejora de nuevas habilidades (por ejemplo: sostener la cabeza controlando la musculatura del cuello para que pueda dirigir la mirada, lo que refuerza la motivación para la marcha o el contacto visual). Este desarrollo surge de la interacción entre los genes y el ambiente. (p.661)**

Las acciones que el niño realiza desde que nace, como por ejemplo, los reflejos de supervivencia con los que nace, de succión, palmar, babinski, posteriormente su control cefálico, el voltearse, balbucear, sentarse, gatear, reír ante algún familiar o reconocerlo, caminar, son muestras de que el niño ha logrado pasar de una etapa a otra y a su vez dominar algún área de desarrollo que avanza de manera secuencial.

Por muchas razones se considera a la Estimulación Temprana de gran importancia, debido a los beneficios que le proporciona al niño, y en las primeras edades, ya que las conexiones neuronales están en su mejor etapa. Regidor (2005) citado por Velásquez (2016) menciona

**La existencia de numerosas fuentes de información que indican la importancia de aplicar, en los primeros años de vida, procedimientos que favorezcan el desarrollo neuronal. Además, explica que un bebé necesita ser estimulado para poder obtener satisfactoriamente el desarrollo al máximo de sus diferentes capacidades, ya que se compara con una esponja que todo lo absorbe, todo lo aprende y el cerebro tiene esa capacidad de poder moldearse y adaptarse según sea la necesidad. Antes de los siete años el cerebro del niño está en crecimiento, por lo que se le debe proporcionar los estímulos que le permitan alcanzar un potencial positivo. (págs. 9-10)**

De la misma manera Toasa (2015) afirma que:

**Es importante que el niño reciba atención temprana desde el inicio de su vida, porque mientras más rápida sea la intervención del profesional en estimulación temprana los resultados serán inmediatos y notorios, ya que en los primeros meses de vida el niño posee plasticidad cerebral lo cual hace que los estímulos brindados sean captados de una mejor manera. (p.6)**

En este orden de ideas se puede citar a Brunner (1998) citado por Alboroz & Guzmán (2016)

**Sostiene que la importancia de la Estimulación Temprana está soportada en los siguientes aspectos: a) debe aplicarse oportunamente, el estímulo debe estar acorde con la edad del niño y con el desarrollo previsto para esa edad; b) se incorpora a los esquemas educativos y de crianza adecuados y certeros, que introducen al niño en el medio en el que convive mediante una seguridad afectiva básica, una motivación para que aprenda y un interés en su desarrollo; c) no debe restringirse en forma alguna la iniciativa exploratoria del niño, su curiosidad y su propia necesidad de crecer y saber; d) ante cada demostración de capacidad y**

**logros que adquiere en su aprendizaje, hay que alabar al niño.** (págs. 187-188)

La Estimulación Temprana no solo se enfoca en el niño, sino que se ven comprometidos el núcleo familiar y la comunidad, que cumple una función integradora en la vida del individuo, además de socializadora. En la Figura N° 4 se presentan los objetivos generales de la Estimulación Temprana.

Con respecto a Muñoz (2005) en cita de Marín, Quintero & Rivera (2019) afirma “que la familia es promotora del desarrollo del individuo, por lo que se convierte en el elemento más propicio para la crianza y educación del ser humano, ya que es donde se promueve su desarrollo personal, social y cognitivo”. (p.166)

En efecto la familia cumple un rol primordial en la vida de los niños, por lo que los niños de la Fundación Ofrece un Hogar carece de la afectividad familiar y de vivir y compartir con sus padres. En textos de Cuervo (2009) en cita de Marín, Quintero & Rivera (2019) “La falta de afecto, el afecto negativo o la desaprobación a toda acción o comportamiento de los padres, se relaciona con problemas externalizantes y con baja autoestima en niños y, además, la vinculación insegura con los cuidadores como un factor de mayor vulnerabilidad para la psicopatología infantil”. (p.172)

**Figura N°4:** Objetivos Generales de la Estimulación Temprana

**Con relación a los niños y niñas:** Favorecer el desarrollo de sus capacidades, con oportunidades para que logren autonomía, adaptación e integración al medio en que viven; crea condiciones para el cuidado y protección de su cuerpo, salud y seguridad; prevenir trastornos y discapacidades.

**Con relación a la familia:** Debido al papel fundamental de la familia en el crecimiento y desarrollo del niño, se reconoce que las tareas de Estimulación Temprana alcanzan directamente al núcleo familiar, que debe obtener apoyo y orientación para la creación y mantenimiento de las condiciones requeridas para el desarrollo integral de los niños.

**Con relación a las instituciones y programas:** Distintas instituciones llevar adelante acciones para promover y desarrollar programas de Estimulación Temprana. Están encaminadas a favorecer la integración familiar y contribuir a la atención, cuidado y educación de los niños.

Fuente: Elaborado a partir de UDELAS 2014.

A continuación se describen las áreas del desarrollo propuestas por Papalia (1997) en cita de Garza (2014).

**Área Cognitiva:** corresponde a aquellas habilidades y potencialidades que le permiten a la persona desarrollar su pensamiento en los cuales involucra los procesos de la memoria, atención, percepción y otros, necesarios para la resolución de problemas, el lenguaje, lectoescritura y el pensamiento lógico-matemático.

**Área Motora:** se refiere a la capacidad que tiene la persona de lograr el dominio de sus músculos, tanto de sus extremidades superiores como las inferiores. Se subdivide en Motora Gruesa, la cual tiene que ver con las extremidades inferiores, como los pies; por ejemplo cuando el niño primero logra sentarse para

después gatear y luego caminar. Y Motora Fina que no es más que las extremidades superiores, la cual es lograr el dominio de los movimientos principalmente de las manos, el niño primero tiene un agarre radial, y luego un agarre de pinzas que le posibilita posteriormente el agarre de un lápiz.

**Área Adaptativa:** no es más que el resultado del individuo con respecto a las capacidades adquiridas en las demás áreas, que le permiten convertirse en un ser autónomo y capaz de realizar tareas por sí solo.

**Área de Lenguaje y Comunicación:** se define como la manera de recibir y procesar la información dada por otro, de forma verbal o escrita, aquí se ven influenciados los procesos mentales, y tiene relación con el área cognitiva.

**Área social-afectiva:** está relacionada con la habilidad que posee el individuo de controlar sus emociones y sentimientos, y la manera de vincular con otros y lograr ponerse en el lugar del otro ante una situación. Estas relaciones sociales le permitirán desarrollar sus habilidades inter e intrapersonales.

Dentro del desarrollo infantil se pueden destacar la importancia del Sistema Nervioso, quien a su vez se divide en Sistema Nervioso Central y Sistema Nervioso Periférico. Según Tortosa & Reiriz (2010) en cita de García (2018) “El Sistema Nervioso es una red compleja de estructuras especializadas que tienen como misión controlar y regular el funcionamiento de los diversos órganos y sistemas, coordinando su interrelación y la relación del organismo con el medio externo” (p. 39).

En los últimos años, mucho autores han dado grandes aportes a la Neurociencia y su contribución en la primera infancia. Esto significa que, una de las ramas de la Neurociencia, estada centrada en el estudio de la relación entre el

funcionamiento y desarrollo del cerebro, es decir, entre el Sistema Nervioso Humano (periférico y central) con su entorno, la cual se denomina Neurodesarrollo. El Neurodesarrollo infantil óptimo constituye una condición indispensable para que el ser humano alcance su plena capacidad cerebral en la edad adulta. (...) (Norrie & Fraser, 2002 en cita de Torro, 2016, p.5)

Para Concha (2005) citado por Tapia (2013)

**Las experiencias tempranas y la calidad de la interacción en la temprana infancia conforman y moldean gran parte del cerebro del niño. Todo ello determinará su desarrollo intelectual, social y emocional, es decir su nivel de inteligencia y personalidad. Esto es posible gracias a la capacidad de cambio que tiene para satisfacer sus necesidades y requerimientos. Esta capacidad de cambio e interacción recibe el nombre de plasticidad. (p.11)**

Como anteriormente se expuso, el cerebro y las conexiones sinápticas que en este ocurren son gracias a los estímulos del ambiente. Martínez et al. (2003) citado por García (2018) considera que:

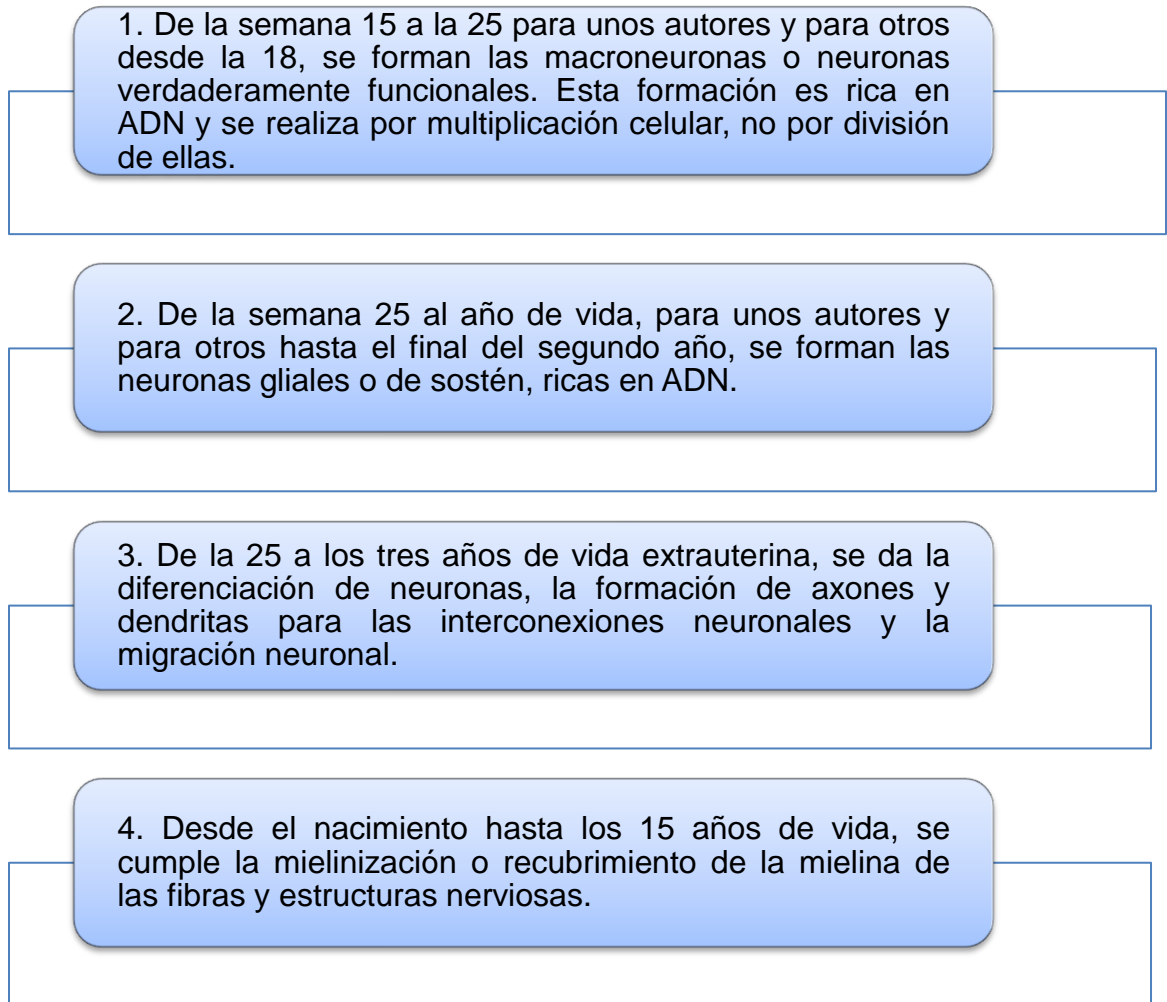
**Todas las regiones sensoriales y motoras del cerebro están conectadas entre sí desde un punto de vista funcional mediante fibras; podemos diferenciar tres áreas funcionales del cerebro: (1) áreas sensoriales, encargado de recibir sensaciones de los distintos receptores sensoriales; (2) áreas motoras, entre las áreas más importantes encontramos el área motora primaria (controla la contracción voluntaria de grupos musculares específicos, como los del pulgar, labios, lengua, etc.), el área de Broca (controla los músculos del habla) y área de Wernicke (se encarga de la comprensión del lenguaje); y (3) áreas de asociación, desarrollan funciones más complejas como son la memoria y las emociones. (p. 40)**

Durante el desarrollo y evolución del cerebro, el cual se da desde el primer año de vida hasta la adolescencia, este pasa por lo que se denomina periodos sensibles, definido por Korzeniowski (2011) citado por García (2018) como “ventanas de tiempo en las cuales la plasticidad cerebral está incrementada, posibilitando que el funcionamiento ejecutivo sea promovido por la experiencia” (p.43)

En relación con El desarrollo del Sistema Nervioso Central se realiza en cuatro grandes etapas según Rodríguez & Vélez (s.f) de las cuales van desde vida intrauterina hasta los 15 años de vida, en la Figura N°5 se presentan.



**Figura N° 5:** Etapas del Desarrollo del Sistema Nervioso Central.



Fuente: Elaborado a partir de Rodríguez & Vélez, s.f. p. 27.

## 2.2. El juego

Existen muchas definiciones para el termino Juego, y son muchos también que están de acuerdo en que es una actividad innata del ser humano e indispensable para desenvolverse en el mundo que le rodea, además de relacionarse con otros.

Según Gutiérrez (2017)

**Los niños juegan por placer y ellos mismos son quienes marcan sus reglas y sus metas para superarlos. Además cabe destacar que los niños son las personas más justas en lo que al juego y al cumplimiento de sus**

**reglas se refiere. Por otro lado, es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños. (p.6)**

Para autores como Montañés y otros (2000) citados por Gutiérrez (2017) consideran que debido a la naturaleza y las funciones que tiene la actividad lúdica, se hace difícil que se le dé una definición única.

Haciendo referencia a Piaget citado por Gutiérrez (2017) considera que “el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad”. (Págs.6-7)

El mismo autor citando a Vygotsky (1934) define el juego como

**Un factor básico del desarrollo, un contexto específico de interacción en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. (p.7)**

Según la Unesco (1968), en cita de Ríos (2013). “La Estimulación lúdica ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo así un factor importante de evolución y desarrollo del sistema nervioso. El juego ayudará al crecimiento del cerebro y como consecuencia condicionará el desarrollo del individuo”. (p. 7)

En ese mismo sentido Owens (2016), en cita de Cáceres, Granada & Pomés (2018) sustentan que “El juego en la infancia temprana se visualiza como un aspecto esencial para el desarrollo de distintas funciones afectivas, cognitivas y lingüísticas” (p.186). Y es que el juego influye en todas las áreas del desarrollo de los infantes, desde las primeras edades. Así mismo, Booth, Ainscow y Kingston (2007) citados por el autor antes mencionado, consideran “...el juego

es importante para el desarrollo a cualquier edad, valioso en sí mismo y no sólo como algo que puede ser controlado y evaluado” (p.186).

El infante por medio del juego obtiene beneficios que favorecen su desarrollo integral, por eso Sánchez (2000) en cita de Tamaño & Restrepo (2017) enumeran algunos de ellos

**Desde el plano cognitivo:** facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas; permite el aprendizaje como factor motivante de primer orden.

**En el plano motriz:** desarrolla y mejora las capacidades perceptivo-motrices y las capacidades físico-deportivas; contribuye al desarrollo armónico e integral del individuo.

**En el plano afectivo:** arma la personalidad, el equilibrio emocional, la autovaloración; facilita el conocimiento y el dominio del mundo, incluido el propio cuerpo que es vivido como parte integrante de un todo en el espacio en el que se desarrolla el juego; constituye un elemento para evitar que el fracaso sea motivo de frustración; integra el yo, los demás, las situaciones y posibles relaciones entre los elementos; proporciona momentos de alegría, placer y diversión.

**En el aspecto social:** favorece el proceso de socialización; facilita el conocimiento de los otros, permitiendo la aceptación de los demás; permite el aprendizaje de las labores en grupo, en equipo, en colaboración, en busca de un objetivo común; potencia la responsabilidad, como parte de la actuación individual en el juego. (p.113)

El juego resulta importante en la etapa de la niñez, debido a como se ha reiterado en varias ocasiones, debido a los conocimientos que obtiene a través de este. Jiménez (2008) citado por Cárdenas (2015) afirma:

(...) la niñez, convertida desde cierta perspectiva pediátrica en la edad del juego, defendía su importancia y el ambiente que esta actividad propiciaba para el desarrollo psíquico e intelectual del niño. Los juguetes educativos ayudaban a la nueva mamá en la difícil tarea para que el niño aprendiera los conocimientos que la sociedad cada día mostraba como más complejos. La idea de dejar jugar en la medida adecuada, con los objetos precisos, coadyuvaron en la difusión de la idea del desarrollo de la infancia y de la importancia de disponer de los mejores medios para el aprendizaje y adaptación de los niños al medio ambiente. (p. 182)

Es a través del juego que el niño logra relacionarse con el exterior y con los demás, así mismo expresar lo que siente y comunicarlo. “El juego también constituye uno de los modos predominantes de comunicación infantil. Ya en la primera infancia, adquiere un papel de regulador de experiencias y emociones,

tanto del niño como del adulto y de la interacción entre ambos”. (Silver y otros 2008, citados por Duhalde (2016) (p.264)

Además de lo anterior, también es por medio del juego que se puede observar anomalías en el desarrollo del niño, Cáceres, Granada & Pomés (2018) coinciden en que “carencias en las habilidades de juego son una manifestación de algún rezago o retraso en el desarrollo” (p.187).

Así como se encuentran múltiples definiciones de juego, también las hay quienes lo clasifican de diferentes tipos, una de ellas es la que plantea Chateau (1938) en cita de Terré & Vigo, quien lo divide en dos grupos: los no reglados de la primera infancia y los reglados. (p.20)

**Juegos no reglados:** son juegos que no tienen regla. Pueden ser funcionales, es decir movimientos voluntarios que el niño hace; y hedonísticos, se caracteriza porque el niño quiere el agrado por medio de los movimientos que explora del medio por sí mismo.

**Juegos reglados:** se subdividen en juegos de construcción, de imitación y de reglas arbitrarias. Los juegos de construcción son importantes porque permiten crear un nexo entre el infante y el medio que lo rodea, interactuando a su vez con los demás iguales y con los adultos.

Los juegos de imitación tienen relación con áreas del desarrollo infantil: cognoscitiva, motriz, lenguaje y emocional. Estos juegos son cuando el niño imita algo de lo que ve, y lo pone en práctica con los demás niños.

Los juegos de reglas es que los niños aprenden a respetarlas y mantenerlas durante el juego de construcción y de imitación, pero son cambiadas de acuerdo al interés y conveniencia del niño.

Otra de las clasificaciones del juego está la propuesta por Sherratt y Peter, (2002) en cita de Cáceres, Granada & Pomés (2018), la cual denominan como juego contemporáneo. El cuadro N°1 evidencia tal clasificación.

Cuadro N°1. Clasificación del juego contemporáneo.

| <b>Categoría de Juego</b> | <b>Descripción</b>  |
|---------------------------|---|
| Juego sensoriomotor       | Explorar el mundo actuando en él a través del tacto, pronunciando, morder, oler, gustar, golpear, patear.   |
| Juego relacional          | La exploración de la relación entre las propiedades de los objetos seleccionados insertando, construcción, agrupación o asociación de diferentes maneras.   |
| Juego funcional           | Ganando placer de usar objetos en la forma en que se supone que se utilizará, como hacer un perro de la corteza juguete, fingiendo beber de una taza.   |
| Juego simbólico           | Mediante la sustitución de los objetos, atribuyéndole propiedades falsas a un objeto; imaginando un objeto; o, de manera consciente actuando interacciones sociales de una secuencia de acciones que por una simple historia basada en hecho cotidiano. |
| Temática de fantasía      | Pretensión altamente imaginativo y creativo dentro de una narrativa dinámica.   |

Fuente: Tomado de Cáceres, Granada & Pomés (2018)

Son muchos los beneficios que brinda el juego en el desarrollo de los niños, y principalmente en el desarrollo mental, donde se ven involucradas múltiples funciones más, para beneficio integral del ser humano.

Ante ello Terré & Vigo (2015) afirman que

**Investigaciones relacionadas con la actividad lúdica demuestran que con una óptima conducta organizada del juego se mejora el procesamiento de la información, se aumenta la actividad cognoscitiva y la diversidad de pensamiento, así como se propone un marco de desarrollo de procesos mentales activos como la imaginación, la memoria, la atención, sin dejar al lado el compromiso que tiene con los procesos creativos del niño y su impacto emocional. (p.31)**

La interacción que tiene el niño con los demás en el momento del juego mejora su relación social, además de comunicarse con sus coetáneos. El jugar desarrolla procesos psicológicos, mentales y cognoscitivos, en el marco interpsicológico y el intrapsicológico (Terré & Vigo, 2015).

Así mismo, Terré & Vigo afirman que: “(...) el juego no solo es diversión y actividad lúdica, sino es una didáctica para enseñar y mejorar las habilidades que garantizan el aprendizaje del niño desde etapas muy tempranas” (p.33).

Para la UNICEF (2018) “(...) a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. (...)” (p. 8)

### **2.3. Desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo es un conjunto de cambios que experimenta el niño y que le permiten adquirir habilidades para resolver problemas que le surjan en su vida cotidiana.

Para Rimassa & Silva (2014) “El desarrollo cognitivo involucra una sucesiva y progresiva adquisición de destrezas que permiten el desarrollo de la noción espacial en los individuos”. (p.142)

El desarrollo cognitivo se ve influenciado por muchos factores, en los que se pueden mencionar la pobreza, la falta de recursos para llevar al infante a un especialista, incluso el hogar, si en él no se practican actividades para su beneficio. “El entorno familiar, en el que nace y crece una persona y el tipo de interacciones que en él se producen, pueden limitar o favorecer su desarrollo

cognitivo”. (Eisenberg, 1998; García, 2005, en cita de Mazzoni, Stelzer, Cervigni & Martino (2013) (p.95))

Resulta oportuno añadir que desde que el niño nace, el cerebro está en constante desarrollo, y absorbiendo experiencias que le permiten aumentar o disminuir su funcionamiento. Esto se denomina plasticidad neuronal o neuroplasticidad. Según Alarcón (2019) “Es máxima, en los primeros años del neurodesarrollo (1.000 días), cuando se adquieren los aprendizajes imprescindibles para la adaptación al medio; aunque no es infinita porque está ligada a períodos durante los que el cerebro está preparado y listo para adquirir una nueva función”. (p. 12)

Es evidente entonces la importancia que tiene que los niños reciban desde que nace, incluso en la etapa pre natal, de estímulos que favorezcan su desarrollo. A su vez la OMS (1982) en cita de Alarcón (2019) definió el termino neuroplasticidad “como la capacidad de las células del sistema nervioso para regenerarse anatómica y funcionalmente, después de estar sujetas a influencias patológicas ambientales o del desarrollo, incluyendo traumatismos y enfermedades”. (p. 12)

Además de los aportes de Jean Piaget, en cuanto al desarrollo cognitivo, Lev Vygotsky también hace aportaciones significativas sobre este. En el Cuadro N° 2 se presentan la comparación de estos exponentes sobre el desarrollo cognitivo.

**Cuadro N° 2:** Comparación del término Desarrollo Cognitivo.

| Piaget  | Vygotsky   |
|---|--|
| La equilibración es el responsable del desarrollo cognitivo del aprendiz. Este se da como resultado de la acomodación (reestructuración de los esquemas de asimilación existentes), por medio de un proceso equilibrador asimilación/acomodación, incrementando su adaptación al medio. El aprendizaje se construye cuando el esquema de asimilación sufre acomodación en interacción con el medio físico y sociocultural. La asimilación involucra el nuevo conocimiento al antiguo y la acomodación a lo que no ha sido previsto. | El desarrollo cognitivo se da por la conversión de las relaciones sociales (nivel social) en procesos mentales superiores (nivel individual), determinada por la internalización de instrumentos y sistemas de signos (lenguaje), construidos social, histórica y culturalmente por medio de la interacción social, en la que al menos dos personas negocian significados. |

Fuente: Tomado de Martínez, Arrieta & Meleán (2012, p. 43)

Tomando en consideración la clasificación de Piaget citado por Velásquez, en cuanto a las etapas por las que transcurre el niño desde el nacimiento hasta la adolescencia.

➤ **Etapas sensorio-motor (0 – 2 años)**

En esta etapa los niños conocen el mundo que le rodea a través de los sentidos y la actividad motriz. Está enmarcada por los reflejos con los que nace y le permiten adaptarse en el entorno, los cuales primeros son innatos y posteriormente se convierten en hábitos. Finalmente en esta etapa, el niño logra la capacidad de hacerse una imagen mental de un objeto aunque esté cubierto y no se vea, él sabe que ahí está.

➤ **Etapas pre operacional (2 – 7 años)**

Se caracteriza porque el infante tiene un pensamiento más simbólico que en la etapa anterior, además de ser egocéntrico. Sin embargo su principal característica es que el niño todo lo pregunta, quiere saber el porqué de las cosas, y su interés por entender el mundo que le rodea.

➤ **Etapas Operacional concreta (6 – 12 años)**



Esta etapa es el resultado de las etapas anteriores, el niño ya muestra un pensamiento más lógico, no es necesario ni ver ni tocar para entender las situaciones, cosas, etc. Empiezan las destrezas de clasificación, más no la resolución de problemas abstractos.

➤ **Etapas operacionales formales abstractas (12 – adolescencia)**

Es la última etapa que presentó Piaget y en la cual se finaliza con la capacidad del ser humano de ser razonable y su pensamiento es más abstracto. Con ello le permite ejercer un razonamiento lógico inductivo y deductivo.

En síntesis, según Rimassa & Fernández-Silva:

**El desarrollo cognitivo involucra una sucesiva y progresiva adquisición de destrezas que permiten el desarrollo de la noción espacial en los individuos. Esta noción avanza desde una indiferenciación o ausencia de las relaciones espaciales entre los objetos hacia un manejo topológico caracterizado por una captación del espacio de tipo perceptual y egocéntrico, para continuar con la adquisición del manejo del sistema de coordenadas y el logro de la perspectiva, adquiridas en la etapa de operaciones concretas. Durante la etapa de las operaciones lógico-formales no se describen nuevos estadios para la representación del espacio, sino que se consolidaría el manejo de las relaciones espaciales a nivel conceptual (mental) como parte del desarrollo de los otros procesos mentales. (p.142)**

Velázquez (2016) considera la clasificación de Bloom con respecto al desarrollo cognitivo, en la Figura N° 6 se evidencian los procesos presentes por este.

**Figura N°6:** Procesos del Desarrollo Cognitivo

|  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Conocimiento:</b> Implica comprensión de hechos específicos, conocimientos de formas y medios de lo universal y de las abstracciones. | <b>Comprensión:</b> Aspecto más simple del entendimiento que consiste en captar el sentido directo de una comunicación o de un fenómeno. | <b>Aplicación:</b> Concierno a la interrelación de principios y generalizaciones con casos particulares o prácticos.                            |
| <b>Análisis:</b> Implica la división de un todo en sus partes y la percepción del significado de la misma en relación con el conjunto.   | <b>Síntesis:</b> Comprobación de la unión de los elementos que forman un todo.   | <b>Evaluación:</b> Comprende una actitud crítica ante los hechos, puede estar en relación a juicios relativos a la evidencia externa e interna. |

Fuente: Tomado de Velázquez (2016, p.23)

## **CAPÍTULO III**

## **CAPÍTULO II: MARCO METOLÓGICO**

### **3.1. Diseño de investigación**

El enfoque es cuantitativo, porque se manejaron datos numéricos, y el diseño de la investigación es cuasi experimental, porque se manipuló una variable y porque en un primer momento se evaluó los conocimientos de las cuidadoras respecto a la Estimulación Temprana en actividades de juego para el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación, y al final nuevamente se aplicó una evaluación para determinar de qué modo influyeron las actividades.

En el proceso de intervención se va a trabajar con los niños y a su vez con las cuidadoras, ya que son ellas las que están al pendiente de los ellos.

Esta investigación no tiene grupo de control.

#### **3.1.1. Tipo de estudio**

Esta investigación corresponde a un tipo de estudio descriptivo correlacional, porque se van a comparar los resultados del pre test y el post test en cuanto al nivel de conocimiento de las cuidadoras y el desarrollo cognitivo de los niños.

### **3.2. Población o universo**

La población es los niños que están en protección de la Fundación Ofrece un Hogar, y las cuidadoras.

#### **3.2.1. Sujetos o muestra**

La muestra es de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar en edades de 1-5 años.

### **3.2.2. Tipo de muestra estadística**

El tipo de muestra será de tipo censal, es decir, conformado por 12 niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

### **3.3. Variables**

#### **Variable independiente: Juego**

Definición conceptual

El juego para Terre & Vigo (2015), “es la actividad pedagógica fundamental en la vida infantil, y es la que rige la forma de aprender del niño en sus primeras etapas infantiles” (p. 26)

Definición operacional

Juegos que permiten estimular el desarrollo cognitivo de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar:

- Conociendo diferentes objetos.
- Puente de cubos
- Aprendiendo las partes del cuerpo
- Cantando las partes del cuerpo
- Rompecabezas de formas geométricas
- Competencias de horquillas
- Rompecabezas del cuerpo humano
- Dibujando una figura humana
- Reconociendo objetos duros y blandos
- Conceptos de grande y pequeño
- Iniciar reconocimiento de izquierdo y derecho
- Adivina qué es

## **Variable dependiente: desarrollo cognitivo**

### Definición conceptual

El desarrollo cognitivo para Hernández (2011), citado por Velásquez (2016), considera:

**Al desarrollo cognitivo como parte de la teoría del cognitivismo de Piaget, donde debe existir un equilibrio entre el ambiente como parte externa y la personalidad como parte interna de un individuo, lo que le permite lograr un desarrollo en el área física como intelectual. El niño construye de manera activa sus conocimientos, conforme adquiere experiencia, esto le permite un desarrollo en su inteligencia la cual viene dada desde el nacimiento, con el paso de los años mejora su capacidad intelectual como un proceso de asimilación conforme se le presenta nueva información. (p. 16)**

### Definición operacional

Los ítems para evaluar el desarrollo cognitivo de los niños de 1 a 5 años son los que se mencionan a continuación:

- Hace torre de seis cubos
- Imita un tren empujando los cubos
- Señala por lo menos 2 partes de su cuerpo
- Discrimina entre dos objetos
- Intenta armar un rompecabezas de 2 piezas
- Imita puente con tres cubos
- Dice si un objeto es duro o blando
- Dibuja figura humana con tres partes
- Dibuja figura humana
- Agrupa objetos de acuerdo al tamaño y forma
- Inicia el reconocimiento de lado derecho, lado izquierdo de su cuerpo
- Dibuja una figura humana (4 a 6 partes)
- Reconoce los colores primarios
- Se interesa por las causas y efectos de los fenómenos naturales
- Reconoce mano izquierda y derecha.

### **3.4. Instrumentos y/o técnicas de recolección de datos y/o materiales y/o equipos que se va a realizar**

- Nombre del Instrumento: Perfil para la Evaluación del Desarrollo del niño menor de 1 mes a 6 años. Escala de CONCIDI
- Se les aplicará a niños de 1- 5 años de la Fundación Ofrece un Hogar.
- El instrumento valora las áreas de motora gruesa, fina, cognoscitiva, social afectiva y de hábitos de salud y nutrición.
- Se evaluará el área de desarrollo cognitivo, o cognoscitivo.
- Cuestionario que se les aplicará a las cuidadoras de los niños de la Fundación, con el objetivo de determinar que tantos conocimientos tienen acerca de la Estimulación Temprana.

### **3.5. Procedimiento**

#### **➤ Fase Diagnóstica**

- Se coordinaron los permisos con la Fundación Ofrece un Hogar.
- A su vez, se conversó con la encargada de dicha fundación, respecto a los días de evaluación, intervención y evaluación final.
- Diseño y validación de los instrumentos con tres especialistas en ETOF.
- Aplicación del pre test, encuesta a las cuidadoras y evaluación a los niños.

#### **➤ Fase de intervención**

- Diseño y validación de la propuesta de intervención.
- Coordinación y programación de sesiones de intervención.
- Ejecución de la intervención.
- Aplicación de post test.

#### **➤ Fase de análisis de resultados**

- Análisis de los resultados del pre test y post test.
- Conclusiones y recomendaciones.
- Informe final y sustentación.

# **CAPÍTULO IV**

## CAPITULO IV: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

# ACTIVIDADES DE JUEGO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO COGNITIVO DE NIÑOS DE 1 A 5 AÑOS



<https://images.app.goo.gl/CaWams2cbJPaJQ5VA>



<https://images.app.goo.gl/ZX8P1VtB5T3i7Ln>



<https://images.app.goo.gl/CRwCn4RGR4P8DeUw5>



# ESTIMULACIÓN TEMPRANA

A partir de la etapa prenatal, debe iniciarse la estimulación que le permitan al niño desarrollar al máximo sus habilidades, para adaptarse al mundo que le rodea y actuar sobre éste.

De Castro, Allen-Leigh, Katz, Salvador-Carulla, & Lazcano-Ponce (2013) señalan que Estimulación Temprana:

**Es el conjunto de actividades que los cuidadores pueden realizar con los bebés desde el nacimiento para proporcionar cuidados y experiencias necesarias para el desarrollo de capacidades sensoriales, cognitivas y emocionales. Además de estimular la atención, memoria, comunicación, curiosidad y el desarrollo mental y motor en general, la estimulación temprana es una oportunidad para el monitoreo de los hitos en el desarrollo infantil. (p.269)**

Es primordial que estas actividades se den de manera secuencial y siempre siguiendo los parámetros adecuados, respetando también el nivel de desarrollo de los niños.

## Objetivo de la Estimulación Temprana

La Estimulación Temprana busca potenciar las habilidades del infante de manera integral, y no solo con éste, sino que sea un trabajo mancomunado con la familia, la comunidad y la sociedad en general.



<https://images.app.goo.gl/De2836g8PmWpgtGJ8>

## Importancia de la Estimulación Temprana

Afirma Regidor (2005), citado por Velásquez 2016,

(...) un bebé necesita ser estimulado para poder obtener satisfactoriamente el desarrollo al máximo de sus diferentes capacidades, ya que se compara con una esponja que todo lo absorbe, todo lo aprende y el cerebro tiene esa capacidad de poder moldearse y adaptarse según sea la necesidad. Antes de los siete años el cerebro del niño está en crecimiento, por lo que se le debe proporcionar los estímulos que le permitan alcanzar un potencial positivo". (pp. 9-10)

Es tanta la importancia de la Estimulación Temprana que se hace necesaria para todos los niños desde las primeras edades, y aún más cuando tiene tanta relevancia para el desarrollo integral del infante.



<https://images.app.goo.al/iSDnabvacS8Le81k7>



<https://images.app.goo.gl/gNn5HuzpLxmZ6rrb6>



# EL JUEGO

El juego es uno de los mejores métodos de aprendizaje, y permite su desarrollo socio-afectivo.

UNICEF, 2018 p. 7, sustenta que “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales”.

## Importancia del Juego



<https://images.app.goo.gl/eG7Jak2Y8tanH9>

Según Fernández, Ortiz & Serra (2015), “el juego es un instrumento de aprendizaje muy importante, que contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotrices y en el proceso de formación de la personalidad. El niño, al interactuar con juguetes y otros niños desarrolla su mente, su creatividad y sienta las bases para su futura vida académica y laboral” (p. 41).

Vygotsky citado por los autores antes mencionados, afirma que: "el juego es una realidad sora del desarrollo mental del niño" (p. 41-42).



<https://images.app.goo.gl/Lw7wXK7jLHihwpjaA>

<https://images.app.goo.gl/jQQ8z1th5qY7hkui8>

## Características de la conducta de juego

El juego al ser una actividad e instrumento educativo está compuesto por elementos que lo identifican. A través de éste el niño experimenta estados emocionales seguros y de armonía (Terre & Vigo, 2015).

Las actividades lúdicas proporcionan:

- Alegría: al jugar los niños gozan el momento, y les gustan las situaciones presentes en cada juego.
- Aprendizaje: mientras él juega, obtiene aprendizajes y le permiten incrementar sus capacidades. El juego le permite al niño conocer y desenvolverse en el mundo que le rodea e irlo modificando.
- Creatividad e interés de explorar: en todo juego se propone un propósito y una meta final, por lo cual está en constante exploración y resultado.



<https://images.app.goo.gl/psoTKgxQPER1Lpp1A>



<https://images.app.goo.gl/Gaia4tHNhVi3WN9M9>



# DESARROLLO COGNITIVO

El Desarrollo Cognitivo es el conjunto de cambios que experimenta el niño a partir del nacimiento, incluso desde el vientre de la madre, por medio de los sentidos.

Piaget es uno de los máximos exponentes del Desarrollo Cognitivo, citado por Albornoz & Guzmán (2016), dice que:

**Desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar, este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio (p.187).**

Se debe de aprovechar los primeros años de vida, debido a que la capacidad receptiva es mayor y es el periodo donde ocurren numerosas conexiones sinápticas, que en otros años.



<https://images.app.goo.gl/wY8zjk58QETMyK6X7>

## Estadios del Desarrollo Cognitivo

Estos estadios o etapas propuestas por Jean Piaget, describen las características que va presentando el infante desde que nace hasta la adolescencia.



<https://images.app.goo.gl/2AWStJ5Am1AFF9vr8>

### Estadio Sensorio-motor

Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. El niño usa sus sentidos.

### Estadio preoperatorio

Entre los 2 y los 7 años de edad. El juego simbólico, la intuición, el animismo, el egocentrismo

### Estadio de las operaciones concretas

De 7 a 11 años de edad. Hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas.

### Estadio de las operaciones formales

Desde los 12 en adelante. El sujeto que se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus capacidades a situaciones abstractas.

Fuente: Elaborado a partir de Valdés, 2014

## Conociendo diferentes objetos

Edad: 1 a 2 años

Objetivo: Estimular en el infante el reconocimiento de objetos.

Procedimiento:

1. Presentar y describir objetos de diferentes tamaños, formas, texturas.
2. Luego, en un envase con agua, colocar los objetos, pueden ser esponjas, plásticos.
3. Incentivar al infante a manipularlos, tocarlos, y preguntarles el nombre de cada objeto.

Recursos:

- Objetos como esponjas, pelota de lana y de plástico, pelotas de ping-pong, aros de plástico y cubos de madera.



<https://images.app.goo.gl/7Sf6Be5d6xPszbkV8>



<https://images.app.goo.gl/UFwiffzEwTrd9FB9>



<https://images.app.goo.gl/LHBPf3mpskH7N4pM7>



<https://images.app.goo.gl/CKSEosEujYDaxxK3A>



<https://images.app.goo.gl/F9K6KjXGbpo3jq7Z9>



<https://images.app.goo.gl/uDkcCbfvNRSu5QE9>



## Puente de cubos

Edad: 1 a 2 años

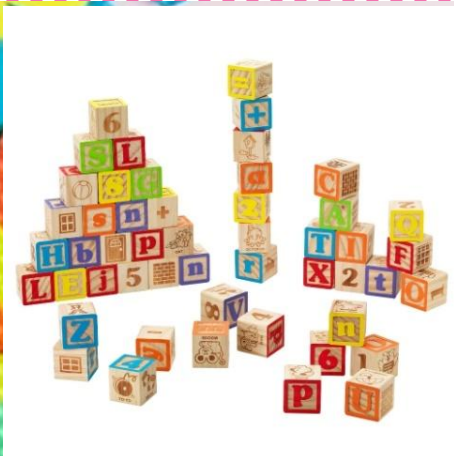
Objetivo: Lograr que el niño construya un puente con cubos, además de estimular su desarrollo motor fino y coordinación ojo-mano.

Procedimiento:

1. Mostrarle al niño los cubos.
2. Enseñarle primero como armar un puente con los cubos.
3. Pedirle que lo haga él solo.

Recursos:

- ◆ Cubos de madera.



<https://images.app.goo.gl/tGgEiVW1MYQp4rxw9>



<https://images.app.goo.gl/bVaX3Lo4sjzZg5jQ8>



# Aprendiendo las partes del cuerpo

Edad: 1 a 3 años

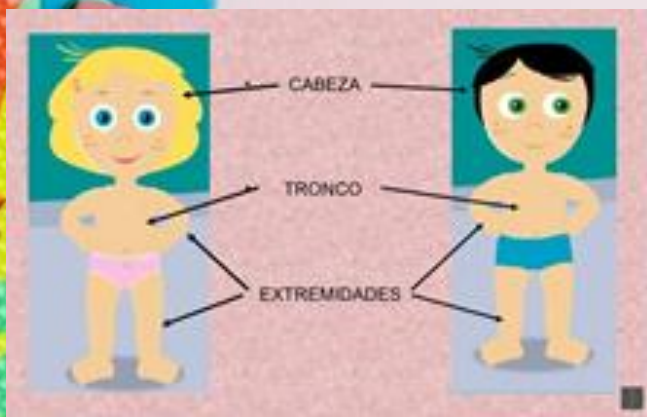
Objetivo: Enseñar al niño las principales partes del cuerpo.

Procedimiento:

1. Nombrarle las partes del cuerpo, cabeza, ojos, nariz, boca, orejas, brazos, manos, piernas y pies.
2. Realizar la actividad delante de un espejo. Donde se pueda observar.
3. Señalarle cada parte y que el niño la mencione después.
4. Decirle alguna parte del cuerpo, y pedirle al niño que la señale.

Recursos:

- Espejo



<https://images.app.goo.gl/zD2mDANYkxbdJ3S6>



<https://images.app.goo.gl/MKb3faXvGypagiBK7>

## Cantando las partes del cuerpos

Edad: 1 a 3 años

Objetivo: Reconocer más fácilmente las partes del cuerpo a través de una canción.

Procedimiento:

1. Presentar la canción a los niños, con los movimientos.
2. Lograr que el niño imite los movimientos de la canción y recordarla.
3. Bailar y cantar la canción todos juntos.
4. Realizar sonidos con las partes del cuerpo, por ejemplo palmadas, zapateo.

Recursos:

- Grabadora con Música



<https://images.app.goo.gl/VSRygbU3kXydqmp87>

## Rompecabezas de formas geométricas

Edad: 1 a 3 años

Objetivo: Desarrollar la creatividad, el pensamiento lógico, agarre de pinzas, la coordinación ojo-mano y la resolución de problemas.

Procedimiento:

1. Presentarle el rompecabezas al niño, y explicarle como se ensamblan.
2. Incentivarlo a que encaje las figuras geométricas más conocidas.
3. Luego, que prosiga ensamblando las demás.
4. Por último que mencione los nombres de las figuras geométricas.

Observación: a la edad de 1 y 2 año se le pide desencajar todas las piezas y encajar dos piezas, y con 3 años, encajar 4 piezas.

Recursos:

⇒ Rompecabezas de figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo).



<https://images.app.goo.gl/k56RkBc8yaLkLzku8>

## Competencia de horquillas

Edad: 3 a 5 años

Objetivo: Estimular la motricidad fina que le permita lograr el agarre de pinzas, la interacción con los demás niños e iniciar la noción de número y los colores.

Procedimiento:

1. Explicarle a los niños de qué trata la dinámica.
2. Deberán estar en fila, a distancia de 2 metros de la cuerda.
3. Cada niño tendrá una cantidad de 10 horquillas, de un color diferente para cada uno.
4. La facilitadora dará una señal para que los niños corran hacia la cuerda, y coloquen la mayor cantidad de horquillas.
5. Al terminar, se contarán las horquillas de cada niño.

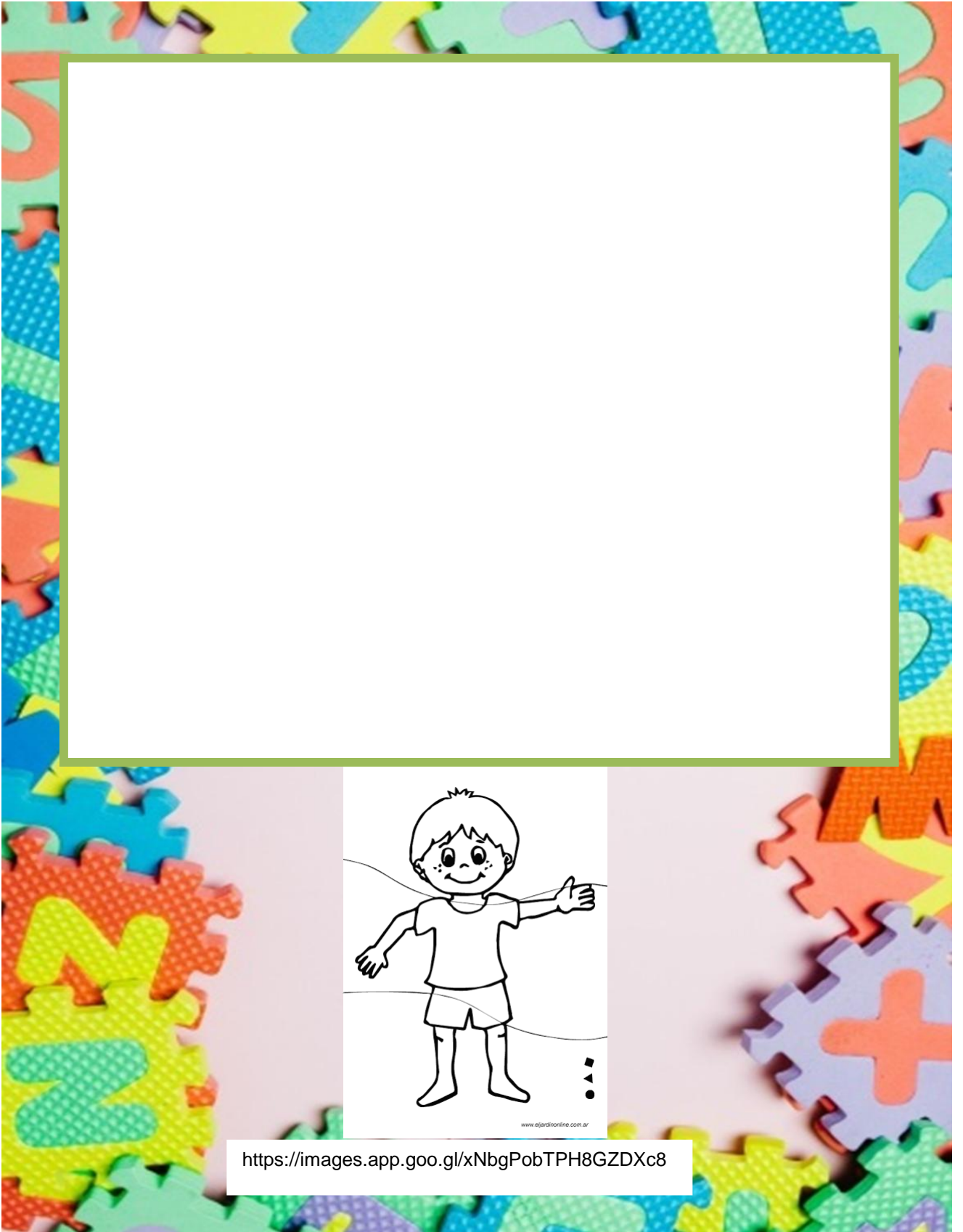
Recursos:

- Horquillas de colores
- Cuerda



<https://images.app.goo.gl/UeisKMQV9erPgGEo8>





<https://images.app.goo.gl/xNbgPobTPH8GZDXc8>

## Dibujando la figura humana

Edad: 3 a 4 años

Objetivo: Dibujar y reconocer las principales partes del cuerpo.

Procedimiento:

1. Por medio de un tablero, dibujarle al niño las partes del cuerpo, iniciando por la cabeza, las extremidades, el tronco, y por último los ojos, la nariz, la boca y las orejas.
2. El niño en una hoja, deberá imitar lo que la facilitadora le dibujo en el tablero.
3. Luego de que las dibuje, pedirle que nombre cada una de ellas.

Observación: a los 3 años el niño deberá dibujar solo tres partes (cabeza, tronco y extremidades), y a los 4 y 5 años, lo anterior y añadirle los de la cabeza (ojos, nariz, boca, orejas).

Materiales:

- \* Tablero
- \* Marcador
- \* Hojas blancas
- \* Crayolas



<https://images.app.goo.gl/jCzq2n1QKMie1Uf97>



<https://images.app.goo.gl/t9RAdqZvMDuvhW79>

# Reconociendo objetos duros y blandos

Edad: 3 a 4 años

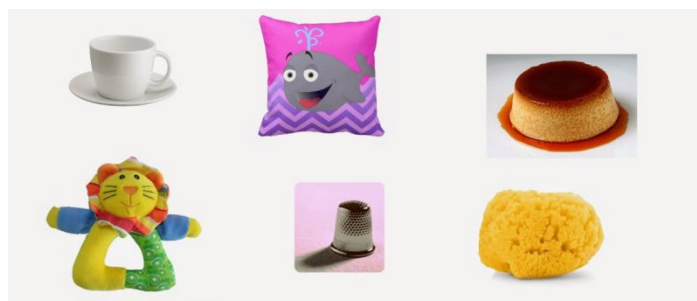
Objetivo: Conocer y diferenciar objetos duros de los blandos.

Procedimiento:

1. Mostrarle al niño diferentes objetos, como por ejemplo, esponjas, piedras pequeñas, cubos de madera, peluche, pelota de algodón, una taza, un cojín.
2. Clasificarlos en dos cajas, un lado los duros y al otro los blandos.
3. Después pedirle al niño que los toque y los manipule.
4. Preguntarle al niño, si la pelota de algodón es duro o blando, y así sucesivamente con los demás objetos.

Recursos:

- Dos cajas
- Esponja
- Piedras pequeñas
- Cubos de madera
- Peluche
- Pelota de algodón
- Taza de plástico
- Cojín



<https://images.app.goo.gl/kiowvh1G1BjT459X9>

## Conceptos de grande y pequeño

Edad: 4 a 5 años.

Objetivo: Lograr que el niño discrimine y clasifique los objetos de acuerdo al tamaño.

Procedimiento:

1. Proporcionarle al niño objetos iguales, pero de diferente tamaño, por ejemplo, una cuchara pequeña y otra grande.
2. Permitirle al niño, manipularlas y tocarlas y observarlas detenidamente.
3. Colocarlas todas juntas, y solicitarle al niño que las agrupe según el tamaño.

Recursos:

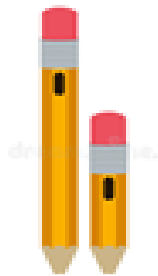
⇒ Cucharas

⇒ Pelotas

⇒ Globos

⇒ Taza

⇒ Lápiz



<https://images.app.goo.gl/USAiCamzPdfv6vKa8>



<https://images.app.goo.gl/o3C6uEiiP1xMugiT7>



<https://images.app.goo.gl/nHm8kAzsi7Xch8Xk8>



# Iniciar reconocimiento de izquierdo y derecho

Edad: 4 a 5 años.

Objetivo: Empezar reconociendo su lado izquierdo y derecho.

Procedimiento:

1. Primero, se le atará una lana rosada a los niños en su mano derecha.
2. Segundo, se sentarán en el piso formando un círculo.
3. Se les distribuirá dos pelotas, y cuando la facilitadora les indiquen, tendrán que pasar la pelota según la dirección que se les ordenó, ya sea izquierda o derecha.

Observación: de acuerdo a la lateralidad de los niños, se iniciará con derecha o izquierda.

Recursos:

- Dos pelotas
- Lana Rosada



<https://images.app.goo.gl/ozu2bJqiDEuazREk6>

## "Adivina qué es"

Edad: 4 a 5 años

Objetivo: identificar los fenómenos naturales, y desarrollar la memoria visual.

Procedimiento: se colocan las tarjetas boca abajo y que el niño descubra dos, y si no son el mismo fenómeno natural deberá poner nuevamente boca abajo una de las dos tarjetas y descubrir otra y así sucesivamente hasta que logre agrupar todos los fenómenos naturales.

Recursos: tarjetas ilustradas con los fenómenos naturales.







<https://i2.wp.com/webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2017/04/Arcoiris.jpg>



<https://i0.wp.com/webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2017/04/Hurac%C3%A1n.jpg>



<https://i0.wp.com/webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2017/04/Inundaci%C3%B3n.jpg>



<https://i0.wp.com/webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2017/04/Niebla-.jpg>



<https://i2.wp.com/webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2017/04/Tormenta-Rayos-y-rel%C3%A1mpagos.jpg>



<https://i1.wp.com/webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2017/04/Lluvia.jpg>



**“Los niños necesitan tiempo y espacio para jugar. Jugar no es un lujo, es una necesidad”**

**Kay Redfield Jamison**



**Elaborado por Aura Cárdenas  
2019**

# **CAPÍTULO V**

## CAPÍTULO V. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

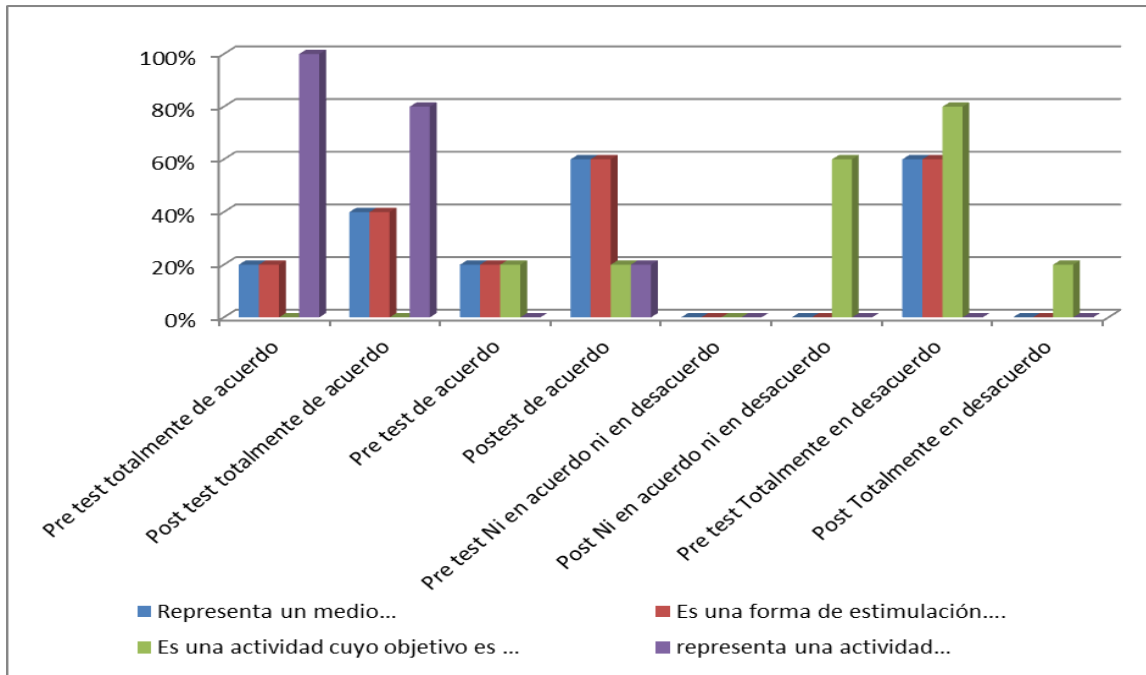
### 5.1. Resultados de la encuesta aplicada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar - Santiago

**Cuadro N° 3** Definición de Juego

|   | Totalmente de acuerdo |     | De acuerdo |    | Ni en acuerdo ni en desacuerdo |   | Totalmente en desacuerdo |    | Total | Totalmente de acuerdo |   | De acuerdo |   | Ni en acuerdo ni en desacuerdo |   | Totalmente en desacuerdo |   | Total |   |     |
|---|-----------------------|-----|------------|----|--------------------------------|---|--------------------------|----|-------|-----------------------|---|------------|---|--------------------------------|---|--------------------------|---|-------|---|-----|
|   | f                     | %   | f          | %  | f                              | % | f                        | %  |       | f                     | % | f          | % | f                              | % | f                        | % |       | f | %   |
| Representa un medio para divertirse con otros niños.                                  | 1                     | 20  | 1          | 20 | 0                              | 0 | 3                        | 60 | 5     | 100                   | 2 | 40         | 3 | 60                             | 0 | 0                        | 0 | 0     | 5 | 100 |
| Es una forma de estimulación para el desarrollo de diversas capacidades en los niños. | 1                     | 20  | 1          | 20 | 0                              | 0 | 3                        | 60 | 5     | 100                   | 2 | 40         | 3 | 60                             | 0 | 0                        | 0 | 0     | 5 | 100 |
| Es una actividad cuyo objetivo es que un niño gana y el otro pierda.                  | 0                     | 0   | 1          | 20 | 0                              | 0 | 4                        | 80 | 5     | 100                   | 0 | 0          | 1 | 20                             | 3 | 60                       | 1 | 20    | 5 | 100 |
| Representa una actividad que permite estimular el desarrollo cognitivo de los niños.  | 5                     | 100 | 0          | 0  | 0                              | 0 | 0                        | 0  | 5     | 100                   | 4 | 80         | 1 | 20                             | 0 | 0                        | 0 | 0     | 5 | 100 |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N° 1: Definición de Juego**



Fuente: Cuadro N°3

Del 100 % de las cuidadoras, el 60 % manifiesta que está totalmente en desacuerdo, al consultarle sobre si el juego representa un medio para que los niños se diviertan con otros, mientras que el 40 % restante considera estar totalmente de acuerdo. En relación al post test, se observó cambio de opinión y el 60% señalaba que estaba de acuerdo, y el 40% totalmente de acuerdo.

Del siguiente enunciado, el 60% continuaba estando en totalmente en desacuerdo, el 40% se dividía en de acuerdo y en totalmente de acuerdo. En el post test, el 60% está de acuerdo, y el 40% totalmente de acuerdo.

Con respecto al enunciado que decía que el juego es que un niño gane y el otro pierda, el 80% expresó que estaba en totalmente en desacuerdo, y el 20% de acuerdo, en el post test, el 60% no estaba ni en acuerdo ni en desacuerdo, un 20 % de acuerdo, y el otro 20% totalmente en desacuerdo.



El 100% estaba totalmente de acuerdo en que el juego permite estimular el desarrollo cognitivo, y en el post test, el 80 % totalmente de acuerdo y un 20 % de acuerdo.

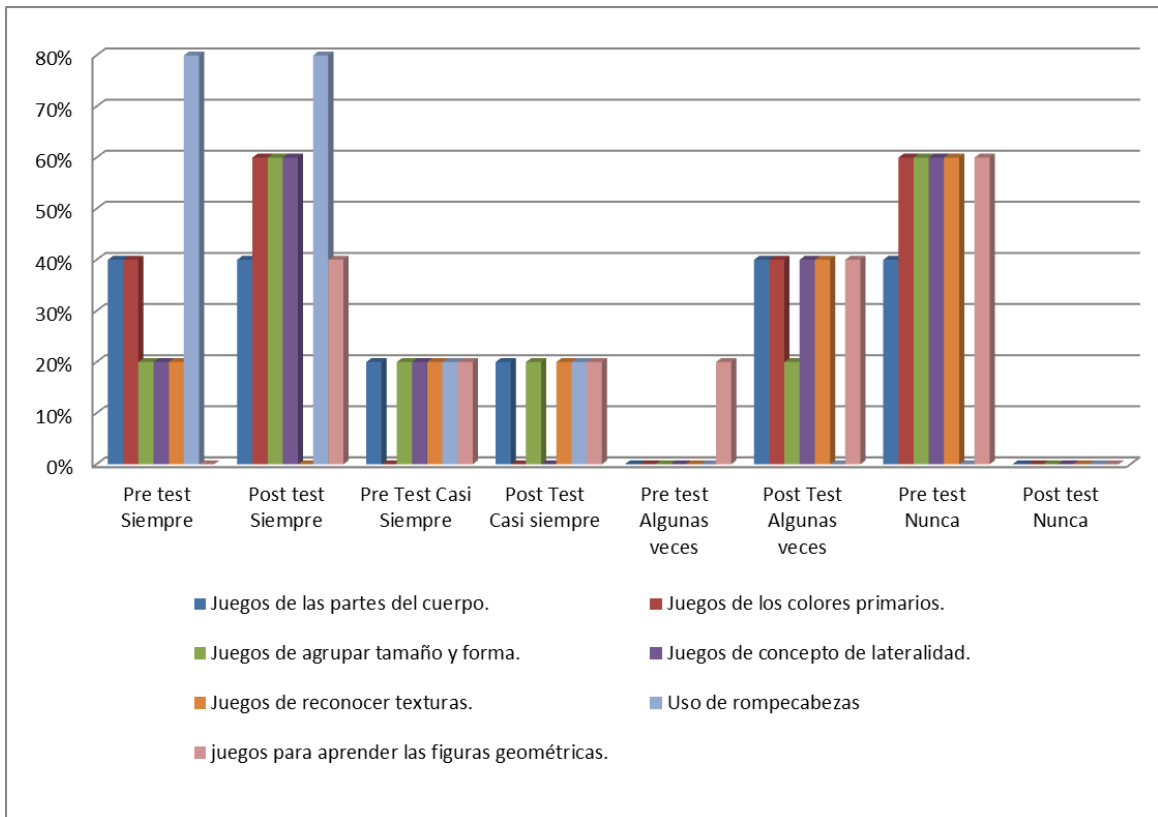
Es necesario que en el diario convivir de los niños esté presente el juego. Bravo (2014) “El juego es un importante factor de aprendizaje, desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades del infante”. (p.11)

**Cuadro N°4: Actividades de juegos**

|   | Pre test |    |              |    |               |    |       |    |       |     | Post test |    |              |    |               |    |       |   |       |     |
|---|----------|----|--------------|----|---------------|----|-------|----|-------|-----|-----------|----|--------------|----|---------------|----|-------|---|-------|-----|
|   | Siempre  |    | Casi siempre |    | Algunas veces |    | Nunca |    | Total |     | Siempre   |    | Casi Siempre |    | Algunas veces |    | Nunca |   | Total |     |
|   | f        | %  | f            | %  | f             | %  | f     | %  | f     | %   | f         | %  | f            | %  | f             | %  | f     | % | f     | %   |
| Con la práctica de algunos juegos se les puede enseñar a los niños las partes de su cuerpo.                   | 2        | 40 | 1            | 20 | 0             | 0  | 2     | 40 | 5     | 100 | 2         | 40 | 1            | 20 | 2             | 40 | 0     | 0 | 5     | 100 |
| Con los juegos rutinarios se les puede enseñar los colores primarios.   | 2        | 40 | 0            | 0  | 0             | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 3         | 60 | 0            | 0  | 2             | 40 | 0     | 0 | 5     | 100 |
| Algunos juegos permiten agrupar objetos según su forma y tamaño.  | 1        | 20 | 1            | 20 | 0             | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 3         | 60 | 1            | 20 | 1             | 20 | 0     | 0 | 5     | 100 |
| Con la práctica de algunos juegos se les enseña a los niños los conceptos de lateralidad (izquierda-derecha). | 1        | 20 | 1            | 20 | 0             | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 3         | 60 | 0            | 0  | 2             | 40 | 0     | 0 | 5     | 100 |
| Se les invita a los niños a través de juegos a hacer torres con cubos u otro material.                        | 1        | 20 | 1            | 20 | 1             | 20 | 2     | 40 | 5     | 100 | 2         | 40 | 1            | 20 | 2             | 40 | 0     | 0 | 5     | 100 |
| Mediante el juego se puede estimular el reconocimiento de la textura de los objetos (blando-duro).            | 1        | 20 | 1            | 20 | 0             | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 2         | 40 | 1            | 20 | 2             | 40 | 0     | 0 | 5     | 100 |
| El uso de rompecabezas con los niños es beneficioso para el desarrollo cognitivo del niño.                    | 4        | 80 | 1            | 20 | 0             | 0  | 0     | 0  | 5     | 100 | 4         | 80 | 1            | 20 | 0             | 0  | 0     | 0 | 5     | 100 |
| Mediante la practica de algunos juegos el niño puede aprender las figuras geométricas.                        | 0        | 0  | 1            | 20 | 1             | 20 | 3     | 60 | 5     | 100 | 2         | 40 | 1            | 20 | 2             | 40 | 0     | 0 | 5     | 100 |

Fuente: Elaborado a partir de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, nov. 2019

**Gráfica N°2: Actividades de juegos.**



Fuente: Cuadro N°4

Del 100% de las cuidadoras, un 40% siempre realizaban juegos para enseñar a los niños las partes del cuerpo, un 20% casi siempre y un 40% nunca. En el post test un 40% siempre, un 20% casi siempre y un 40% algunas veces.

Un 40% siempre realizaba juegos cotidianos para enseñar los colores primarios y un 60% nunca los realizaba. En el post test un 60% siempre y un 40% algunas veces.

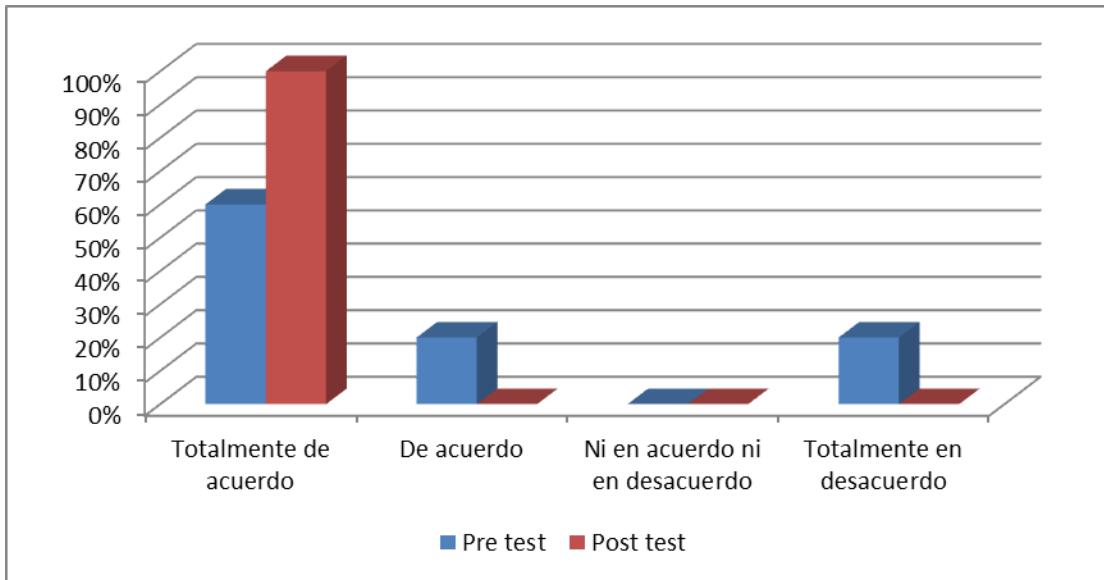
En los juegos que permiten agrupar objetos según su forma y tamaño un 20% siempre, un 20% casi siempre y un 60% nunca. En el post test un 60% siempre, un 20% casi siempre, y un 20% algunas veces.

**Cuadro N° 5:** La Estimulación Temprana es necesaria para el desarrollo integral de los niños.

|                                | Pre test |      | Post Test |      |
|--------------------------------|----------|------|-----------|------|
|                                | f        | %    | f         | %    |
| Totalmente de acuerdo          | 3        | 60%  | 5         | 100% |
| De acuerdo                     | 1        | 20%  | 0         | 0%   |
| Ni en acuerdo ni en desacuerdo | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Totalmente en desacuerdo       | 1        | 20%  | 0         | 0%   |
| Total                          | 5        | 100% | 5         | 100% |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N°3:** La Estimulación Temprana es necesaria para el desarrollo integral de los niños.



Fuente: Cuadro N°5

El pre test refleja que el 60% estaba totalmente de acuerdo en que la Estimulación Temprana es necesaria para el desarrollo integral de los niños, mientras que un 20% estaba de acuerdo y el otro 20% totalmente en desacuerdo.

Respecto al post test la respuesta fue de un 100% que estaba de acuerdo.

La Estimulación temprana es primordial para el desarrollo de los niños, y con ella se pueden evitar posibles retrasos en su desarrollo.

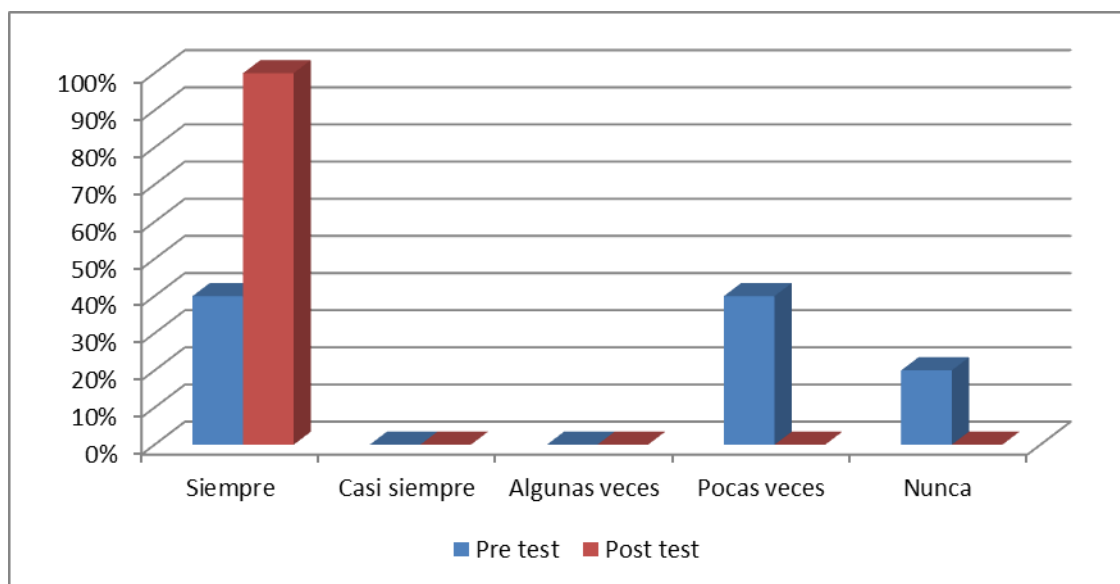
**Es importante que el niño reciba atención temprana desde el inicio de su vida, porque mientras más rápida sea la intervención del profesional en estimulación temprana los resultados serán inmediatos y notorios, ya que en los primeros meses de vida el niño posee plasticidad cerebral lo cual hace que los estímulos brindados sean captados de una mejor manera. (Toasa, 2015, p.6)**

**Cuadro N°6:** Los niños durante su estadía realizan actividades de juego.

|               | Pre Test |      | Post Test |      |
|---------------|----------|------|-----------|------|
|               | f        | %    | f         | %    |
| Siempre       | 2        | 40%  | 5         | 100% |
| Casi Siempre  | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Algunas veces | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Pocas veces   | 2        | 40%  | 0         | 0%   |
| Nunca         | 1        | 20%  | 0         | 0%   |
| Total         | 5        | 100% | 5         | 100% |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N°4:** Los niños durante su estadía realizan actividades de juego.



Fuente: Cuadro N° 6

En el pre test el 40 % consideraba que siempre se realizaban actividades de juego, un 40% pocas veces, y un 20% considera que nunca. Mientras que en el post test el 100% estima que siempre se realizan actividades de juego con los niños durante el tiempo que estén en la Fundación Ofrece un Hogar.

Es sabido que la persona con la que mayor parte del tiempo pasa el infante es con la que más relación afectiva tiene, por ello Seach, (2007) en cita de Öfele

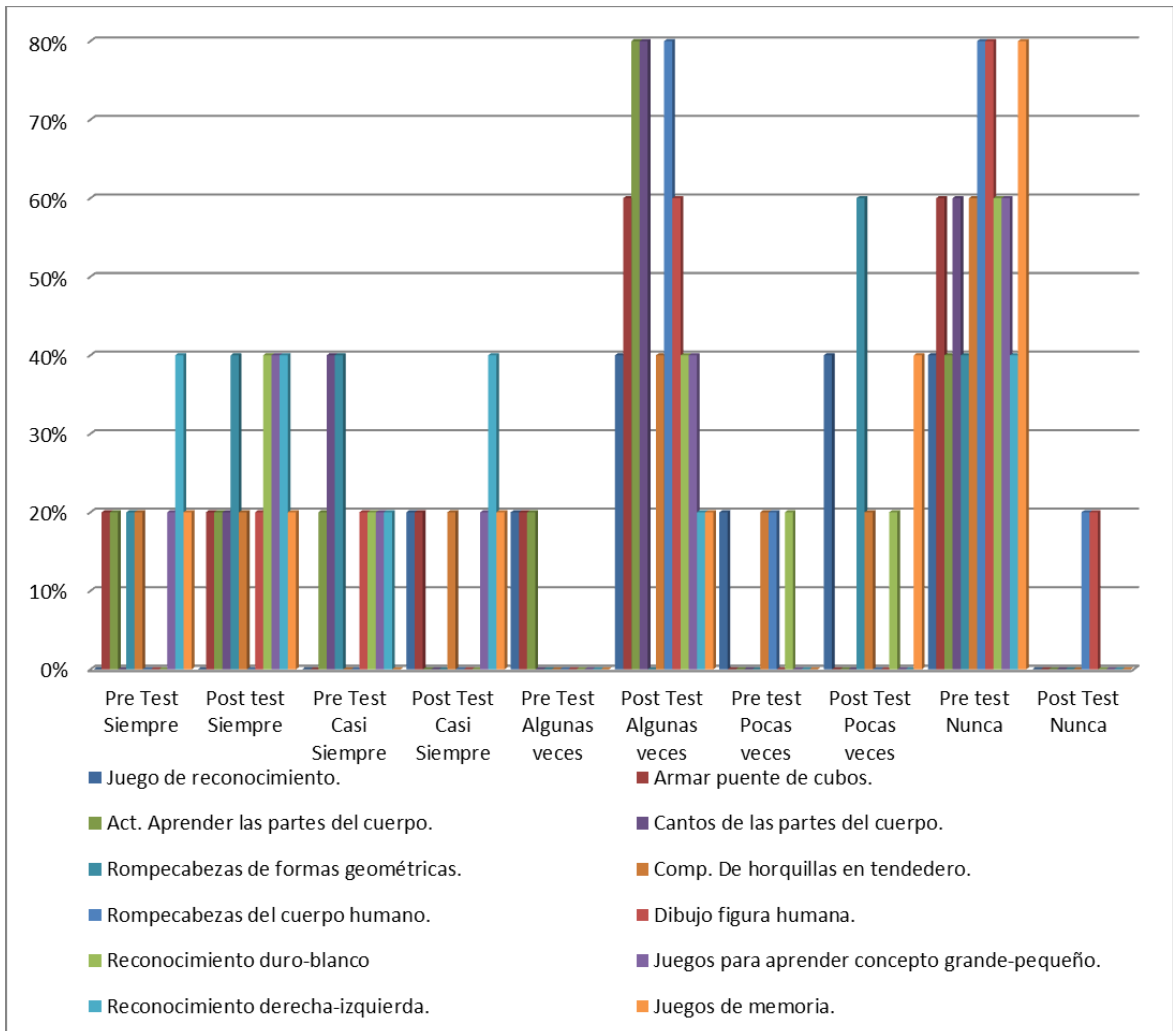
(2014) señala que “Cuando un adulto y un niño descubren cómo jugar y disfrutan juntos, hay un gran potencial de desarrollo personal y social que puede influir en todos los aspectos de sus vidas cotidianas” (p. 79)

**Cuadro N°7: Actividades de juego**

|   | Siempre |    | Casi siempre |    | Algunas veces |    | Pocas veces |    | Nunca |    | Total |     | Siempre |    | Casi Siempre |    | Algunas veces |    | Pocas veces |    | Nunca |    | Total |     |
|---|---------|----|--------------|----|---------------|----|-------------|----|-------|----|-------|-----|---------|----|--------------|----|---------------|----|-------------|----|-------|----|-------|-----|
|   | f       | %  | f            | %  | f             | %  | f           | %  | f     | %  | f     | %   | f       | %  | f            | %  | f             | %  | f           | %  | f     | %  | f     | %   |
| Juego de reconocimiento de diferentes objetos.  | 0       | 0  | 0            | 0  | 2             | 40 | 1           | 20 | 2     | 40 | 5     | 100 | 0       | 0  | 1            | 20 | 2             | 40 | 2           | 40 | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Armar puente de cubos de madera u otro tipo de materiales.  | 1       | 20 | 0            | 0  | 1             | 20 | 0           | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 1       | 20 | 1            | 20 | 3             | 60 | 0           | 0  | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Actividades para aprender las partes del cuerpo a través de un objeto.                                      | 1       | 20 | 1            | 20 | 1             | 20 | 0           | 0  | 2     | 40 | 5     | 100 | 1       | 20 | 0            | 0  | 4             | 80 | 0           | 0  | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Juegos empleando cantos de las partes del cuerpo.   | 0       | 0  | 2            | 40 | 0             | 0  | 0           | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 1       | 20 | 0            | 0  | 4             | 80 | 0           | 0  | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Uso de rompecabezas de formas geométricas.  | 1       | 20 | 2            | 40 | 0             | 0  | 0           | 0  | 2     | 40 | 5     | 100 | 2       | 40 | 0            | 0  | 0             | 0  | 3           | 60 | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Competencias de poner horquillas en un tendedero.   | 1       | 20 | 0            | 0  | 0             | 0  | 1           | 20 | 3     | 60 | 5     | 100 | 1       | 20 | 1            | 20 | 2             | 40 | 1           | 20 | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Rompecabezas del cuerpo humano.   | 0       | 0  | 0            | 0  | 0             | 0  | 1           | 20 | 4     | 80 | 5     | 100 | 0       | 0  | 0            | 0  | 4             | 80 | 0           | 0  | 1     | 20 | 5     | 100 |
| Dibujo la figura humana.  | 0       | 0  | 1            | 20 | 0             | 0  | 0           | 0  | 4     | 80 | 5     | 100 | 1       | 20 | 0            | 0  | 3             | 60 | 0           | 0  | 1     | 20 | 5     | 100 |
| Reconocimiento de objetos duros y blandos.  | 0       | 0  | 1            | 20 | 0             | 0  | 1           | 20 | 3     | 60 | 5     | 100 | 2       | 40 | 0            | 0  | 2             | 40 | 1           | 20 | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Juegos que permitan aprender conceptos como: grande-pequeño).   | 1       | 20 | 1            | 20 | 0             | 0  | 0           | 0  | 3     | 60 | 5     | 100 | 2       | 40 | 1            | 20 | 2             | 40 | 0           | 0  | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Iniciar reconocimiento de izquierda y derecha, pasando la pelota hacia la izquierda y derecha, por ejemplo. | 2       | 40 | 1            | 20 | 0             | 0  | 0           | 0  | 2     | 40 | 5     | 100 | 2       | 40 | 2            | 40 | 1             | 20 | 0           | 0  | 0     | 0  | 5     | 100 |
| Juegos de memoria.  | 1       | 20 | 0            | 0  | 0             | 0  | 0           | 0  | 4     | 80 | 5     | 100 | 1       | 20 | 1            | 20 | 1             | 20 | 2           | 40 | 0     | 0  | 5     | 100 |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N°5: Actividades de juego**



Fuente: Cuadro N°7

De acuerdo al pre test un 40% considera que algunas veces se hace el juego de reconocimiento de diferentes objetos, el 20% considera que pocas veces y el último 40% nunca. En el post test un 20% casi siempre lo realizaba, un 40% algunas veces y un 40% pocas veces.

En el juego de armar puente de cubos, un 20% siempre lo hacía, mientras que un 20% pocas veces y un 60% nunca. En relación al post test un 20% siempre, el otro 20% casi siempre y el 60% restante algunas veces.



En actividades para aprender las partes del cuerpo, un 20% siempre lo realizaba, otro 20% casi siempre, 20% algunas veces y un 40% nunca. En el post test un 20% siempre y un 80% algunas veces.

Juegos empleando cantos de las partes del cuerpo, un 40% expresa que casi siempre y un 60% nunca. En el post test un 20% siempre y un 80% algunas veces.

En jugos con el uso de rompecabezas de formas geométricas un 20% siempre los hace, un 40% casi siempre y un 40% nunca. En el post test un 40% siempre y un 60% pocas veces.

Competencias de poner horquillas en un tendedero, un 20% siempre, un 20% pocas veces y un 60% nunca. En el post test, un 40% siempre y un 60% pocas veces.

Rompecabezas del cuerpo humano, el 20% pocas veces y un 80% nunca. En el post test un 80% algunas veces y un 20% nunca.

Dibujo de la figura humana un 20% casi siempre y un 80% nunca. En el post test un 20% siempre, un 60% algunas veces y un 20% nunca.

Reconocimiento de objetos duros y blandos, el 20% casi siempre, un 20% pocas veces y un 60% nunca. En el post test 40% siempre, un 40% algunas veces y un 20% pocas veces.

Juegos que permiten aprender conceptos como grande y pequeño, un 20% siempre, 20% casi siempre y un 60% nunca. En el post test un 40% siempre, un 20% casi siempre y un 40% algunas veces.

Iniciar reconocimiento de izquierda y derecha, pasando una pelota ya sea por la izquierda o por la derecha, un 40% siempre, un 20% casi siempre y un 40% nunca. En el post test, un 40% siempre, un 40% casi siempre y un 20% algunas veces.

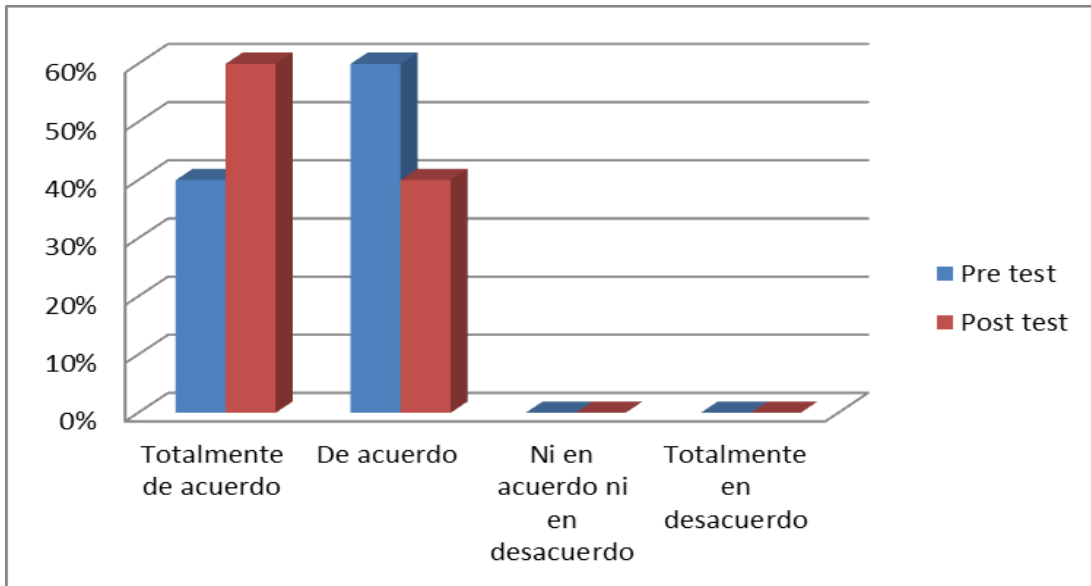
Juegos de memoria, un 20% siempre y un 80% nunca. En el post test un 20% siempre, 20% casi siempre, 20% algunas veces y un 40% pocas veces.

**Cuadro N° 8:** El juego es un medio fundamental para que los niños obtengan conocimientos.

|                                | Pre test |      | Post Test |      |
|--------------------------------|----------|------|-----------|------|
|                                | f        | %    | f         | %    |
| Totalmente de acuerdo          | 2        | 40%  | 3         | 60%  |
| De acuerdo                     | 3        | 60%  | 2         | 40%  |
| Ni en acuerdo ni en desacuerdo | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Totalmente en desacuerdo       | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Total                          | 5        | 100% | 5         | 100% |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N° 6:** El juego es un medio fundamental para que los niños obtengan conocimientos.



Fuente: Cuadro N°8

En relación al pre test un 40% estaba totalmente de acuerdo en que el juego es un medio fundamental para que los niños obtengan conocimientos y un 60% estaba de acuerdo. En el post test fue inverso, un 60% estaba totalmente de acuerdo y un 40% de acuerdo.

Es necesario que los niños reciban Estimulación Temprana para desarrollar todas las habilidades que posee. Según Ríos (2013)

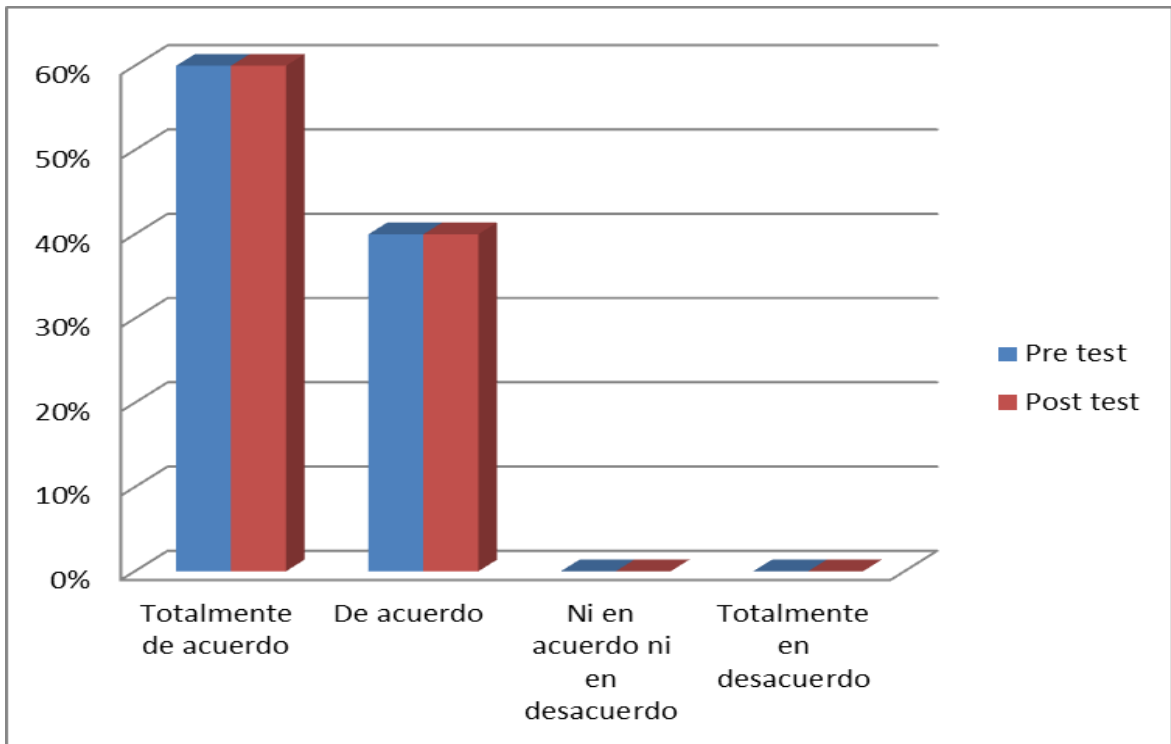
**A través del juego se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de fantasía y de la realidad permitiendo experimentar situaciones de la vida cotidiana y sus consecuencias, y el pensamiento científico-matemático. Además, de desarrollar el rendimiento, la capacidad de comunicación con sus iguales y los adultos, el lenguaje y el pensamiento abstracto. (p.8)**

**Cuadro N°9:** Es muy importante que reciban (ustedes) capacitaciones sobre Estimulación Temprana.

|                                | Pre Test |      | Post Test |      |
|--------------------------------|----------|------|-----------|------|
|                                | f        | %    | f         | %    |
| Totalmente de acuerdo          | 3        | 60%  | 3         | 60%  |
| De acuerdo                     | 2        | 40%  | 2         | 40%  |
| Ni en acuerdo ni en desacuerdo | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Totalmente en desacuerdo       | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Total                          | 5        | 100% | 5         | 100% |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N°7:** Es muy importante que reciban (ustedes) capacitaciones sobre Estimulación Temprana.



Fuente: Cuadro N° 9

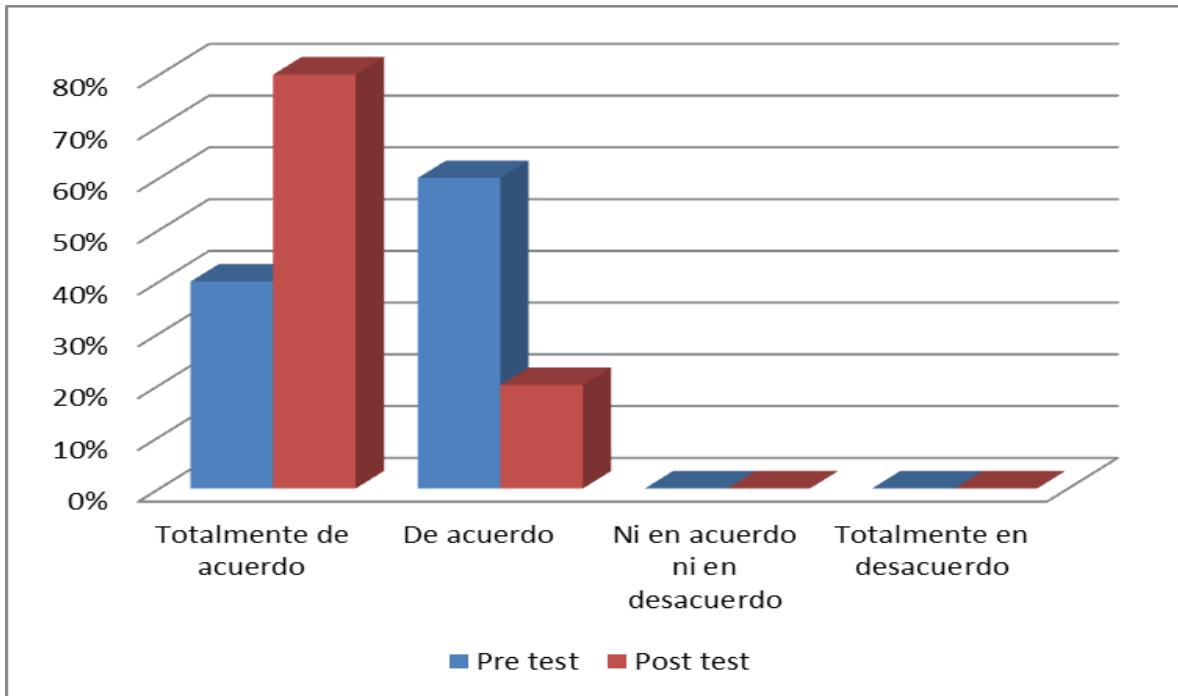
Del 100%, un 60% estaba totalmente de acuerdo en que es importante que reciban capacitaciones sobre estimulación temprana, y un 40% estaba de acuerdo. Los resultados se mantuvieron igual en el post test.

**Cuadro N°10:** Es fundamental que los niños de esta fundación reciban Estimulación Temprana.

|                                | Pre Test |      | Post Test |      |
|--------------------------------|----------|------|-----------|------|
|                                | f        | %    | f         | %    |
| Totalmente de acuerdo          | 2        | 40%  | 4         | 80%  |
| De acuerdo                     | 3        | 60%  | 1         | 20%  |
| Ni en acuerdo ni en desacuerdo | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Totalmente en desacuerdo       | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Total_                         | 5        | 100% | 5         | 100% |

Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N° 8:** Es fundamental que los niños de esta fundación reciban Estimulación Temprana.



Fuente: Cuadro N°10

En el pre test un 40% estaba totalmente de acuerdo en que los niños de la fundación reciban estimulación temprana y un 60% estaba de acuerdo. En el post test un 80% señaló estar totalmente de acuerdo mientras que un 20 % de acuerdo.

La OMS (2009) en cita de Veloiz (2016) menciona que

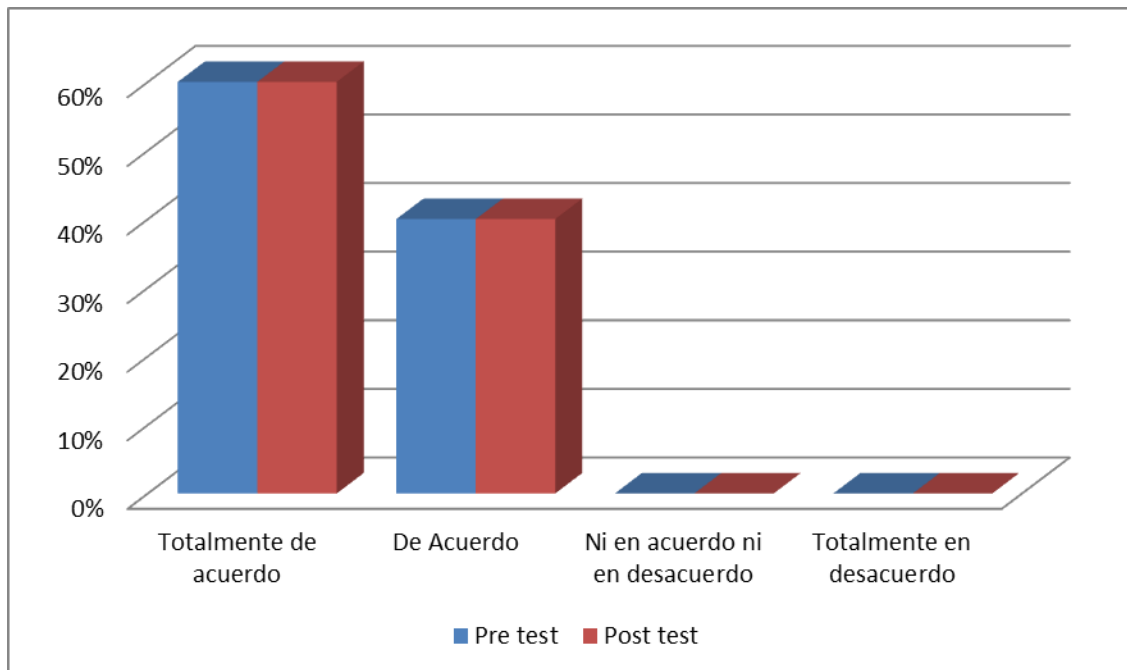
**La ausencia o inadecuada estimulación temprana en los menores de 5 años tienen efectos irreversibles en el desarrollo de las funciones cerebrales, ya que se altera su organización y disposición al aprendizaje, las experiencias ganadas durante la primera infancia intervienen en el desarrollo cerebral ayudando a la adquisición del lenguaje, desarrollo de destrezas, resolución de problemas y formación de relaciones saludables con iguales y adultos. (p.4)**

**Cuadro N°11:** Es de gran importancia contar con un manual de actividades de juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños de la Fundación.

|                                | Pre Test |      | Post Test |      |
|--------------------------------|----------|------|-----------|------|
|                                | f        | %    | f         | %    |
| Totalmente de acuerdo          | 3        | 60%  | 3         | 60%  |
| De Acuerdo                     | 2        | 40%  | 2         | 40%  |
| Ni en acuerdo ni en desacuerdo | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Totalmente en desacuerdo       | 0        | 0%   | 0         | 0%   |
| Total                          | 5        | 100% | 5         | 100% |

Fuente: Fuente: Resultado de encuesta realizada a las cuidadoras de la Fundación Ofrece un Hogar de San Antonio, Nov. 2019.

**Gráfica N°9:** Es de gran importancia contar con un manual de actividades de juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños de la Fundación.



Fuente: Cuadro N° 10

Del 100% de las cuidadoras un 60% estaba totalmente de acuerdo en contar con un manual de actividades de juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños y un 40% de acuerdo. En el post test se mantuvo la misma constante.

**Cuadro N°12:** Test para evaluar el desarrollo cognitivo.

| Área Cognitiva  | Pre test |     |                  |     |            |     |       |     | Post test |     |                  |    |            |   |       |     |
|---|----------|-----|------------------|-----|------------|-----|-------|-----|-----------|-----|------------------|----|------------|---|-------|-----|
|   | Lo hace  |     | Tiene dificultad |     | No lo hace |     | Total |     | Lo hace   |     | Tiene dificultad |    | No lo hace |   | Total |     |
|   | f        | %   | f                | %   | f          | %   | f     | %   | f         | %   | f                | %  | f          | % | f     | %   |
| Edad 1 Año  |          |     |                  |     |            |     |       |     |           |     |                  |    |            |   |       |     |
| Hace torre de 6 cubos.  | 1        | 100 | 0                | 0   | 0          | 0   | 1     | 100 | 1         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 1     | 100 |
| Imita tren empujando cubos.                                     | 1        | 100 | 0                | 0   | 0          | 0   | 1     | 100 | 1         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 1     | 100 |
| Señala 2 partes del cuerpo                                      | 0        | 0   | 0                | 0   | 1          | 100 | 1     | 100 | 1         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 1     | 100 |
| Edad 2 años   |          |     |                  |     |            |     |       |     |           |     |                  |    |            |   |       |     |
| Discrimina entre 2 objetos.                                     | 1        | 100 | 0                | 0   | 0          | 0   | 1     | 100 | 1         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 1     | 100 |
| Intenta armar rompecabezas de dos piezas.                       | 0        | 0   | 1                | 100 | 0          | 0   | 1     | 100 | 1         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 1     | 100 |
| Edad 3 años   |          |     |                  |     |            |     |       |     |           |     |                  |    |            |   |       |     |
| Imita puente de 3 cubos.  | 2        | 50  | 2                | 50  | 0          | 0   | 4     | 100 | 4         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 4     | 100 |
| Dice si un objeto es duro o blando.                             | 0        | 0   | 2                | 50  | 2          | 50  | 4     | 100 | 3         | 75  | 1                | 25 | 0          | 0 | 4     | 100 |
| Dibuja figura humana con 3 partes.                              | 0        | 0   | 3                | 75  | 1          | 25  | 4     | 100 | 1         | 25  | 3                | 75 | 0          | 0 | 4     | 100 |
| Edad 4 años   |          |     |                  |     |            |     |       |     |           |     |                  |    |            |   |       |     |
| Dibuja figura humana.   | 0        | 0   | 4                | 80  | 1          | 20  | 5     | 100 | 3         | 60  | 2                | 40 | 0          | 0 | 5     | 100 |
| Agrupar objetos de acuerdo a tamaño y forma.                    | 2        | 40  | 3                | 60  | 0          | 0   | 5     | 100 | 5         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 5     | 100 |
| Inicia reconocimiento de lado izquierdo y derecho de su cuerpo. | 0        | 0   | 5                | 100 | 0          | 0   | 5     | 100 | 4         | 80  | 1                | 20 | 0          | 0 | 5     | 100 |
| Edad 5 años   |          |     |                  |     |            |     |       |     |           |     |                  |    |            |   |       |     |
| Dibuja una figura humana de 4 a 6 partes.                       | 2        | 100 | 0                | 0   | 0          | 0   | 2     | 100 | 2         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 2     | 100 |
| Reconoce colores primarios.                                     | 2        | 100 | 0                | 0   | 0          | 0   | 2     | 100 | 2         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 2     | 100 |
| Causa y efecto de fenomenos naturales.                          | 0        | 0   | 0                | 0   | 2          | 100 | 2     | 100 | 2         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 2     | 100 |
| Reconoce mano izquierda y derecha.                              | 0        | 0   | 2                | 100 | 0          | 0   | 2     | 100 | 2         | 100 | 0                | 0  | 0          | 0 | 2     | 100 |

Fuente: Resultado de evaluación de los niños de la Fundación Ofrece un Hogar.

En la evaluación a los niños, evaluados de acuerdo a la edad, la niña de un año en el pre test en relación al ítem de hacer torre de seis cubos en un 100% lo hace; imita tren empujando cubos, lo hace; señala 2 partes del cuerpo, no lo hace. En el post test obtiene un 100% en todos los ítems porque logró hacerlos.

El niño de 2 años, en el pre test, discrimina entre dos objetos, lo hace; según el 100% de la evaluación; intenta armar rompecabezas de dos piezas, tiene dificultad. En el post test, hace las dos actividades.



De acuerdo a los niños de 3 años, un 50% sí imita un puente de 3 cubos, y el otro 50% tiene dificultad, esto en el pre test; un 50% tiene dificultad en decir si un objeto es duro o blando, y el otro 50% no lo dice; un 75% tiene dificultad en dibujar una figura humana de tres partes, y un 25% no lo dibuja. En el post test, el 100% imita el puente de tres cubos; un 75% dice si el objeto es blando o duro, y un 25% tiene dificultad; en dibujar la figura humana, un 25% lo hace, un 75% tiene dificultad.

En la edad de 4 años, un 80% tiene dificultad en dibujar la figura humana, y un 20% no lo hace; un 40% agrupa objetos de acuerdo al tamaño y forma, y un 60% tiene dificultad; un 100% tiene dificultad en reconocer el lado izquierdo y derecho de su cuerpo. En el post test, un 60% dibuja la figura humana, y un 40% tiene dificultad; el 100% agrupa objetos de acuerdo al tamaño y forma; el 80% inicia el reconocimiento de lado izquierdo y derecho de su cuerpo, y un 20% tiene dificultad.

En el pre test, en la edad de 5 años, un 100% dibuja la figura humana de 6 a 8 partes; así mismo el 100% reconoce los colores primarios; un 100% no reconoce la causa y efecto de los fenómenos naturales; y un 100% tiene dificultad en reconocer mano izquierda y derecha. En el post test, en los cuatro ítems, el 100% lo hace.

## CONCLUSIONES

A partir de la realización de esta investigación se puede concluir lo siguiente

- Se pudo determinar el poco conocimiento que tienen las cuidadoras respecto al juego (ver cuadro N<sup>o</sup>1), sin embargo coinciden en que sería de gran ayuda contar con un manual de actividades de juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños (ver cuadro N<sup>o</sup> 9). Así mismo, sería beneficioso para ellas recibir capacitaciones en cuanto a técnicas de Estimulación Temprana (ver cuadro N<sup>o</sup> 7).
- Las intervenciones de los niños fueron de gran provecho para el Desarrollo Cognitivo de estos, ya que hubo resultados positivos, en cuanto al pre test, respecto al post test, esto es evidente en los resultados que se presentan en el cuadro N<sup>o</sup>10.
- Con respecto a la intervención, los ítems que mantuvieron mayor porcentaje de cambio, entre el pre test y post test, fueron los de agrupar objetos de acuerdo al tamaño y forma, y el de señalar partes o dibujar la figura humana, este último de acuerdo a la edad (ver cuadro N<sup>o</sup>10).

## **LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Al llevar a cabo esta investigación surgieron varias limitantes tales como:

- Poca información en cuanto a investigaciones actualizadas relacionadas al Desarrollo Cognitivo, tanto en otros países, como en Panamá.
- Escaso periodo de tiempo para trabajar más a fondo con las cuidadoras debido a que tienen que realizar otras actividades en la Fundación.

Las recomendaciones serían:

- Tomar más en cuenta a los niños de esta Fundación, sobre actividades de Estimulación Temprana, para que como los demás niños, tengan un desarrollo normal.
- Que las cuidadoras reciban mucho más capacitaciones, y puedan ser preparadas para que estimulen a los niños; o que en esta Fundación pueda contar con un especialista en Estimulación Temprana.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

Lara, P. & Vidales, A. **Desarrollo Cognitivo Y Motor:** Técnico Superior En Educación Infantil, Editorial CEP, S.L., 2011. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/udelanspanamasp/detail.action?docID=4184442>. Created from udelanspanamasp on 2019-08-30 10:44:27.

Papalia, D. E., Wendkos, S. & Duskin, R., **Desarrollo Humano**, 9na Edición, México 2005.

Terré, O. & Vigo, S. (2015). **El Juego en la Educación Infantil: Desarrollo y Estimulación Infantil a Través de Actividades Lúdicas.**

UDELAS (2015), **Buenas prácticas de Estimulación Temprana para el desarrollo infantil.**

### INFOGRAFÍA

Alarcón O., Teresa. (2019). **Neurodesarrollo En Los Primeros 1.000 Días De Vida. Rol De Los Pediatras.** *Revista chilena de pediatría*, 90(1), 11-16. <https://dx.doi.org/10.32641/rchped.v90i1.1035>

Albornoz Zamora, E. & Guzmán, M. (2016). **Desarrollo Cognitivo Mediante Estimulación En Niños De 3 Años: Centro Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes.** Quito, Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(4), 186-192. Recuperado en 27 de agosto de 2019, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202016000400025&lng=es&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400025&lng=es&tlng=pt).

Barrero-Salinas, Z. & Macías-Alvarado J. **Estimulación Temprana Para Potenciar La Inteligencia Psicomotriz: Importancia Y Relación.** Revista Ciencia UNEMI Vol. 8 - N° 15, Septiembre 2015, pp. 110 - 118 ISSN: 1390 – 4272. Recuperado de: <file:///C:/Users/Aura/Downloads/Dialnet-EstimulacionTempranaParaPotenciarLaInteligenciaPsi-5269474.pdf>

Bravo Contreras, D. M. (2014). **La Importancia del Juego y Desarrollo Cognitivo en Preescolar (tres a seis años).** Tesis de Grado. Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/30388.pdf>

Calvera Paez, A. L. (2015). **Actores Que Intervienen En El Desarrollo Integral De La Primera Infancia.** Universidad Libre, Bogotá Colombia. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7858/CalveraPaezAlbaLucia2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cáceres Zúñiga, F.; Granada Azcárraga, M.; & Pomés Correa, M. (2018). **Inclusión Y Juego En La Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana De Educación Inclusiva*, 12(1), 181-198.** <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>

Cárdenas, Y. **Discursos acerca del juego y la infancia: apuntes sobre la difusión de una narrativa moderna (Colombia 1930-1950) Espacios en Blanco.** Revista de Educación, núm. 25, junio, 2015, pp. 173-192 Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3845/384541744010.pdf>

Cuervo Martínez, A. **Pautas De Crianza Y Desarrollo Socioafectivo En La Infancia Diversitas: Perspectivas En Psicología**, vol. 6, núm. 1, enero-junio, 2010, pp. 111-121 Universidad Santo Tomás Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/67916261009.pdf>

De Castro, F., Allen-Leigh, B., Katz, G., Salvador-Carulla, L. & Lazcano-Ponce, E. (2013). **Indicadores de bienestar y desarrollo infantil en México**. Salud Pública de México, 55(Supl. 2), S267-S275. Recuperado en 29 de agosto de 2019, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342013000800025&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342013000800025&lng=es&tlng=es)

Duhalde, C.; Herzberg, F.; De Simone, M.; Martínez, S.; Russi, M. & De Schejtmann, C. **Estudio Del Juego Adulto-Niño En Edad Preescolar. Diferentes Sistemas De Observación**. Anuario de Investigaciones, vol. XXIII, 2016, pp. 261-269 Universidad de Buenos Aires Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369152696068.pdf>

García Herranz, S. (2018). Resultados De Un Programa De Estimulación Temprana En El Segundo Ciclo De Educación Infantil: Un Estudio De Caso Evaluativo. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid, España. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/36269/Tesis1522-190617.pdf?sequence=1>

Garza Mata, J. P. (2014). **El Impacto de la Estimulación Temprana en la Primera Infancia: Estudio Comparativo entre Ambiente Escolarizado y Ambiente Hogar**. Tesis de Maestría. Universidad De Monterrey, México. Recuperado de: [http://bibsrv.udem.edu.mx:8080/e-books/tesis/000044895\\_MED.pdf](http://bibsrv.udem.edu.mx:8080/e-books/tesis/000044895_MED.pdf)

Gordillo, M. Gómez, M. Sánchez, S. Gordillo T. Castro, F. (2011) **El Juego Infantil En Un Mundo De Cambio**, 1(1), España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832328020.pdf>

Guillen L., Rojas L., Formoso A., Contreras L. & Estévez M. **Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo sensorio-motriz de niños de cuatro a seis años: una visión desde el Karate Do**. 2019, Retos, 35, 147-155  
© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 ([www.retos.org](http://www.retos.org)). Recuperado de: [file:///C:/Users/Aura/Downloads/2019ESTIMULACIONTEMPRANA%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Aura/Downloads/2019ESTIMULACIONTEMPRANA%20(1).pdf)

Infante Blanco A. & Martínez Licona, J. **Concepciones Sobre La Crianza: El Pensamiento De Madres Y Padres De Familia Conceptions Regarding Upbringing: The Thoughts Of Parents**. Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México. Recuperado de: <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v22n1/a03v22n1.pdf>

Martínez-Cruz, C. García-Alonso Themann, P. Poblano, A. Madlen Kuri-Noriega, M. **Estimulación temprana de audición y lenguaje para niños con alto riesgo de secuelas neurológicas**. Acta Pediátrica de México, vol. 31, núm. 6, noviembre-diciembre, 2010, pp. 304-310 Instituto Nacional de Pediatría Distrito Federal, México. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4236/423640326009.pdf>

Martínez, R.; Arrieta, X. & Meleán, R. **Desarrollo Cognitivo Conceptual Y Características De Aprendizaje De Estudiantes Universitarios Omnia**, vol. 18, núm. 3, septiembre-diciembre, 2012, pp. 35-48 Universidad del Zulia

Maracaibo, Venezuela. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/737/73725513006.pdf>

Marín Iral, M. del P., Quintero Córdoba, P. A., & Rivera Gómez, S. C. (enero-junio, 2019). **Influencia De Las Relaciones Familiares En La Primera Infancia**. *Poiésis*, (36), 164-183. DOI: <https://doi.org/10.21501/16920945.3196>

Mazzoni, C.; Stelzer, F.; Cervigni, M. & Martino, M. Universidad Nacional de Rosario - UNR, Argentina. Universidad Nacional de Mar del Plata - UNMP, Argentina. (2013) **Impacto De La Pobreza En El Desarrollo Cognitivo. Un Análisis Teórico De Dos Factores Mediadores**. Recuperado de:  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v20n1/a08v20n1.pdf>

Muñoz, C. & Valenzuela, J. (2014) **Escala De Motivación Por El Juego (EMJ): Estudio Del Uso Del Juego En Contextos Educativos**. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 20(1). Recuperado de:  
<https://pdfs.semanticscholar.org/79e6/49d89971678d0df6a9bf9260145d57650475.pdf>

Paolini, C., Oiberman, A., & Mansilla, M. (2017). **Desarrollo Cognitivo en la Primera Infancia: Influencia de los Factores de Riesgo Biológico y Ambientales**, 21(2). Argentina. Recuperado de:  
<http://www.redalyc.org/jatsRepo/3396/339655686008/html/index.html>

Ramírez-Abrahams, P.; Patiño-Mora, V. & Gamboa-Vásquez, E. **La Educación Temprana Para Niños Y Niñas Desde Nacimiento A Los 3 Años: Tres Perspectivas De Análisis**. *Revista Electrónica Educare*, vol. 18, núm. 3,



septiembre-diciembre, 2014, pp. 67-90 Universidad Nacional Heredia, Costa Rica recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194131745005.pdf>

Rimassa, C. & Fernández-Silva, S. (2014) **Conceptualización Del Espacio Y Su Relación Con El Desarrollo Cognitivo: Un Estudio Piloto En El Español De Chile.** [https://scielo.conicyt.cl/pdf/alpha/n38/art\\_10.pdf](https://scielo.conicyt.cl/pdf/alpha/n38/art_10.pdf)

Ríos Quilez, M. P. (2013). **El Juego como Estrategia de Aprendizaje en la Primera Etapa de Educación Infantil.** Tesis de Grado. Universidad Internacional de la Rioja, España. Recuperado de: [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rojas Capcha, A. M. (2017). **Estimulación Temprana En El Ambiente Familiar Y Su Influencia En El Desarrollo Psicomotor En Los Niños Menores De 3 Años En El Centro De Salud Acomayo Huánuco – 2016.** Tesis de Grado. Universidad De Huánuco, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/454/ROJAS%20CAPCHA%20ANABEL%20MILAGROS%20%20%20%20%20%20%20%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, L. & Vélez, X. (s.f). **Manual De Estimulación Dirigido A Gestantes.** Recuperado de: <https://www.uazuay.edu.ec/bibliotecas/estimulacion/manualestimulacion.pdf>

Roselló, A.; Baute, B.; Ríos, M.; Rodríguez, S.; Quintero, M. & Lázaro, Y. **Estimulación Temprana En Niños Con Baja Visión.** Revista Habanera de Ciencias Médicas, vol. 12, núm. 4, 2013, pp. 659-670. Universidad de Ciencias Médicas de La Habana Ciudad de La Habana, Cuba. Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2013000400018](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2013000400018)

Ruiz Gutiérrez, M. **El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.** Grado De Maestro En Educación Infantil 2016/2017. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Sala de redacción, (2017, 5, 1). **Dos mil 44 menores están abandonados en 59 albergues.** El Siglo. <http://elsiglo.com.pa/panama/44-menores-estan-abandonados-59-albergues/23979513>

Tamayo Giraldo, A & Restrepo Soto, J. **El Juego Como Mediación Pedagógica En La Comunidad De Una Institución De Protección, Una Experiencia Llena De Sentidos.** Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128 Universidad de Caldas Manizales, Colombia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Tapia Hoyos, K. L. (2013) **Masaje Infantil Y El Desarrollo Psicoafectivo Del niño (a).** Tesis de Grado. Universidad Nacional De Cajamarca, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/164/T%20302%20T172%20013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Toasa Cobo, Y. E. (2015). **La Importancia De La Estimulación Temprana En El Desarrollo Psicomotriz De Los Niños Y Niñas De 0 A 5 Años Que Acuden A La Consulta Pediátrica En El Hospital General Puyo.** Tesis de Grado. Universidad Técnica De Ambato, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12205/1/%e2%80%9cLA%20>

[MPORTANCIA%20DE%20LA%20ESTIMULACI%c3%93N%20TEMPRANA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20PSICOMOTRIZ%20DE%20LOS%20NI%c3%91OS%20Y%20NI%c3%91AS%20DE%200%20A%205%20A%c3%91OS%20Q UE%20ACUDEN%20A%20~1.pdf](#)

Toro Cuervo, M. V. (2016) **La Neurociencia Y Su Aporte En La Infancia: Un Desafío Para La Familia**. Tesis de Maestría. Universidad de Manizales, Colombia. Recuperado de: [http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2614/Toro\\_M%C3%B3nica\\_Viviana\\_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2614/Toro_M%C3%B3nica_Viviana_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

UNICEF, (2018). **Aprendizaje a Través del Juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia**. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Velasco, R. (N°6 Enero 2010). **Método Montessori. Revista Digital para profesionales de la Enseñanza, Temas Para La Educación. Federación de Andalucía**. Recuperado de: [http://mestreacasa.gva.es/c/document\\_library/get\\_file?folderId=500012568007&name=DLFE-690541.pdf](http://mestreacasa.gva.es/c/document_library/get_file?folderId=500012568007&name=DLFE-690541.pdf)

Velásquez C., Y. (2016) **Estimulación Temprana y Desarrollo Cognitivo**. El Título De Psicóloga En El Grado Académico De Licenciada. Universidad Rafael Landívar, Guatemala. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisicem/2016/05/22/Velasquez-Yeritza.pdf>

Veloís, A. (2016). **Conocimientos De Los Padres Sobre La Estimulación Temprana En Niños Entre Los 12 A 24 Meses De Edad Que**

**Asisten Al Servicio De Crecimiento Y Desarrollo De Un Centro De Salud, 2015.** Título de licenciado en Enfermería. Universidad Nacional Mayor De San Marcos, Lima-Perú

[http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/4693/Arteaga\\_tf.pdf;jsessionid=CFDB46F26B571A93A443ECBC8A023BFD?sequence=1](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/4693/Arteaga_tf.pdf;jsessionid=CFDB46F26B571A93A443ECBC8A023BFD?sequence=1)

Zarate Fachin, M. I. (2016) “**Estimulación Temprana**” Para Optar El Grado Académico De Bachiller En Educación. Universidad Científica del Perú, Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/300/ZARATE-1-Trabajo-Estimulaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

# **ANEXO**

**ANEXO N°1**  
**LA ENCUESTA**



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS  
EXTENSIÓN VERAGUAS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PEDAGOGÍA  
LICENCIATURA EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y ORIENTACIÓN  
FAMILIAR**

Encuesta dirigida a Cuidadoras

Indicaciones: marque con una **x** las respuestas que usted considera que más representa su opinión.

1. De los enunciados que se le presentan de su opinión con respecto a actividades de juego para los niños:

| Enunciado   | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|---|-----------------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
| Representa un medio para divertirse con otros niños.  |                       |            |                                |                          |
| Es una forma de estimulación para el desarrollo de diversas capacidades en los niños.         |                       |            |                                |                          |
| Es una actividad cuyo objetivo es que un niño gana y el otro pierda.                          |                       |            |                                |                          |
| El juego representa una actividad que permite estimular el desarrollo cognitivo de los niños. |                       |            |                                |                          |

2. De los enunciados que se le presenta marque la que más representa su opinión sobre las posibilidades del uso de juego en los niños :

| Enunciado   | Siempre | Casi siempre | Algunas veces | Nunca |
|---|---------|--------------|---------------|-------|
| Con la práctica de algunos juegos se les puede enseñar a los niños las partes de su cuerpo. |         |              |               |       |
| Con los juegos rutinarios se les puede enseñar los colores primarios.                       |         |              |               |       |

|   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
| Algunos juegos permiten agrupar objetos según su forma y tamaño.  |  |  |  |  |
| Con la práctica de algunos juegos se les enseña a los niños conceptos de lateralidad (izquierda-derecha). |  |  |  |  |
| Se les invita a los niños a través de juegos a hacer torres con cubos u otro material.                    |  |  |  |  |
| Mediante el juego se puede estimular el reconocimiento de la textura de los objetos (blanco-duro)         |  |  |  |  |
| El uso de rompecabezas con los niños es beneficioso para el desarrollo cognitivo del niño.                |  |  |  |  |
| Mediante la práctica de algunos juegos el niño puede aprender las figuras geométricas.                    |  |  |  |  |

3. Considera que la estimulación temprana es necesaria para el desarrollo integral de los niños.

| Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|-----------------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
|                       |            |                                |                          |

4. Durante la estadía de los niños en este centro se realizan actividades de juego con ellos.

| Siempre | Casi Siempre | Algunas veces | Pocas Veces | Nunca |
|---------|--------------|---------------|-------------|-------|
|         |              |               |             |       |



5. A continuación se presentan juegos para estimular el desarrollo cognitivo de los niños, señale cuales usted realiza con los niños de la Fundación en relación a la frecuencia:

| Actividad/ Frecuencia   | Siempre | Casi Siempre | Algunas veces | Pocas Veces | Nunca |
|---|---------|--------------|---------------|-------------|-------|
| Juego de reconocimiento de diferentes objetos.  |         |              |               |             |       |
| Armar puente de cubos de madera u otro tipo de materiales.  |         |              |               |             |       |
| Actividades para aprender las partes del cuerpo a través de un objeto.                                      |         |              |               |             |       |
| Juegos empleando cantos de las partes del cuerpo.   |         |              |               |             |       |
| Uso de rompecabezas de formas geométricas.  |         |              |               |             |       |
| Competencias de poner horquillas en un tendedero.   |         |              |               |             |       |
| Rompecabezas del cuerpo humano.   |         |              |               |             |       |
| Dibujo la figura humana.  |         |              |               |             |       |
| Reconocimiento de objetos duros y blandos.  |         |              |               |             |       |
| Juegos que permitan aprender conceptos como: grande - pequeño.  |         |              |               |             |       |
| Iniciar reconocimiento de izquierda y derecha, pasando la pelota hacia la izquierda y derecha, por ejemplo. |         |              |               |             |       |
| Juegos de memoria.  |         |              |               |             |       |

6. Considera usted que el juego es un medio fundamental para que los niños obtengan conocimientos:

| Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|-----------------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
|                       |            |                                |                          |

7. Considera usted que puede ser muy importante que reciban (ustedes) capacitaciones sobre Estimulación Temprana, ya que son las que permanecen todo el tiempo con los niños:

| Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|-----------------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
|                       |            |                                |                          |

8. Cree usted que es fundamental que los niños de esta Fundación reciban Estimulación Temprana, mucho más que otros niños, debido a que no crecen dentro de una familia, como es normal:

| Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|-----------------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
|                       |            |                                |                          |

9. Considera usted que sería de gran importancia contar con un manual de actividades de juego para estimular el Desarrollo Cognitivo de los niños de la Fundación.

| Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni en acuerdo ni en desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|-----------------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
|                       |            |                                |                          |

**ANEXO N°2**  
**ESCALA DE CONCIDI**

REPUBLICA DE PANAMA  
 CONCIDI (Minsa / IPHE / MINEDUC / DINFA / H. DEL N.)

PROGRAMA DE SALUD INFANTIL  
 PERFIL PARA LA EVALUACION DEL DESARROLLO DEL NIÑO MENOR DE 1 AÑO 6 AÑOS

NOMBRE: \_\_\_\_\_ FECHA DE NACIMIENTO: \_\_\_\_\_

| EDAD ACTUAL                    | AREAS FASE   | MOTORA GRUESA  | MOTORA FINA   | COGNOSCITIVA  | LENGUAJE  | SOCIAL AFECTIVA  | HABITOS DE SALUD Y NUTRICION  | FECHA  | OBSERVACIONES |
|--------------------------------|--|--|---|---|---|--|---|--------|---------------|
| 5 - 6 AÑOS                     | - Salta abriendo y cerrado las piernas.<br>#   | - Apta con una mano una bolsita de arroz.<br>#<br>- Es capaz de copiar figuras como rombo, cuadrado y triángulo. | - Dibuja una figura humana (4 a 6 partes) #<br>#<br>- Reconoce los colores primarios. Se interesa por las causas y efectos de los fenómenos naturales.<br>- Reconoce mano izq. y derecha. | - Dibuja una figura humana (4 a 6 partes) #<br>#<br>- Agrupa objetos de acuerdo al tamaño y forma.<br>- Inicia el reconocimiento de lado del, lado izq. de su cuerpo. | - Uso de verbos en pasado, presente y futuro. #<br>- Relato de cuentos sencillos con secuencia.<br>- Pronuncia correctamente los fonemas (consonantes). | - Selecciona amigos y juegos.<br>#<br>- Participa en grupo y espera su turno.  | - Es independiente en las actividades de su vida diaria.<br>#<br>- Control de esfínter en la noche. | FIRMA: |               |
| 4 - 5 AÑOS                     | - Salta hacia atrás por imitación.<br>- Triega<br>- Camina sobre una línea manteniendo el equilibrio.<br>#                                   | - Toca con el pulgar los dedos de la mano<br>#<br>- Recorta con tijera<br>- Copia una cruz.                      | - Dibuja figura humana.<br>#<br>- Agrupa objetos de acuerdo al tamaño y forma.<br>- Inicia el reconocimiento de lado del, lado izq. de su cuerpo.   | - Dibuja figura humana.<br>#<br>- Agrupa objetos de acuerdo al tamaño y forma.<br>- Inicia el reconocimiento de lado del, lado izq. de su cuerpo.                     | - Emplea verbos en pasado.<br>#<br>- Canta y repite ritmo sencillos.  | - Gusta de juegos competitivos.<br>#<br>- Dramatiza y expresa imaginación en el juego.   | - Se viste y se desviste sólo.  | FIRMA: |               |
| 3 - 4 AÑOS                     | - Salta en un pie dos o más veces.<br>- Marcha coordinada.<br>#<br>- Maneja un triciclo usando los pedales.<br>#                             | - Imita una cruz<br>#<br>- Agarra el lápiz correctamente.  | - Imita puento con 3 cubos.<br>#<br>- Dice si un objeto es blando o duro.<br>- Dibuja figura humana con tres partes.  | - Imita puento con 3 cubos.<br>#<br>- Dice si un objeto es blando o duro.<br>- Dibuja figura humana con tres partes.  | - Concepto de mucho, poco, arriba, abajo.<br>#<br>- Construye oraciones de 5 a 7 palabras.  | - Dice su nombre completo.<br>#<br>- Dice su sexo, comparte el juego.  | - Cepilla sus dientes.<br>#<br>- Corre sólo correctamente, se peina sólo.                           | FIRMA: |               |
| 2 - 1/2 - 3 AÑOS               | - Sube las escaleras alterando los pies.<br>- Se mantiene en equilibrio en un sólo pie.<br>#<br>- Se mantiene de pie con los talones juntos. | - Copia un línea y un círculo.<br>- Se desabotona la camisa.<br>- Entrosca y desenrosca una tapa.                | - Coloca un cubo encima y debajo de un objeto.<br>#<br>- Encaja 3 formas geométricas.   | - Coloca un cubo encima y debajo de un objeto.<br>#<br>- Encaja 3 formas geométricas.   | - Usa algunos plurales.<br>#<br>- Dice para que sirve el objeto que se le muestra.  | - Dice su nombre completo.<br>#<br>- Comienza a interactuar en el juego.   | - Se lava y seca la cara y las manos.<br>#<br>- Avisar cuando quiere orinar y defecar.              | FIRMA: |               |
| 2 - 1/2 AÑOS                   | - Baja la escalera con apoyo.<br>- Se para en un sólo pie, sin ayuda.<br>#<br>- Corre bien   | - Alinea 2 ó 3 cubos como un tren.<br>#<br>- Ensarta cuentas grandes.  | - Hace una torre de 8 cubos.<br>- Arma un rompecabezas de 3 piezas.<br>#<br>- Identifica 4 partes del cuerpo.   | - Hace una torre de 8 cubos.<br>- Arma un rompecabezas de 3 piezas.<br>#<br>- Identifica 4 partes del cuerpo.   | - Sigue dos órdenes consecutivos.<br>#<br>- Uso del yo, ni tú.  | - Le agradan los coros, cuentos y bailes.<br>- Reconoce su nombre cuando lo escucha.<br>- Ayuda a guardar objetos en una caja. | - Colabora cuando lo bañan.<br>#<br>- Avisar cuando quiere ir al baño.                              | FIRMA: |               |
| 1 AÑO 9 MESES<br>2 AÑOS        | - Camina bien en ambas direcciones.<br>- Corre   | - Pasa las páginas una por una.<br>- Imita trazos y verticales y circulares.<br>- Abre y cierra un frasco.       | - Discrimina entre dos objetos.<br>- Intenta armar un rompecabezas de 2 piezas.   | - Discrimina entre dos objetos.<br>- Intenta armar un rompecabezas de 2 piezas.   | - Forma oraciones de 3 palabras.<br>- Nombrar y señalar 5 objetos.<br>- Obedece 2 órdenes sencillos.  | - Juega al lado de otros niños.<br>- Imita tareas caseras.<br>- Pregunta por personas conocidas.                               | - Muestra preferencia por algunos alimentos.<br>- Control de esfínter urinario.                     | FIRMA: |               |
| 1 AÑO 6 MESES<br>1 AÑO 9 MESES | - Patea una pelota. Camina rápido y corre.<br>- Sube las escaleras sin alternar los pies y con ayuda.  | - Usa bien la taza.<br>- Inserta cuadro en rompecabeza de una pieza.   | - Hace torre de 6 cubos.<br>- Imita un tren empujando los cubos.<br>- Señala por lo menos 2 partes de su cuerpo.  | - Hace torre de 6 cubos.<br>- Imita un tren empujando los cubos.<br>- Señala por lo menos 2 partes de su cuerpo.  | - Obedece 2 órdenes.<br>- Frase de dos palabras.<br>- Dice de 10 a 15 palabras.   | - Pide comida y bebida.<br>- Juega con un muñeco lo abraza y acaricia.   | - Inicia control de esfínter urinario.  | FIRMA: |               |
| 1 AÑO 3 MESES<br>1 AÑO 6 MESES | - Es capaz de subir y bajar de una silla.<br>- Camina solo con seguridad.  | - Recoge y coloca la pasita en un frasco.<br>- Imita trazos.   | - Imita torre de 2 a 4 cubos.<br>- Extrae pasita de un frasco.<br>- Señala una parte de su cuerpo.  | - Imita torre de 2 a 4 cubos.<br>- Extrae pasita de un frasco.<br>- Señala una parte de su cuerpo.  | - Indica su deseo nombrado un objeto.<br>- Obedece una orden.   | - Se disgusta cuando no se le da lo que quiere.<br>- Tira la pelota cuando se le pide.<br>- Ayuda a desvestirse.               | - Avisar cuando está orinando.  | FIRMA: |               |
| 1 AÑO<br>1 AÑO 3 MESES         | - Camina sólo (balanceándose)<br>- Camina se agacha y se para.   | - Hace garabatos tomando el lápiz con toda la mano.<br>- Pasa varias páginas de un libro a la vez.               | - Trabaja activamente con un objeto.<br>- Recupera objetos escondidos.<br>- Cierra una caja en imitación.   | - Trabaja activamente con un objeto.<br>- Recupera objetos escondidos.<br>- Cierra una caja en imitación.   | - Señala objetos familiares cuando se le pide.<br>- Dice 2 a 5 palabras.  | - Juega sólo.<br>- Trata de usar cucharas.<br>- Capaz de tomar de una taza.  | FIRMA:  |        |               |

## ÍNDICE DE CUADROS

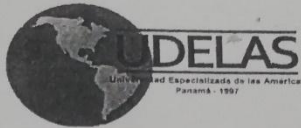
|   |    |
|---|----|
| Cuadro N°1: Clasificación del juego contemporáneo. -----  | 36 |
| Cuadro N°2: Comparación del término Desarrollo Cognitivo. -----   | 39 |
| Cuadro N°3: Definición de Juego -----   | 72 |
| Cuadro N°4: Actividades de juegos -----   | 75 |
| Cuadro N°5: La Estimulación Temprana es necesaria para el<br>desarrollo integral de los niños. -----  | 77 |
| Cuadro N°6: Los niños durante su estadía realizan<br>actividades de juego. -----  | 79 |
| Cuadro N°7: Actividades de juego -----  | 80 |
| Cuadro N°8: El juego es un medio fundamental<br>para que los niños obtengan conocimientos. -----  | 83 |
| Cuadro N°9: Es muy importante que reciban (ustedes)<br>capacitaciones sobre Estimulación Temprana. -----  | 85 |
| Cuadro N°10: Es fundamental que los niños<br>de esta fundación reciban Estimulación Temprana. -----   | 86 |
| Cuadro N°11: Es de gran importancia contar con un manual de actividades de<br>juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños de la Fundación.----- | 88 |
| Cuadro N°12: Test para evaluar el desarrollo cognitivo. -----   | 89 |

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

|   |    |
|---|----|
| Grafica N°1: Definición de Juego .....  | 73 |
| Grafica N°2: Actividades de juegos .....  | 76 |
| Grafica N°3: La Estimulación Temprana es necesaria<br>para el desarrollo integral de los niños. ....  | 78 |
| Grafica N°4: Los niños durante su estadía<br>realizan actividades de juego. ....  | 79 |
| Grafica N°5: Actividades de juego .....   | 81 |
| Grafica N°6: El juego es un medio fundamental<br>para que los niños obtengan conocimientos. ....  | 84 |
| Grafica N°7: Es muy importante que reciban (ustedes)<br>capacitaciones sobre Estimulación Temprana. ....  | 85 |
| Grafica N°8: Es fundamental que los niños<br>de esta fundación reciban Estimulación Temprana. ....  | 87 |
| Grafica N°9: Es de gran importancia contar con un manual de actividades de<br>juego para estimular el desarrollo cognitivo de los niños de la Fundación. .... | 88 |

## INDICE DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura N°1: Áreas del Desarrollo Infantil -----                        | 13 |
| Figura N°2: Tipos de Juego Según Buchler citado por Terré & Vigo ----- | 16 |
| Figura N°3: Etapas propuestas por Piaget -----                         | 18 |
| Figura N°4: Objetivos Generales de la Estimulación Temprana -----      | 29 |
| Figura N°5: Etapas del desarrollo del Sistema Nervioso Central -----   | 32 |
| Figura N°6: Procesos del Desarrollo cognitivo -----                    | 41 |



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Evaluación para Trabajo de grado

Facultad Educación Especial y Pedagogía

Panamá, 26 de Febrero de 2020.

Señores  
COMISIÓN DE TRABAJO DE GRADO

Presente: Prof. Mayra Herrera

La suscrita certifica que él o la estudiante:

Aura M. Cárdenas, cédula: 8-926-883

\_\_\_\_\_, cédula: \_\_\_\_\_,

se le ha revisado el trabajo de grado titulado:

Estimulación Temprana con juego para el desarrollo  
Cognitivo: caso niños Fundación Ofrece un Hogar.

Doy fe que el trabajo cumple con todas las exigencias de redacción y ortografía del idioma español.

Atentamente,

Mayra Herrera

Profesor(a) de Español

Cédula: 9-216-539

Registro del Diploma No. 2210

**Adjunto: Copia del Diploma.**



# UNIVERSIDAD DE PANAMA

## LA FACULTAD DE Humanidades

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,  
HACE CONSTAR QUE

**Mayra Esther Herrera Lima**

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS  
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TITULO DE

**Licenciada en Humanidades con Especialización en Español**

Y EN CONSECUENCIA SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,  
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE  
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA, A LOS

**doce** DEL AÑO **dos mil uno**  
DÍAS DEL MES DE **febrero**

DEL AÑO

*Agustina Linares*  
Secretario General

Diploma **82458** 9-216-539  
Identificación Personal

*Ballarino*  
Rector

