**INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**"Dr. Raúl Peña"**

**Licenciatura en Educación Inicial**

# *“*Aprendizaje obtenido mediante el uso de los juguetes didácticos en niños de 5 años”

**Asignatura:** Metodología de la investigación.

**Responsables:**

* Carmen Araceli Gómez Palacios.
* María José Núñez.

**Carrera:** Licenciatura en Educación Inicial.

**Curso**: 3º “ B”

**Semestre:** Sexto.

**Docente:** Nieves Montiel.

**ASUNCIÓN-PARAGUAY**

**2022**

**1. Capítulo I**

**1.1 Presentación de la Investigación**

En el presente Capítulo se presenta la línea de investigación y su vinculación con el tema seguidamente el planteamiento del problema, las preguntas generales y específicas y como consecuencia el objetivo general y específico.

**1.2 Planteamiento del Problema**

El programa para Jardín de infantes Preescolar del MEC, propone en la Dimensión Convivencia como una estrategia para promover la capacidad de convivir armónicamente en los niños y las niñas es la cooperación en integración, para ello es indispensable que adquieran hábitos y actitudes que los ayuden a expresar, con palabras, sus necesidades, compartir sus juguetes, resolver conflictos, así como también colaborar, tanto con el educador y la educadora, como con los demás. El Juego como principal elemento socializador puede colaborar a que el niño y la niña aprendan esta capacidad, ya que deben enfrentarse a diversas situaciones que ponen a prueba su relacionamiento positivo con los demás. (MEC, 2004).

Durante las últimas décadas hubo avances muy significativos en el ámbito de la educación y más específicamente en el área de los juguetes didácticos aplicados en el nivel inicial, los cuales se han implementado como instrumentos para la enseñanza de diferentes hábitos y actitudes que se desarrollan durante los primeros años de vida. Hay escritores muy reconocidos en el área como por ejemplo María Montessori que fue la creadora de unos juguetes didácticos muy utilizados en la actualidad para enseñar en el nivel inicial.

Hoy día los juguetes didácticos son muy utilizados en las escuelas para enseñar diversas áreas en la educación, también en los hogares son adquiridos por los padres para simple diversión de sus hijos, lo que lleva a un bajo nivel de aprendizaje al utilizarlo de manera inadecuada para el fin en el que esta diseñado, un claro ejemplo son los rompecabezas de animales que en vez de enseñar las formas de los animales y los colores se utilizan simplemente para entretener al niño o niña y luego no se da un seguimiento para ver que aprendió del juguete que estuvo usando, ese es un ejemplo de muchos que hay en las escuelas y en las casas de la falta de conocimiento de las funciones mas importantes que tienen los juguetes didácticos en el aprendizaje de los niños y niñas.

Hay empresas que se dedican a la creación exclusiva de juguetes didácticos para poder enseñar a los mas pequeños del hogar, pero no todo es enseñanza, hay otras empresas que crean juguetes que no aportan en lo absoluto conocimiento o aprendizaje útil para los pequeños, mas bien crean juguetes que solo son para recreación y para distraer la mente de los niños, además con el avance de la tecnología se han dejado de usar considerablemente los juguetes físicos para trasladarnos a un mundo virtual lo cual no es bueno para los pequeños en su aprendizaje inicial, y es ese el motivo por el que debemos conocer cuales son los juguetes más importantes y cuáles son las utilidades en el aprendizaje de los niños y niñas.

**Pregunta General**

* ¿Como se usan los juguetes didácticos?

**Preguntas específicas**

1. ¿Qué juguetes didácticos están presentes en la escuela?
2. ¿Cuáles son las utilidades de los juguetes didácticos?
3. ¿Cómo se relaciona el aprendizaje con juguetes didácticos en niños de 5 años de edad?

**Objetivo General**

* Describir el uso de los juguetes didácticos

**Objetivos Específicos**

1. Indagar acerca de los juguetes didácticos presentes en el mercado local
2. Analizar la utilidad de los juguetes didácticos existentes en el mercado local
3. Verificar la utilidad real de los juguetes didácticos

**2. Marco Referencial**

En el capítulo se presenta el marco conceptual, en el cual se refleja los puntos claves de la investigación, además se describe el marco teórico, contextual, y marco legal del objeto de estudio

**2.1 Marco Conceptual**

**Juguetes didácticos**; Son objetos diseñados para ayudar (a través de entretenimiento y diversión) al desarrollo de los niños. Su objetivo principal es que los pequeños desarrollen habilidades y conocimientos de forma activa y, sobre todo, divertida. Con ello conseguirás que: Estimule su desarrollo físico y mental. Aumente su autoestima. Potencie sus capacidades afectivas y sociales. Se divierta. “Los juguetes didácticos son ideales para que tu hijo aprenda de manera divertida y que al mismo tiempo explote sus capacidades cognitivas, creatividad, autoestima y relaciones sociales (entre otras).” (MamáLuz, 2021)

**Evaluación del aprendizaje**, en el nivel inicial se evalúa tomando en consideración la experiencia del niño y la niña, la vivencia, las relaciones que se establece, que hace, como lo hace, para que lo hace, con que, con quien o quienes, como se siente, entre otros.Desde esta perspectiva se da seguimiento a los logros y dificultades de las niñas y los niños en un proceso continuo y articulado. (German, 2018)

**Juguetes como estrategias didácticas**, Son muchos los expertos que coinciden en señalar que la educación mediante el juego puede ser muy positiva, y este es un mensaje que tanto fabricantes como centros educativos están recogiendo de buen gusto. Para el sector juguetero es una oportunidad, con la que pueden desarrollar productos específicamente pensados para complementar las aptitudes académicas, y que les permite ampliar todavía más su alcance. Para los colegios, se presenta una nueva manera de educar a los alumnos, con metodologías más dinámicas, divertidas y entretenidas, algo que los expertos señalan como una de las claves del éxito del uso del juguete y los juegos en la educación. Y también para los padres se presenta una buena oportunidad para seguir ayudando en la educación de sus hijos desde casa, con juegos y juguetes que les permiten compartir tiempo en familia, al mismo tiempo que se divierten y aprenden junto a sus hijos. (Meneses, 2021)

**Marco Teórico**

**HISTORIA.**

El origen de los juguetes se remonta a miles y miles de años atrás. A lo largo de la historia, estos elementos lúdicos que entretienen y ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, han reflejado la realidad de cada época. Los juguetes se estima que existen desde hace miles de años. Los primeros registros de ellos que se han encontrado pertenecen a la Mesopotamia y datan de más de 5.000 años atrás. A lo largo de la historia, han sido cruciales para la diversión y el desarrollo de los más pequeños. Ya en el antiguo Egipto, los niños tenían armas y muñecas. Se dice que, mientras las niñas aristócratas jugaban a maquillar a sus muñecas a semejanza de Cleopatra, los niños más pobres se divertían con una pelota hecha de juncos. Los romanos, por su parte, también eran asiduos jugadores de tabas y se divertían con pelotas, yoyós y peonzas. (Atenas, 2015)

Al principio, los juguetes eran elaborados por los propios niños u obras de artesanos. En muchas otras ocasiones, eran objetos en su estado natural y el resto formaba parte de su imaginación. Podríamos decir, que el juguete en sí ha cambiado muy poco en el sentido de que existen necesidades básicas que se mantienen constantes en los niños, de acuerdo con su naturaleza y que tienden a repetir determinadas disposiciones de los adultos desde la procreación y la maternidad (muñecas, por ejemplo) a la guerra, pasando por juegos de pelotas inclusive. Pero llegados a la Revolución Industrial, al igual que otros muchos aspectos, la industria respecto a la producción de juguetes sufre un vuelco en cuanto a innovaciones tecnológicas.

Es en la segunda mitad del siglo XX, cuando se produce el desarrollo de la tecnología electrónica, que permitió la invención de artefactos cada vez más sofisticados como coches eléctricos y a control remoto y las muñecas parlantes. Es más, o menos esta época en la que comienzan a surgir los revolucionarios videojuegos que han evolucionado hasta los que hoy conocemos. (Rico, 2011)

María Montessori introdujo una amplia gama de manipuladores a principios del siglo XX. Basado en su trabajo en Italia, su libro El método Montessori fue traducido al inglés y publicado en 1912. El plan de estudios de Montessori se centró principalmente en el aprendizaje táctil y perceptual en los primeros años, y se basó en teorías del desarrollo y trabajo con estudiantes. Hizo hincapié en los ejercicios prácticos que utilizan materiales listos para usar, como verter arroz o atarse un zapato. También desarrolló conjuntos de materiales sensoriales Montessori, manipulables para aprender matemáticas y otras habilidades y conceptos. Hoy en día, los métodos de Montessori se utilizan tanto en el hogar como en las escuelas, y sus manipuladores se han estudiado extensamente. Su trabajo estuvo fuertemente motivado por las condiciones de los barrios marginales y las desventajas sociales y económicas que enfrentan las mujeres pobres y sus hijos. (educomunicacion, s.f.)

En la actualidad existen muchas jugueterías que crean sus juguetes basándose en los conceptos de Montessori y de otros autores contemporáneos que hablan sobre cuales deben ser las áreas de mayor aceptación de parte de los niños y niñas para poder obtener un alcance máximo en su desarrollo académico. Debido a esto es que existen gran variedad de juguetes didácticos de las diferentes áreas del desarrollo académico y en cada rango de edades hay juguetes específicos creados para el mayor aprendizaje posible.

**3. Capítulo III**

**Metodología**

**3.1 Enfoque de investigación**

El enfoque a utilizar es la Cualitativa, el propósito principal de esta investigación es analizar la importancia del juguete didáctico en la enseñanza de nociones básicas de cantidad y cómo influye en el aprendizaje de los niños del nivel inicial (Maylee, 2022)

En este caso también es importante destacar lo que (Sampieri, 2014) respecto a la investigación cualitativa, que utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

**3.2 Diseño de Investigación**

El diseño de la investigación a utilizar es el diseño no emergente porque se indagará el tema de investigación mediante métodos cualitativos de recogida y análisis de datos, pero que se recogerán los datos y luego se analizarán

**3.3 Tipo de investigación**

Es aquella que reseña las características o los rasgos de la situación o del fenómeno objeto en estudio (Bernal, 2010)

El tipo de investigación es descriptiva, en la que busca analizar la estimulación de las habilidades de los niños y niñas de 5 años mediante el uso de juguetes didácticos.

**Técnica e Instrumento de Recolección de datos**

Se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información. Los instrumentos son las herramientas que sirven como apoyo para lograr el propósito del estudio. (Arias, 2012)

La técnica de investigación a utilizar es la entrevista.

El instrumento a utilizar es la bitácora para registrar los acontecimientos diarios de los individuos.

**Población**

La población está constituida por docentes y alumnos de la institución de aplicación

**Unidad de análisis**

La unidad de análisis es aquel objeto de estudio de quién se producen los datos o la información para el análisis del estudio. (Arias, 2012)

La unidad de análisis de esta investigación la conforman los alumnos del preescolar de la institución de aplicación.

# Referencias

Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigacion.* Caracas: Editorial Episteme.

Atenas. (09 de 10 de 2015). *redalyc.org*. Obtenido de redalyc.org: https://www.redalyc.org/journal/4780/478049736011/html/

Bernal, C. A. (2010). *Metodologia de la Investigacion.* Colombia: Pearson Education.

*educomunicacion*. (s.f.). Obtenido de educomunicacion: https://educomunicacion.es/figuraspedagogia/0\_montessori.htm

German, A. (04 de 2018). *mec.gov.py.* Obtenido de mec.gov.py: https://www.mec.gov.py/talento/cms/wp-content/uploads/2018/04/laevaluacioneducativaenelnivelinicial.pdf

MamáLuz. (15 de 11 de 2021). *Mama Luz*. Obtenido de Mama Luz: https://mamaluzcajasdeluz.es/2021/11/15/beneficios-juguetes-montessori/

Maylee, V. C. (2022). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.* Obtenido de UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO: http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35662/1/INFORME\_FINAL\_DEL\_TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%c3%93N%20CURRICULAR\_VARGAS\_YADIRA-signed-signed%20%281%29-signed%20%281%29.pdf

MEC. (2004). *MEC.* Obtenido de MEC: https://aprendizaje.mec.edu.py/dw-recursos/system/content/ff0789c/Programas%20de%20Estudio/educacion%20inicial/PE-jardin-preescolar.pdf

Meneses, C. (20 de 05 de 2021). *Canales Sectoriales Interempresas*. Obtenido de Canales Sectoriales Interempresas: https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/348326-Juguetes-y-juegos-educativos-aprender-a-traves-del-juego.html

Rico, J. S. (08 de 2011). *efdeportes*. Obtenido de efdeportes: https://www.efdeportes.com/efd159/los-juguetes-como-recurso-educativo.htm

Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la Investigación.* Mexico: McGraw-Hill.