



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa
Inicial N°658 “Fe y Alegría”– (Huacho, 2022)**

Tesis
**Para optar el Grado Académico de Maestra en Docencia Superior e Investigación
Universitaria**

Autora
Rocio Veronica Rodriguez Condemaita

Asesor
Dr. Roberto Carlos Loza Landa

Huacho – Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Facultad Educación

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Rocio Veronica Rodriguez Condemaita	44082382	21-10-2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Yaneth Marlube Rivera Minaya	15735300	0000-0002-0414-6651
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
Dra. Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

Rocio Veronica Rodriguez Condemaita 2024-055019

JUEGOS SENSORIALES EN EL APRENDIZAJE INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°658...

Quick Submit
Quick Submit
DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION_Tesis Posgrado 2024

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trrcoid=12980171421

Fecha de entrega
8 ago 2024, 11:50 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
6 sep 2024, 4:05 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
2024-055019...TESIS_DESAGREGADA.pdf

Tamaño de archivo
1,1 MB

102 Páginas
25,899 Palabras
131,745 Caracteres

turnitin Página 1 of 108 - Portada

Identificador de la entrega trrcoid=12980171421

turnitin Página 2 of 108 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trrcoid=12980171421

16% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar coincidencias que permitan distinguir de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y lo revise.

DEDICATORIA

A Dios, por orientarme durante este procedimiento de formación profesional y por haberme regalado la inteligencia precisa para poder completar con éxito mi educación como alumno. Esta investigación lo dedico en especial para mis familiares, quienes con su convicción y amor sin condiciones se volvieron en mi estímulo y mi mayor sustento para conseguir ese gran éxito. Asimismo, a todas las personas que me incentivaron a fin de terminar este periodo de mi existencia confiando en ellas, brindándolas su compañía, sustento y amor sin importar el lapso que dure.

Rocio Veronica Rodriguez Condemaita

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por esta oportunidad de vida y la fuerza que a veces me falta en el crecimiento personal y profesional.

Gracias a mis madres por su apoyo incondicional, su trabajo y su ejemplo de humanidad, me hacen creer que todavía hay padres que predicán con valores.

También agradezco de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” del Distrito de Huacho, quienes me brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

A mi asesora de tesis, Dr. Roberto Carlos Loza Landa siempre me ha brindado tiempo de calidad, paciencia y aprendizaje continuo, además de ser un ejemplo a seguir de trabajo, amor y dedicación

Gracias a todo el profesorado del ciclo 2022, en especial a aquellos que demostraron una actitud de tacto en la docencia, por sus enseñanzas y ejemplos de profesionales comprometidos al servicio de la sociedad.

Rocio Veronica Rodriguez Condemaita

ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes de la investigación	6
2.1.1 Investigaciones internacionales	6
2.1.2 Investigaciones nacionales	8
2.2 Bases teóricas	10
2.2.1. Juegos sensoriales	10
2.2.1.1. Teorías sobre los juegos sensoriales	10
2.2.2. Aprendizaje integral	12
2.2.2.1. Teorías del aprendizaje integral	12
2.3 Bases filosóficas	14
2.3.1. Juegos sensoriales	14
2.3.1.1. Definición	14
2.3.1.2. Fases del juego sensorial	16
2.3.1.3. Beneficios del juego sensorial	17
2.3.1.4. Componentes de los juegos sensoriales	19
2.3.1.5. Importancia del juego sensorial	19

2.3.1.6. Tipos de juegos sensoriales	21
2.3.1.7. ¿Que desarrollamos con el juego sensorial?	22
2.3.1.8. Dimensiones de los juegos sensoriales	23
2.3.1.9. Sistemas sensoriales	25
2.3.2. Aprendizaje integral	27
2.3.2.1. Definición	27
2.3.2.2. Ejes de desarrollo y aprendizaje	29
2.3.2.3. Elementos del aprendizaje integral	30
2.3.2.4. Principios psicopedagógicos	32
2.3.2.5. Ámbitos de desarrollo y aprendizaje	33
2.3.2.6. Etapas del pensamiento holístico	34
2.3.2.7. Clasificación de las estrategias de aprendizaje	36
2.3.2.8. Dimensiones del aprendizaje integral	38
2.3.2.9. Estilos de aprendizaje	39
2.4 Definición de términos básicos	40
2.5 Hipótesis de investigación	42
2.5.1 Hipótesis general	42
2.5.2 Hipótesis específicas	42
2.6 Operacionalización de las variables	42
CAPÍTULO III	44
METODOLOGÍA	44
3.1 Diseño metodológico	44
3.2 Población y muestra	44
3.2.1 Población	44
3.2.2 Muestra	44
3.3 Técnicas de recolección de datos	44
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	45
CAPÍTULO IV	46
RESULTADOS	46
4.1 Análisis de resultados	46
4.2 Contrastación de hipótesis	76
CAPÍTULO V	77
DISCUSIÓN	77
5.1 Discusión de resultados	77
CAPÍTULO VI	78

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
6.1 Conclusiones	78
6.2 Recomendaciones	79
REFERENCIAS	80
7.1 Fuentes documentales	80
7.2 Fuentes bibliográficas	81
ANEXOS	84

RESUMEN

El presente estudio tiene el siguiente propósito, determinar la influencia que ejerce los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022. La pregunta de investigación se responde a través de la lista de cotejo sobre los juegos sensoriales en el aprendizaje integral, la misma que consta de 15 ítems para la variable juegos sensoriales y 15 ítems de alternativas ordinales para la variable aprendizaje integral encuestada a los niños de 5 años las que se les asigno un valor cuantitativo para procesar los datos en el sistema estadístico SPSS, este instrumento fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los 80 sujetos muestrales seleccionados estocásticamente. Los resultados guardan relación con lo que sostiene Barrera (2018) donde resulta que, al identificar temas y actividades, se pueden utilizar mejor sus habilidades y destrezas. El proceso de aprendizaje de cada alumno puede verse facilitado de alguna manera por el diseño y creación de material de estímulo adecuado a las diferentes situaciones y situaciones de cada alumno. Las encuestas a padres y maestros también brindan una perspectiva importante para explicar mejor la situación de cada menor y cómo cada uno puede mejorar a través de las estrategias que mejor se adapten a su situación. Se concluyo que los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, ya que, a través de ellos los infantes empieza a indagar y comprender el entorno que le pertenece, esto le ayuda a que desarrollen habilidades cognitivas, de expresión, de física y de emociones, además adquiere conocimientos sobre sus sentidos más que nada sobre su cuerpo, esto le proporciona las habilidades para protegerse en el futuro.

Palabras clave: juegos auditivos, juegos visuales, juegos kinestésicos, aprendizaje integral y juegos sensoriales

ABSTRACT

The present study has the following purpose, to determine the influence exerted by sensory games on the comprehensive learning of children of the Initial Educational Institution No. 658 "Fe y Alegría", in the district of Huacho, during the 2022 school year. The question The research question is answered through the checklist on sensory games in comprehensive learning, which consists of 15 items for the sensory games variable and 15 items of ordinal alternatives for the comprehensive learning variable surveyed with 5-year-old children. Those that were assigned a quantitative value to process the data in the SPSS statistical system, this instrument was applied by the researcher's support team to the 80 stochastically selected sample subjects. The results are related to what Barrera (2018) maintains, where it turns out that, by identifying topics and activities, their abilities and skills can be better used. The learning process of each student can be facilitated in some way by the design and creation of appropriate stimulus material for the different situations and situations of each student. Parent and teacher surveys also provide an important perspective to better explain the situation of each child and how each can improve through the strategies that best suit their situation. It was concluded that sensory games significantly influence the comprehensive learning of children of the Initial Educational Institution No. 658 "Fe y Alegría", since, through them, infants begin to investigate and understand the environment that belongs to them, this It helps them develop cognitive, expression, physical and emotional skills, as well as gaining knowledge about their senses more than anything about their body, this provides them with the skills to protect themselves in the future.

Keywords: auditory games, visual games, kinesthetic games, comprehensive learning and sensory games.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se evidencia que muchas de las instituciones se centran en la búsqueda permanente de la optimización del estudio de sus estudiantes; no obstante, se detecta la existencia de diversas dificultades durante el procedimiento de enseñanza, tal es el caso de España, donde, las instituciones por general presentan modelos de enseñanza aprendizaje disfuncionales debido a la deficiente utilización de métodos y estrategias interactivos que los profesores utilizan para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, además debido a la carencia de conocimientos para adecuar su currículo hacia las nuevas necesidades de los estudiantes.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III: planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Posteriormente se inició el desarrollo de la tesis, definiéndose cada capítulo del proceso o nivel. Esperamos que a medida que avance esta investigación, surjan nuevos conocimientos, nuevos conceptos y preguntas de investigación, lo que hará avanzar la ciencia, la tecnología, la educación y los materiales relacionados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Durante una investigación de las dificultades que se pueden presentar en Perú, donde, es evidenciado que el desempeño de los estudiantes luego de haber realizado una enseñanza a distancia ha generado problemas y muchas carencias para progresar en el aprendizaje para los estudiantes y el personal docente, resaltando que, uno de los más grandes problemas que impiden el desarrollo de una educación de calidad es la falta de modelos de enseñanza y estrategias para atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Es fundamental, resaltando que hay otras causas por las cuales los infantes no logran desarrollar de manera correcta sus habilidades sensoriales y es debido a que en el colegio se implementan métodos de enseñanza que no son adecuadas para el desarrollo del estudiante y además falta el modelo de juego que limita la capacidad de los niños para relacionarse con su entorno y desarrollar su intuición de exploración, descubrimiento, creación y curiosidad, para el aprendizaje integral.

La educación juega un papel muy importante en la vida de todos, además, los niños participan en el proceso de aprendizaje en el centro desde muy pequeños. Actualmente, nuestro país está pasando por cambios importantes, uno de ellos es nuestro sistema educativo, que también tiene como objetivo buscar el desarrollo pleno del ser humano, olvidando los métodos tradicionales, e incorporando nuevos métodos de enseñanza, que tienen como objetivo mejorar radicalmente el nivel de educación.

El juego sensorial en sí mismo juega un papel específico, cuyo fin es desarrollar órganos sensoriales que son esenciales para el ser humano, ya que ver, oír y escuchar son cualidades que promueven un mejor desarrollo a nivel sensorial

convirtiéndoles en un ente competitivo a través de las posibilidades y limitaciones de sus sentidos.

Se evidencia la importancia del rol docente en un nivel inicial fundacional no solo se refleja en el desarrollo de habilidades visuales, auditivas y kinestésicas, sino que también requiere la implementación de estrategias que permitan a los estudiantes analizar diferentes situaciones. Situaciones, respondiendo idóneamente a las preguntas ante ellas, teniendo la capacidad de conectar la fantasía con la realidad, identificando diferentes situaciones clave y construyendo actividades para que el alumno tome decisiones de aprendizaje por sí mismo.

Es en este lugar en el que se evidencia que los profesores dentro de su papel como docentes tienen que desarrollar diferentes estrategias para aumentar el grado de entendimiento en los estudiantes, aprender a valorizar sus ideas, reconociendo sus aportes y participando en el pensamiento del niño para de esta forma logrará entender los y mejorar sus habilidades críticas y analíticas.

En consecuencia, el aprendizaje integral es un conjunto de actividades que se ejecutan en la mente del alumno que le permiten asociar e interiorizar los conceptos, transformando su comportamiento y decisiones. En el momento en que se internalizan los conocimientos, se evidencia una diversidad de alteraciones en los modelos del pensamiento que permiten una buena identificación y habilidades para enfrentar de la mejor manera diferentes dificultades y problemas.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye los juegos auditivos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?
- ¿Cómo influye los juegos visuales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?

- ¿Cómo influye los juegos kinestésicos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce los juegos auditivos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.
- Determinar la influencia que ejerce los juegos visuales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.
- Conocer la influencia que ejerce los juegos kinestésicos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

1.4 Justificación de la investigación

La investigación le proporciona al alumno y al docente en formación la habilidad de utilizar su capacidad de crítica, ya que durante la investigación de la temática escogida se entiende más bien el procedimiento en cuestión, por lo cual esto le proporciona al docente una mayor utilidad de las diferentes herramientas a su disposición para poder ser hábil en el área en donde se desempeña. El conjunto de investigación se eligió porque en la institución fue posible ejecutar estas tácticas incentivadoras sin inconveniente y con mayor predisposición.

La contribución al aprendizaje integral de los niños es notoria, ya que apoya la labor de resolución de problemas en diferentes clases de preescolar. Es significativo indagar acerca de la estimulación porque si se logra investigar o educarse acerca de cómo podemos ayudar al menor a aprender más rápido o con mayor precisión a través del juego sensorial y de las estrategias de percepción, se van a ver resultados positivos en las otras áreas de desarrollo del menor.

Muchos padres desconocen la trascendencia de esta actividad en la vida de sus hijos, o los beneficios que les reporta lo antes posible. Las primeras fases de la niñez se pueden clasificar como las más valiosas dentro de la etapa de los infantes, estas fases conforman la totalidad de las bases de la manera en que piensan, actúan y se comportan.

En consecuencia, esta investigación sin duda alguna tiene un gran significado para la carrera, porque es en este momento en que se puede aumentar la cosa que se ha hecho en el hogar y perfeccionar el procedimiento. Se hace referencia a que es necesario impulsar porque se sabe que el estímulo es un procedimiento que empieza desde la gestación, y a lo largo de la vida los docentes continúan lo que los padres empezaron, con el fin de conseguir los resultados esperados.

1.5 Delimitaciones del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” del distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2022.

1.6 Viabilidad del estudio

Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.

Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.

La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.

La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.

La dirección de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Barrera (2018), en su tesis titulada *“La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado Párvulos A, del Liceo Campestre Arcoíris del municipio de Tauramena Casanare”*, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde el investigador planteo analizar la influencia de la estimulación sensorial en el desarrollo integral de los niños y niñas del grado Párvulos A, mediante estrategias y actividades acordes a su edad en el Liceo Campestre Arcoíris del municipio de Tauramena Casanare. Desarrollo una investigación de tipo acción, la población estuvo constituida por 16 niños, 5 madres y 6 maestras. Los resultados del estudio muestran que se puede inferir que los niños y niñas se ven muy afectados, por lo que pueden convertirse en niños más seguros, fuertes, decididos, etc. Finalmente, el investigador concluyo que:

Al identificar temas y actividades, se pueden utilizar mejor sus habilidades y destrezas. El proceso de aprendizaje de cada alumno puede verse facilitado de alguna manera por el diseño y creación de material de estímulo adecuado a las diferentes situaciones y situaciones de cada alumno. Las encuestas a padres y maestros también brindan una perspectiva importante para explicar mejor la situación de cada menor y cómo cada uno puede mejorar a través de las estrategias que mejor se adapten a su situación.

Méndez (2018), en su tesis titulada *“Incidencia del desarrollo sensorial en el aprendizaje de la lectoescritura”*, aprobada por la Universidad Externado de Colombia, donde el investigador planteo identificar la incidencia del desarrollo de las habilidades sensoriales en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños del grado 0

del Colegio Bosanova, jornada tarde. Desarrollo una investigación de acción, tipo propositivo y enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 30 niños. Los resultados sugieren que el desarrollo de las habilidades sensoriales tiene un impacto significativo en el aprendizaje de la lectura y la escritura. Finalmente, el investigador concluyo que:

La importancia del desarrollo de la percepción como factor preparatorio para que los niños pequeños aprendan a leer y escribir. Es tan fundamental que si estas habilidades comunicativas se emplean sin profundizar en las facultades sensoriales (fuente natural del conocimiento), se corre el riesgo de apatía por procesos mecánicos. En este acercamiento a los códigos verbales, nada encaja mejor que hacer de los sentidos un delicioso aliado.

López (2014), en su tesis titulada *“Juegos sensoriales en el desarrollo del área sensorio-motora en niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa “Harriet Beecher” ubicado en Quito, durante el período 2013-2014”*, aprobada por la Universidad Central del Ecuador, donde el investigador planteo determinar de qué manera los juegos sensoriales contribuyen una alternativa para el fortalecimiento en el desarrollo de las capacidades sensorio-motoras en los niños y las niñas de 3 a 4 años, de educación inicial de la Unidad Educativa “Harriet Beecher” ubicado en Quito, durante el período lectivo 2013-2014. Desarrollo una investigación de campo, tipo descriptiva y enfoque cuali-cuantitativo, la población estuvo constituida por 2 docentes, 24 padres de familia y 24 niños y niñas. Los resultados sugieren que el juego sensorial afecta significativamente el desarrollo sensoriomotor en niños de 3 a 4 años. Finalmente, el investigador concluyo que:

Se ha establecido que la aplicación del juego sensorial de manera activa y dinámica en el proceso de enseñanza es útil y necesaria para potenciar el desarrollo de las habilidades sensorio motrices en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Harriet Beecher” en el periodo lectivo 2013-2014.

Ceballos y Moreno (2013), en su tesis titulada *“Percepción sensorial en el desarrollo integral infantil”*, aprobada por la Universidad Estatal de Milagro-Ecuador, donde los investigadores plantearon analizar la influencia de la percepción sensorial

mediante la aplicación de estrategias metodológicas que permitan el desarrollo integral de los niños del nivel II de inicial. Desarrollaron una investigación aplicada de tipo descriptivo y enfoque cuanti-cualitativo, la población estuvo constituida por 14 docentes y 26 estudiantes. Los resultados sugieren que la percepción sensorial a través del trabajo del maestro contribuye al desarrollo integral de los niños. Finalmente, los investigadores concluyeron que: Los docentes que se dedican a la educación infantil carecían del desarrollo de la percepción sensorial, lo que se traducía en la incapacidad de los niños y niñas para conectarse con su entorno.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Frías (2022), en su tesis titulada *“Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo elaborar un programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo. Desarrollo una investigación de tipo básica, enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo – propositivo – transversal, la población estuvo constituida por 36 estudiantes. Los resultados mostraron que el 41 % de los estudiantes estaban al comienzo del aprendizaje integrado, el 39 % estaban en proceso y un 20 % menos de estudiantes alcanzaron. Finalmente, el investigador concluyo que:

En el análisis del aprendizaje integral se determinó que el 41% de los estudiantes se encontraban en la etapa inicial del aprendizaje integral, de los puntajes se puede observar que actualmente los estudiantes están obligados a fortalecer continuamente el aprendizaje integral y resaltar los aspectos sensoriales para mejorar su aprendizaje. Un mayor rendimiento académico conduce a un mayor desarrollo general de los niños.

Miñan (2021), en su tesis titulada *“El Juego y la Integración Sensorial de los Estudiantes del Nivel Inicial de 5 años del distrito de Paimas, 2021”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinar la relación estadística entre el juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años del distrito de Paimas ubicado en la provincia de Ayabaca departamento de Piura. Desarrollo una investigación aplicada, correlacional, cuantitativa, con diseño no experimental, la población estuvo constituida por 100 estudiantes. Los resultados

mostraron una relación estadísticamente significativa directa en el tamaño del efecto mediano entre el juego y la integración sensorial ($Rho = .410$; $p < .01$). Finalmente, el investigador concluyo que:

Los niños participan en actividades más interesantes en las que explorar, crear, aprender y estimular sus aspectos cognitivos, emocionales, sociales y motores, generar información sensorial que se transmite al sistema nervioso, desarrollar un sistema integrado de entrada y control de la información entrante, cognitiva superior procesos. Esto significa que cuanto más juego sensorial, más fuerte es la integración sensorial y los niños pueden dar respuestas sociales relevantes.

Martínez (2020), en su tesis titulada “*Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel*”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo proponer un taller de juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva – propositiva, el diseño es no experimental descriptivo, la población estuvo constituida por 16 niños. Los resultados del estudio mostraron que el 69% de los niños estaban desatentos porque no estaban interesados en el material proporcionado por el maestro. Finalmente, el investigador concluyo que:

A lo largo del desarrollo del trabajo de investigación se analizó teóricamente estas dos variables de investigación teniendo como teórico clave a Rubinstein, quien permitió constatar que la motivación y la percepción son factores que estimulan la atención durante el proceso de enseñanza; salvo que además, los aportes de Montessori conducen consistentemente a la concluyendo que el juego en la primera infancia es fundamental, a través del cual desarrollan diferentes habilidades, estimulan sus sentidos y también optimizan los niveles de atención de los niños.

Delgado y Ullmann (2015), e su tesis titulada “*Desarrollo sensorial en niños de 3 años de la cuna Jardín Privada Sonrisas y de la cuna Jardín Estatal Amistad Peruano-Francesa de los distritos de Yanahuara y cercado, Arequipa 2014*”,

aprobada por la Universidad Católica de Santa María, donde los investigadores plantearon establecer las semejanzas y diferencias que presentan en el desarrollo sensorial los niños de 3 años de la Cuna Jardín Privada Sonrisas y los niños de 3 años la Cuna Jardín Estatal Amistad Peruano-Francesa. Desarrollaron una investigación de enfoque cuanti-cualitativo, la población estuvo constituida por 60 niños. Los resultados del análisis indican que el 33 por ciento tiene un bajo desarrollo de los sentidos, el 53 por ciento tiene un desarrollo regular de los sentidos y el 43 por ciento tiene un buen desarrollo de los sentidos. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

La gran mayoría de los infantes e infantes de 3 años del Cuna Jardín Privada Sonrisas tienen una buena y regular evolución de los 5 sentidos, esto es, la totalidad de los logros se observan en la capacidad visual y táctil, en cambio, el sentido del olfato, del gusto y del auditivo están en proceso.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Juegos sensoriales

2.2.1.1. Teorías sobre los juegos sensoriales

El juego se ha estudiado desde hace un tiempo considerable, debido a que ha formado parte de la existencia humana desde los inicios de la misma, el juego ha sido considerada como una salida de escape de la realidad cotidiana, ha sido vista como una actividad voluntaria y que genera placer, la mayoría de las veces, en la existencia de los niños el juego es el punto de inicio para la formación de su sociedad, su amor y su educación.

Intuyamos que la diversión es tal vez la más seria actividad que realizan los humanos, ya que a través de ella se muestra su esencia y su forma natural de comportarse, sin poder hacer un prototipo de conducta. Acabamos de modo que, en tanto al juego se relaciona con una actividad alejada de lo cotidiano, si nos referimos al menor, para el momento en que se juega se requiere seriedad para poder llevar a cabo, ya que para él representa el triunfo sobre los fracasos personales al ganar, sobresalir o estar dentro del protagonismo en la actividad.

1. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget

Según Jean Piaget, la conducta lúdica del niño le proporciona la conquista de estructuras mentales además de cambiar su conocimiento en función de la evolución de su capacidad mental, no obstante, para el autor, la formación del infante se genera a través de dos métodos que apoyan: la asimilación y la acomodación.

De esto podemos determinar la importancia de hallar un equilibrio en los conocimientos de los infantes, este debe ser experimentado en las vivencias que se les entregan a los menores, de lo contrario el menor ingresará en una condición de armonía, y no se dará paso a una correcta acomodación y organización entre los previos conocimientos y los nuevos. Lo corroboran Bravo (2009) quien manifiesta que el menor “Elimina Viciosamente los objetos conforme a sus particularidades” (pág. 62)

De acuerdo con el autor Jean Piaget, en su teoría Piagetiana, señala que el juego se trata de la inteligencia del menor, y, en consecuencia, hace una relación entre las categorías del juego y los estados de inteligencia que expone el autor.

Estos conocimientos obtenidos se consiguen a través del juego que tiene como escenario la primera etapa de la educación para niños. Los especialistas Piaget y Inhelder identifican cuatro clases de juegos: juegos de ejercitación, juegos simbólicos, juegos de normas y juegos de edificación.

Para llegar a la conclusión, manifestamos que el juego es el eje del conocimiento y la formación que tiene el niño, por esta razón, el autor creó estos juegos que se transforman en función de la maduración del menor. El escritor Jean Piaget y su contribución acerca del juego han sido objeto de estudio para la elaboración del desarrollo de la crianza.

2. Teoría sociocultural del juego de Vygotsky 1933

Siendo en 1933 donde creó y fundó la teoría sociocultural de juego, donde indica que este es el momento en el que la fantasía constituye una parte fundamental para la formación de un niño, el juego genera una zona de progreso próximo en el menor. En este periodo, el menor se encuentra siempre por encima de la diferencia de edad que tiene con el resto. El juego en sí mismo posee una secuencia de comportamientos que representan diversas corrientes de evolución, y por esta razón constituye una fuente fundamental para el desarrollo.

Vygotsky estableció una estrecha relación entre el juego y el entorno cultural en el que se crió el niño, señalando que a través del juego simbólico el niño va adoptando actitudes adultas que luego se reflejan en su participación en el entorno social, ya que acepta la misma actitud que un adulto. Vea los valores y comportamientos, tanto positivos como negativos, que exhiben los niños al imitar el contexto cultural en el que se criaron.

A la luz de la teoría de Lev Vygotsky, podemos enfatizar que el juego es un componente fundamental y principal del desarrollo infantil, por lo que los autores proponen áreas de desarrollo próximo, las cuales se dividen en áreas de desarrollo reales, adyacentes y latentes.

Como conclusión, argumentamos que Vygotsky concebía el juego como un comportamiento natural de los niños que, a través de la imitación o de sus propias actitudes, asumen roles sociales y se proyectan en la vida adulta.

2.2.2. Aprendizaje integral

2.2.2.1. Teorías del aprendizaje integral

El avance integral es la manifestación del conocimiento que tiene una persona a través de su capacidad mental, que le proporciona una respuesta inmediata a las labores y acciones complicadas, y también es la manera en la que afronta los problemas, que a veces son difíciles y requieren de la asistencia de sus recursos físicos o sociales.

1. Teoría Psicosexual

Teoría de Freud de 1905 en la que los autores describen las etapas del desarrollo infantil en términos de emociones. Freud llamó a estos "aspectos de la etapa psicosexual" para dar un papel al deseo sexual, y los mismos autores sostienen que el desarrollo de la personalidad incluye la evolución de estas mismas etapas.

2. Teoría de la Interacción

Una hipótesis planteada por Freud en el año 1905 en la que los especialistas exponen los pasos que llevan a cabo los niños en cuanto a sus sentimientos. Parafraseando el texto en inglés: Freud llamó a estas características "pasos psicosexuales", que atribuyó al impulso sexual, y los mismos individuos sugirieron que el desarrollo personal implica la progresión de estos pasos. Vygotsky pensaba que a través del proceso de pensamiento es parte de la

socialización del menor, ya que a partir de allí el menor adquiriría ciertos conocimientos y desarrollaba fases más avanzadas de manifestación de la cultura de acuerdo con su contexto. Además, el criado de un menor o menor conserva y desarrolla los vínculos entre ellos.

3. Teoría Cognoscitiva y Motriz

La hipótesis de Piaget, pensada en 1945, su hipótesis afirma que todo menor tiene la habilidad de adecuarse a cualquier contexto. Piaget hizo una gran importancia de que las dificultades deben ser enfrentadas por métodos distintos al pensamiento común. Piaget identificó categorías en las cuales los individuos pueden desarrollar las habilidades mentales que les permitan arribar a una etapa siguiente. En este sentido, a medida que los niños aviejan, su mente se vuelve más madurita, transitando de la mentalidad de los hechos al pensamiento de los hechos, y así van desarrollándose las funciones cognitivas más elevadas. Esta circunstancia de existencia biológica y natural ofrece a los infantes la posibilidad de progresar en mejores condiciones y con mayores habilidades para hallar soluciones a las dificultades.

4. Teoría Psicosocial

La teoría de Erikson, planificada en el año 1950, contemplaba que los menores tendían a deteriorar su individualidad cuando se socializaban con los colegas. Erikson sugiere que el menor debe sortear 8 etapas o dificultades que le facilitarán la formación de características y el desarrollo de la psique.

5. Teoría del Aprendizaje Social

La teoría de Bandura, que fue creada en 1977, aboga por que los menores aprenden más viendo su contexto social además de distintos individuos, como por ejemplo sus papás, y adquiriendo de esta forma nuevas maneras de comportarse. Bandura hizo referencia a la necesidad de alejarse de la corriente conductista y llevar a los individuos a una conducta repetida.

6. Teoría del Desarrollo Integral

Es un concepto que fue generado a manos del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo durante 1990. Esta institución indica que la evolución de la humanidad se fundamenta en las características económicas, y este tipo de evolución se llama desarrollo holístico, porque tiene en cuenta los requerimientos, deseos y elecciones de cada individuo.

7. Teoría de la Psicomotricidad

La teoría de Benjumea, manifestada en el año 2009, sugiere en este prototipo que la acción y el pensamiento se encuentran entrelazados como una realidad común en la existencia de un individuo (niño) con el fin de instaurar un método de comunicación y estar en contacto con el entorno que le pertenece.

2.3 Bases filosóficas

2.3.1. Juegos sensoriales

2.3.1.1. Definición

Decimos que el juego sensorial es el comportamiento innato de manipular el medio que lo rodea, es el principal comportamiento que existe en el ser humano desde que nace, y el deseo de investigar, aprender, la curiosidad y manipular es uno de ellos. Estos elementos permiten a los niños y niñas construir sus primeros conocimientos a través de la experiencia vivida sensorialmente para comprenderse a sí mismos y a su entorno.

El juego sensorial proporciona una herramienta práctica para atraer la atención de un niño, practicar habilidades motoras y funcionales específicas y promover el procesamiento sensorial, las habilidades de percepción y el desarrollo social, emocional y del lenguaje.

En cierto sentido, Sisalima y Vanegas (2013):

El juego sensorial en educación se define como actividades lúdicas de baja intensidad que desarrollan los sentidos, la conciencia corporal, la estructura espaciotemporal, la coordinación motora, la expresión verbal y física, y otros dominios cognitivos (memoria, inteligencia, creatividad, atención): Grupo la interacción y la integración social son los objetivos fundamentales. (pág. 13)

Como juego sensorial, una estrategia que ayuda a desarrollar las habilidades comunicativas. En consideración que toda información que tenemos es por medio de los sentidos donde se procesa y da respuesta a ello a través de los canales eferentes. Se ha considerado como una actividad recreacional la cual activa los sentimientos.

Se entiende por juegos sensoriales a aquellos que incentivan y ejercitan los mismos, a través de ellos, los infantes empiezan a indagar y comprender el entorno que le pertenece, esto ayuda a que desarrollen habilidades cognitivas, de expresión, de física, de emociones, además el mismo autor los define como una actividad lúdica

de baja magnitud dentro de la cual el menor con seguridad adquiere conocimientos de sus sentidos más que nada de su cuerpo.

Según Abeaustery (2013) los juegos sensoriales son:

Estas divertidas actividades brindan a los niños la oportunidad de desarrollar la percepción y el sentimiento a través de los sentidos, potenciando así capacidades, habilidades y destrezas, contribuyendo a un aprendizaje didáctico significativo, brindándoles las habilidades necesarias para protegerse en el futuro. (pág. 54)

El juego sensorial estimula los sentidos al experimentar sensaciones y emociones durante diversas actividades de la vida. Puede desarrollar habilidades de comunicación verbal y de lenguaje de señas cuando participa en actividades que le son familiares o desconocidas. Pero son relevantes para las actividades de la vida diaria y específicas del contexto en el que se utilizan los sentidos, especialmente la propiocepción y el vestíbulo, que se registran, procesan y responden en el cerebro.

El juego sensorial es una actividad que estimula no solo los sentidos sino también su estado emocional, proporcionando un aprendizaje óptimo para mejorar el desarrollo y la forma de actuar del niño ante las nuevas situaciones que se le presentan en su día a día con sus amigos o el entorno social en el que se encuentra. crecer

Según López y Delgado (2013), el juego sensorial puede ser una actividad divertida para los estudiantes:

Porque usa no sólo los movimientos corporales, sino también los sentidos. Contribuyen al desarrollo integral del niño a través de ejercicios manipulativos, ayudados por la curiosidad del niño y el contexto social en el que creció. Contribuyen al desarrollo cognitivo, físico y emocional, teniendo en cuenta su interés por el rol de observador, permitiendo que el bebé se convierta en un ser autónomo que desarrolla los sentidos. (pág. 209)

A través del juego sensorial, el estudiante aprende a descubrir, experimentar y socializar, al manipular los objetos y juguetes. Descubre en ellos la forma, color, tamaño, textura, temperatura, sonido, olores observando la relación causa y efecto.

A través del juego sensorial, el alumno se forma para encontrar, probar y socializar, al manejar los objetos y juguetes. En ellos encuentra la manera, color, tamaño, texturas, temperaturas, sonidos y olores, asiste de la manera causa y efecto.

2.3.1.2. Fases del juego sensorial

Se consideró los pasos del juego sensorial propuesto por el Anton (2007), exponer, se asemeja a los comportamientos de los alumnos de segundo grado. El alumno indaga, experimenta y por último se socializa utilizando sus sentidos, su ingenio y su cuerpo.

- **Fase de Exploración:** mientras los estudiantes juegan con una variedad de materiales típicos y recursos del mundo real, pueden examinar, identificar, ubicar o registrar rápidamente que el Sujeto usa la mayoría de sus sentidos. Los sentidos más utilizados son el tacto, la vista, el oído, el olfato y el gusto. A medida que los estudiantes exploran, lo miran, lo levantan, lo mueven de un lado a otro, a veces escuchan instrumentos musicales y sonidos de animales, sonidos onomatopéyicos, se llevan objetos a la boca, escuchan algo. Los sentidos registran, y el cerebro los interpreta y responde a ellos. Los estudiantes con discapacidades severas y múltiples ahora necesitan orientación de un adulto, apoyo físico y verbal para registrar objetos para explorar.
- **Fase de Experimentación:** Durante la experimentación, los estudiantes toman acción para investigar objetos y materiales, descubriendo propiedades, utilidad y operación. El juego sensorial desarrolla habilidades de comunicación verbal y de lenguaje de señas grupales e individuales, lo que les permite expresar sus sentimientos ante el descubrimiento a través de sus sentidos.

Es aquí donde deben conectar los momentos que surgen en la memoria y búsquedas de sus imágenes almacenadas con las sensaciones que sienten al participar en la ejecución de la carrera propuesta. A medida que los estudiantes interactúan con sus compañeros de clase en el hogar y en la comunidad, usan palabras, sonrisas, ojos y movimientos corporales para organizar sus pensamientos y experiencias, sentimientos y emociones en su vida cotidiana.

- **Fase de Socialización:** El procedimiento de socialización es la conversación que tienen los alumnos durante la participación en juegos que involucran los sentidos y que mejoran las habilidades de comunicación verbal y por gestos. El procedimiento de socialización, es cuando el alumno toma los componentes de la sociedad y los incorpora a su psique para adecuarse a la familia, al colegio y a la comunidad.
Se puede decir, en otras palabras, que socializar es la acción por la que el alumno, aprende a diferenciar lo que es aceptable de lo que es inaceptable en su comportamiento. Es la manera en la que los alumnos se relacionan con los demás, a través del habla y de las acciones. Desarrollan habilidades de comunicación con el fin de suplir sus necesidades primarias, adquirir habilidades de observación, recepción y escucha con el fin de comunicarse con otros individuos y también con sus pares. Logrando transmitir sentimientos, ideas, anhelos; potenciando habilidades de expresión personal y respuestas a las otras con el fin de mostrarle amor a las personas que están cerca. (pág. 129)

2.3.1.3. Beneficios del juego sensorial

Las vivencias que el menor experimenta a través del uso de los sentidos son primordiales, en particular, durante las primeras edades ya que le proporciona descubrimiento, exploración y formación. Los juegos con sentido brindan enormes provechos al menor, ya que activan los trabajos del cerebro y por esta razón la comprensión del entorno y además transforman al menor en una persona capaz de solucionar dificultades del día a día con un pensamiento crítico y reflexivo.

Al respecto Montessori (1956) expresa que el niño crece con el paso de los años y se desarrolla con la ayuda de los cinco sentidos, ya que, sin la posibilidad de ejercitar los sentidos, el desarrollo de la mente sería menor” (pág. 186)

En efecto, los juegos de los sentidos posibilitan al menor tener vínculo con el entorno y entenderse a partir de su vivencia, de manera que además le brindan un lugar para manipularse y experimentarse, que genera un conocimiento significativo, uno de los provechos de utilizar los sentidos como forma de obtener conocimiento es que toda información que se encuentre a través de los sentidos, ya sean visuales, olfativos, gustativos, táctiles o auditivos, añaden al menor una sucesión de sentimientos que le resulten útil para construir su conocimiento.

De lo que se ha mencionado anteriormente, Montessori (1956) expresa “que en muchas ocasiones la inteligencia es inservible por la falta de costumbre, y esta costumbre es casi siempre una formación por los sentidos. Todos tenemos la necesidad en la realidad de ser capaces de notar con exactitud las reacciones del entorno” (pág. 188).

De la misma manera que se ha expresado, es fundamental tener plena consciencia de los provechos de una estimulación táctil en los menores, la potenciación de habilidades, el desarrollo de capacidades y el fluir que el menor posee como individuo dentro del ámbito educacional son solo algunas de las bondades que el docente tiene que tener en consideración para utilizar estos juegos sensoriales en el desarrollo de los infantes.

Los beneficios el juego sensorial para el docente están en que es valorada como una excelente ayuda para la enseñanza de conocimientos de una manera lúdica e innovativa, sin embargo, para el menor es una actividad lúdica y una forma de pasar el tiempo mientras se los comprende y se los aprende.

Con los juegos sensoriales del niño no solo se entretiene, sino que además incrementa significativamente su capacidad del entendimiento. Las acciones son tan interesantes que los infantes siempre desearán dialogar y explicarles lo que ejecutaron o comprendieron, esto además de estimular su habilidad de comunicación.

Los objetos como la plastilina, punzones, tijeras y la capacidad de agarrar cosas pequeñas, le asisten a desarrollar la motricidad fina de sus dedos. De esta manera perfeccionan las líneas en el momento de pintar o escribir. Su capacidad para ambos aspectos sociales y emocionales se incrementa debido a que tienen que distribuir los juguetes y laborar en conjunto, de esta manera, conoce a los otros compañeros y se relaciona con ellos de manera adecuada. Con estos juguetes los infantes además aprenden a comprender las emociones de distintas personas, como la inquietud, el temor y la furia. (Alvarez, 2019, pág. 1)

Este género de juegos ofrece una variedad de labores o actividades que favorecen el desarrollo de la físico, el amor y la mente de los infantes brindándoles habilidades y destrezas para que mejoren su relación con los otros niños y también

consigo mismo, siendo personas con seguridad en sí mismas, capaces de solucionar dificultades y aprender de las propias vivencias.

2.3.1.4. Componentes de los juegos sensoriales

De acuerdo con Gallo, (2015), cada componente del juego sensorial es un elemento importante para promover el aprendizaje personal sostenido, y son:

- **Cooperación:** A medida que los niños aprenden a compartir, se preocupan por los sentimientos de los demás y se esfuerzan por interactuar bien con sus compañeros. Cuando un niño juega en los primeros años de vida, es egocéntrico, pero a través del juego sensorial, aprenderá a cooperar con los demás, ayudará a los necesitados, porque se requieren muchos comandos para realizar estas tareas y la capacidad de se requiere tomar turnos.
- **Aceptación:** el menor eleva su valor propio. Los infantes educan para aceptar y poseer de manera voluntaria las diferentes situaciones que nos ofrece la existencia cotidiana, además se genera la sencillez, la buena autoestima, la modestia, la paciencia y la persistencia de los humanos de buenas intenciones.
- **Compromiso:** el infante se da cuenta de que tiene la convicción de hacer una contribución y de que es satisfactorio poder jugar. Desde pequeños, los infantes aprenderán que las acciones compromiso son comportamientos que tienen que ser ejecutados como una meta a alcanzar.
- **Diversión:** es la causa fundamental por la cual los infantes participan en los juegos, para reír. (pág. 15)

El juego es una actividad que tiene una importancia fundamental en la existencia de los niños, ya que a través de él lograrán entenderse e integrarse al universo que conforman, desarrollar sus relaciones sociales, trabajar en equipo, aprender a convivir con distintas personas respetando sus particularidades y adquirir nuevos principios que los ayuden a ser una persona de bien, por ellos, y varias otras razones es importante estimular el juego.

2.3.1.5. Importancia del juego sensorial

No existe mejor entendimiento que el que se logra a través de las vivencias personales, sin embargo, el menor desde su nacimiento conoce y genera este conocimiento significativo a través de la manipulación de los objetos, la función que tienen los juegos de sentidos y de la manera en que se estimulan en los infantes y en

particular en las mujeres se basa en el desarrollo de habilidades fundamentales, como son las de lenguaje, las de carácter social, las de carácter emocional.

Al respecto Freire (2014) argumenta: “El juego sensorial ayuda a mejorar el desarrollo de la cognición, la motricidad y la interacción social en los individuos, permitiéndoles mejorar la concentración, la memoria y la percepción” (pág. 75)

Los niños tienen una curiosidad innata y quieren descubrir su entorno a través de sus propios mecanismos y recursos, pero son los sentidos los que los acompañan en este viaje, y los niños exploradores responden sus propias preguntas a través de la experiencia, lo que les brinda oportunidades para desarrollar habilidades como el conflicto, resolución y resolución de problemas complejos, mejorar la confianza en sí mismo y las habilidades sociales con sus compañeros mientras disfrutan del juego, y utilizan las palabras como medio para expresar afecto.

Respecto a trabajos anteriores; Barrera (2019), afirma: “El juego sensorial es muy importante en la infancia a esta edad, donde los niños exploran y descubren su entorno a través de sus sentidos para que puedan desarrollar sus propios conceptos de lo que les rodea” (pág. 90)

Los juegos sensoriales son importantes porque crean experiencias sensoriales que contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. Son herramientas muy útiles tanto para ellos mismos como para la interacción social. A través de estos juegos, los niños participarán en la creación de elementos más cercanos a la realidad de sus vidas.

El juego sensorial proporciona una herramienta práctica para atraer la atención de un niño, practicar habilidades motoras y funcionales específicas y promover el procesamiento sensorial, las habilidades de percepción y el desarrollo social, emocional y del lenguaje.

Los juegos sensoriales son ante todo importantes, ya que crean experiencias sensoriales, mejoran la creatividad y desarrollan habilidades. Son una gran ayuda en la transición entre actividades egocéntricas y actividades más sociales. Es decir, a través de este tipo de juegos, los niños intentan usar sus acciones para crear elementos que se acerquen más a la realidad de sus vidas.

Por lo tanto, el juego sensorial es crucial, ya que los conceptos y las definiciones de las cosas solo pueden derivarse a través de los sentidos. La estimulación sensorial rica es beneficiosa para el pensamiento, la inteligencia y el lenguaje de los niños, es decir, las funciones avanzadas dependen de la educación sensorial.

Por eso es muy importante utilizar una variedad de materiales, con el fin de desarrollar habilidades perceptivas y sensoriales, a través de los cuales se diseñan materiales para estimular los sentidos, para obtener un conocimiento profundo de la experimentación directa, para ofrecer diversas posibilidades de descubrimiento, y para aprender lo mejor de ciertos elementos de su entorno.

2.3.1.6. Tipos de juegos sensoriales

Para Agudelo, et al. (2017) los juegos sensoriales son prácticas que ayudan a que los niños crezcan en cuanto a la percepción y sensación, y por lo tanto, mejoren su sensibilidad.

- **Juegos auditivos:** se ejecutan actividades como dar la bienvenida a un grupo, dar la bienvenida a una persona específica y también canciones, regularmente en torno a una temática, la percepción del sonido se hace mediante el oído. Orificio par de la intrincada estructura que posibilita el registro de la vibración del aire que se genera en ruidos.
- **Juegos visuales:** se trata de las narraciones con imágenes y calcomanías que identifican a cada menor. En el momento en que se hace la observación participante, es posible observar que este sentimiento es enormemente incentivado, además hace parte de la totalidad de actividades planificadas para el conocimiento de los infantes y los infantes. El sentido de la vista posibilita advertir sentimientos de luz y capturar la figura, el tamaño y la coloración de los objetos, además de la brecha que hay entre ellos.
- **Juegos táctiles:** la superficie de concreto es una ayuda para tacto y tiene como propósito complementar el desarrollo de la mente, además se planean las acciones de acuerdo a los requerimientos observados por las docentes. Es el sentimiento de oprimir, de sujetar, de apretar, de conocer si la cosa en cuestión es gruesa o delgada, húmeda o seca, y de esta forma educamos la existencia para la noción de las cosas.

- **Juegos olfativos:** en la utilización de los diferentes perfumes, aromas de las rosas, olores desagradables como lindos se puede realizar un juego en el que los infantes utilizan su sentido del olfato para notar la diferencia entre los aromas deliciosos y los que se abordan de los lugares de su aprendizaje.
- **Juegos gustativos:** en el momento en que se hace uso de diferentes tipos de frutas, complementos que se hallan en la cocina se puede generar el estímulo del gusto con el fin de distinguir los sabores y clasificar la potencia de lo salado de lo dulce. (pág. 83)

El juego sensorial involucra los sentidos y promueve el aprendizaje en la memoria de los niños a través de vías sensoriales, es el canal para que el conocimiento ingrese al cerebro, estimulando la curiosidad y el compromiso de todos a través de diferentes juegos; adquiriendo nuevos aprendizajes, lo que les permite estimular la atención, la memoria, el pensamiento, la comprensión. y otros procesos cognitivos, que ayudarán a cada niño a asimilar el contenido.

2.3.1.7. ¿Que desarrollamos con el juego sensorial?

Gracias a Sisalima y Vanegas (2013) el juego sensorial fortalece los órganos sensoriales, ya que todo lo que percibe un niño se debe a cada sentido, lo que también lo estimula a adquirir información de su entorno, no solo potenciando los sentidos. Sí, o también puede potenciar las áreas cognitivas del bebé.

- **La vista:** es el sentido más complejo, la luz entra por la pupila y se registra en la retina, donde se convierte en impulsos nerviosos y se envía al cerebro. La visión nos permite distinguir colores, formas, tamaños, objetos y con la ayuda de este sentido podemos observar lo que existe a nuestro alrededor y también capta estímulos luminosos que también transmiten información al cerebro facilitando un aprendizaje significativo.
- **El tacto:** el sentido del tacto de un niño surge desde una edad muy temprana. Un recién nacido explora la mayoría de los objetos con la boca, la boca siempre será su lugar favorito, y toma todo lo que quiere explorar. Es uno de los sentidos que más experiencia desarrolla el niño, al brindarle diferentes texturas, permitiendo que el bebé sienta y experimente diferentes sensaciones, este sentido se desarrolla más rápido en la etapa extrauterina y debe ser estimulado desde temprana edad y los bebés en esta etapa. Estimulados por la curiosidad y con ganas de descubrir todo lo que les rodea,

utilizan las yemas de los dedos, las palmas de las manos y las plantas de los pies, que son las partes más sensibles.

- **El Olfato:** la respuesta desencadenada aquí se transmite a la última parte de nuestro cerebro, donde se analiza y describe el olor capturado.

Es el órgano principal porque nos permite reconocer y percibir diferentes olores, los cuales pueden ser agradables o desagradables, la nariz es el órgano por donde penetran los olores que sentimos del exterior, está relacionado con nuestro instinto relacionado, por eso cuando se percibe un olor, se convierte en información, que luego se pasa al cerebro, permitiéndole detectar cambios en los olores como: flores, perfumes, frutas, hierbas, y lo que le puede gustar o no.

- **El gusto:** es el sentido por el cual las moléculas químicas entran en contacto con la saliva. Aunque la mayoría de las sensaciones gustativas se encuentran en la lengua, llamadas papilas gustativas, los receptores son estimulados por sustancias químicas disueltas en la boca, de las cuales tenemos cuatro sabores básicos como son: dulce, salado, agrio y amargo.

Es el órgano que ayuda a registrar varios sabores, ya sea amargo, dulce o ácido, es uno de los sentidos más débiles, la lengua es el órgano básico del gusto ya que juega un papel base en la masticación y la correcta pronunciación de los sonidos, es crucial desarrollar este sentido para que los bebés puedan reconocer diferentes sabores a través de sus papilas gustativas.

- **El oído:** se puede decir que nuestro órgano auditivo puede distinguir el volumen, la duración, la dirección, el origen y la frecuencia del sonido, porque es el más importante para la percepción y está íntimamente relacionado con el equilibrio.

Este órgano ayuda a distinguir diferentes sonidos y ritmos, también permite a los niños mantener el equilibrio y el ritmo al escuchar música, mejorar la audición y la concentración, también es el órgano que transmite las ondas sonoras, las cuales son transmitidas al cerebro, potenciando así la sensación kinestésica. (pág. 33)

2.3.1.8. Dimensiones de los juegos sensoriales

De acuerdo a su forma, el género de los juegos se divide en juegos experienciales, cuyo objetivo principal es crear un ambiente participativo fraterno, que debe ser activo y permitirnos relajarnos, por lo que los juegos de rendimiento

permiten la expresión física a través de la cual pensamos con la situación. se presenta de tal forma que el juego propuesto en este juego se implementa de la misma forma que los juegos auditivos y audiovisuales, permitiéndonos percibir y recibir información a través de los canales de neurotransmisores del cerebro.

1. Los juegos auditivos

Estimulan la parte de nuestra corteza cerebral que nos permite identificar y asociar sonidos que hayamos podido escuchar en algún momento, es decir, interpretar el mundo que nos rodea, y desarrollar habilidades sociales, cognitivas y cognitivas. A través de este juego podemos procesar sentimientos auditivos relacionados y estimular su audición, para lograr su desarrollo del lenguaje; este juego también puede permitir que los niños expresen sus propias ideas, respeten y comprendan las ideas de los demás.

Los individuos que utilizan el canal del auditivo en forma de secuencia y con orden específico suelen aprender más cuando reciben explicaciones en voz alta y además cuando tienen la posibilidad de explicar a otra persona determinada información de su interés. Estos estudiantes no son capaces de perder una palabra porque no conocen la manera en que sigue la oración, además, no es posible hacer una relación entre conceptos abstractos y visuales con la misma facilidad que el sentido.

2. Los juegos visuales

Permite desarrollar su imaginación, participar activamente y potenciar su creatividad, por otro lado, adquirir conocimientos, descubrir nuevos desafíos, reconocer y creer en sus propias capacidades, autonomía y autocontrol. Sin embargo, a través del juego sensorial visual, se puede fomentar el desarrollo en todas las áreas, incluidas las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

El juego visual es fundamental para el desarrollo del procesamiento cognitivo y el razonamiento en los niños, que es la capacidad de reconocer e interpretar correctamente diferentes materiales visuales y traducir esta información en respuestas motoras adaptadas.

Como tal, es una habilidad importante e integral para el éxito escolar. Empezamos con actividades que mejoran el control visomotor, muy importante para el correcto desarrollo de la lectura y la escritura.

3. Los juegos kinestésicos

Se consideran parte fundamental en el desarrollo del niño, por lo que la práctica de este juego durante las primeras etapas de la vida es fundamental ya que permite a los niños expresar sus pensamientos, sentimientos y sentimientos a través del movimiento, potenciando la motricidad y la participación activa, la interacción con los demás y resolución pasiva de conflictos.

Los juegos Kinestésicos son una categoría de juego que fomenta el conocimiento a través del movimiento. Estos juegos se utilizan con el objetivo de desarrollar competencias fisionómicas, psicológicas y sociales. El propósito fundamental de estos juguetes es proveer a los infantes una vivencia interesante y cautivante.

Los juegos Kinestésicos son una excepcional forma de educar a los menores de primaria habilidades y conceptos fundamentales. Estos juegos mejoran la memoria, la atención, el lenguaje y la coordinación, entre otros. Los infantes se entretienen al momento de aprender y desarrollar habilidades a través del movimiento y la diversión.

2.3.1.9. Sistemas sensoriales

Cuando se refiere a sistemas sensoriales, se hace referencia a aquellos órganos que tienen un sentido que les ayuda a asimilar los datos y las vibraciones que genera el entorno. Dentro del sistema sensorial encontramos, 5 sistemas periféricos que están clasificados en: vista, escucha, sabor, tacto y olfato, y dos sistemas internos: el vestibular y el propioceptivo.

- **Sistema táctil:** El sistema táctil es uno de los sistemas más fundamentales en el desarrollo de los niños y niñas, desde que es un infante desarrolla una conexión emocional con su madre a través del tacto, ya que esto le permite conocerla e interiorizarla. características para reconocer que se ha ido. En el aprendizaje infantil, el sistema táctil es una herramienta para reconocer objetos en el entorno, distinguiendo factores como textura, forma y temperatura. De hecho, el sistema táctil está interrelacionado con aspectos como el sistema afectivo, ya que sentir, tocar o ser tocado puede estimular ciertas emociones en niños y niñas, y también el sentido de autodefensa, ya

que estas sensaciones se estimulan a través del tacto. Entran estímulos que reflejan peligro o angustia para el bebé.

- **Sistema vestibular:** El sistema vestibular está cercanamente asociado a la movilidad corporal, este sistema se desarrolla desde que el individuo está dentro del vientre de la mamá, y es la primera persona en desarrollar, ya que es la que manda información al cerebro respecto a la existencia de algún movimiento o no.
- **Sistema propioceptivo:** este sistema es el que informa sobre la parte del cuerpo en movimiento y las partes que están estáticas, de esta forma, el cerebro recibe información acerca de la posición, el movimiento o la inmovilización de las partes del cuerpo. Es decir, el sistema de percepción propio tiene la capacidad de que los niños o niñas puedan tener control y conocimiento sobre su cuerpo, además de tener una buena capacidad de control del movimiento y una dosis precisa de fuerza cuando realizan distintas acciones.
- **Sistema gustativo:** ubicado exclusivamente en la lengua, el sistema gustativo es el principal receptor del sabor de diferentes alimentos u objetos, sin embargo, cuando se realiza el acto de llevar estos alimentos u objetos a la boca, el sistema gustativo activa varios sistemas sensoriales, los sistemas del tacto, el olfato, la visión, etc., permiten que el sistema gustativo experimente no solo el simple gusto, sino que también unifique todos estos estímulos en una experiencia multisensorial.
- **Sistema auditivo:** este sistema se encuentra, principalmente, en el oído, a través del cual el sonido ingresa y viaja al cerebro, lo que le permite procesar e interpretar aquellos sonidos que son relevantes e importantes para el niño. Asimismo, uno de los sistemas que trabaja con el sistema auditivo es el sistema vestibular, ya que nos permite entender y comprender los diversos sonidos captados por el sistema auditivo.
- **Sistema olfativo:** su función principal es darle al niño la capacidad de recibir olores, se encuentra ubicado en la nariz, a diferencia de otros sistemas no está conectado a ningún sistema antes de llegar al cerebro, sino que tiene una vía directa, sin embargo, si se relaciona con los niños o Se relaciona con el estado emocional de las niñas ante olores agradables o desagradables.

- **Sistema visual:** entre los sistemas sensoriales existentes, se puede decir que el sistema visual es uno de los más completos, se encuentra ubicado en el ojo y se encarga de recibir imágenes proporcionadas por el entorno además de recibir imágenes proporcionadas por el entorno. Se interconecta con otros sistemas antes de llegar al cerebro. Este sistema es uno de los más importantes en el aprendizaje de un niño, y va mucho más allá de cuán buena o mala sea la visión de un bebé, tiene sentido porque se puede controlar. Por ejemplo, corregir el trabajo ocular y la percepción visual, que es el conocimiento formado en el cerebro debido a la información captada por los ojos.

2.3.2. Aprendizaje integral

2.3.2.1. Definición

El aprendizaje es integral cuando asegura, de manera equilibrada, la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para el desarrollo de ideas, el crecimiento y la autoafirmación personal, la construcción de relaciones con los demás, el entorno y el sentido de estar vivo.

Según Waissbluth (2013) el aprendizaje integral:

Se logra a través de la creación de una escuela eficaz, esto es, un centro educativo que, de manera constante, incrementa el conocimiento integral de todos los estudiantes, además de que les da una buena administración de la mejora, considerando la contextura, las características y las circunstancias de su vida. (pág. 57)

Se entiende por aprendizaje integral el adiestramiento que se recibe para solucionar dificultades en una organización entero, para la creencia de que es una parte fundamental de la transformación, incrementa la curiosidad y las ganas de solucionar problemas en la institución.

Para lograr un aprendizaje integral, es imperativo asegurar que se desarrolle todo el proceso de aprendizaje, es decir, se construyan, revisen y transformen nuevos contenidos de conocimiento, estableciendo así un nuevo y diferente reequilibrio cognitivo.

Según Vindas González (2016) sostiene que el aprendizaje integral:

Se logra a través de la creación de escuelas o centros educativos efectivos que logren de manera sostenible el aprendizaje holístico de todos los estudiantes, teniendo en cuenta los contextos contextuales, sociales, culturales y económicos positivos, para fortalecer su capacidad de gestión de mejora. (pág. 35)

En el aprendizaje integral, no hay estudiantes ideales, solo estudiantes reales. Los niños y jóvenes están en constante cambio y la escuela debe reconocer, valorar e incorporar sus características, intereses y motivaciones en el centro de su quehacer educativo. El bienestar de quienes trabajan y aprenden en las escuelas es clave para el logro de los aprendizajes y metas institucionales.

Se cree que el aprendizaje integral es la combinación de varios componentes que incentivan la mente, los sentidos, las emociones y el cuerpo, con el fin de que el alumno logre una mayor retención a largo plazo, una mayor extensión de conocimientos, una mayor rapidez de asimilación y un mayor interés.

El aprendizaje integral es una secuencia de actividades que se ejecutan en la mente del alumno que le permiten la asimilación e interiorización de los conceptos, transformando sus acciones y toma de decisiones.

Chen et al. (2020), indica que en el aprendizaje integral que tienen los niños se requiere de un procedimiento de actuación veloz que involucre a diferentes agentes educativos que quepan el desarrollo de habilidades y capacidades prácticas y cognitivas de los infantes para aumentar su capacidad de aprendizaje.

El aprendizaje integral tiene en cuenta las habilidades previas del alumno; además las maneras en las que el profesor está trabajando para desarrollar su papel como mediador en la transformación de sus ideas, y así producir que el alumno tenga la capacidad de equiparar los datos; no obstante estos problemas colaboran a que se construya su carácter, haciendo las decisiones con mayor consideración, y comparando las habilidades previas con las actuales que posibiliten que la decisión sea más correcta.

El estudio se completa cuando el alumno relaciona los entendimientos previos con las nuevas nociones que incorpora. Además, la adquisición del aprendizaje integral, es posible conseguirla a través del hallazgo personal cuando los infantes se

relacionan con su entorno y, adicionalmente, este puede ser generado a través del desarrollo de juegos con objetivos didácticos que potencien las habilidades y reacciones de los estudiantes.

2.3.2.2. Ejes de desarrollo y aprendizaje

Son áreas generales de desarrollo y aprendizaje que responden a la formación integral del niño y orientan diferentes oportunidades de aprendizaje, cada una de las cuales contiene diferentes áreas propuestas para cada subnivel educativo. Cada uno contiene diferentes áreas propuestas para cada subnivel de educación.

- **Eje de desarrollo personal y social:** este eje integra todos los aspectos del proceso de construcción de la identidad del niño, partiendo del descubrimiento de sus propias características y estableciendo diferencias con los demás, y promoviendo el desarrollo continuo de la autonomía a través de la acción. Inspirando confianza en sí mismos y en el mundo que los rodea, y promoviendo la construcción plena de su autoestima e identidad como parte importante de su familia, comunidad y nación. También considera aspectos relacionados con la formación de vínculos emocionales iniciales, promoviendo interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con los miembros de la familia, otros adultos significativos y sus pares.
- **Eje de descubrimiento del medio natural y cultural:** este eje considera el desarrollo de habilidades de pensamiento que permitan a los niños construir conocimientos y descubrir el mundo externo que los rodea a través de la interacción con los elementos ambientales. Esta construcción se ve facilitada por experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos en los ambientes naturales y culturales. En este contexto se pueden rescatar saberes y saberes ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrolla el proceso de indagación.
- **Eje de expresión y comunicación:** en torno a este eje se sustenta el proceso de desarrollo de las habilidades de comunicación y expresión de los niños, utilizando diferentes lenguajes y formas de expresión lingüística como medio para exteriorizar sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones para que puedan comunicarse con otros. Crear conexiones e interacciones positivas. Además, se consideran fundamentales los procesos relacionados

con el desarrollo de la motricidad. A partir de la conciencia de su propio cuerpo, los niños se darán cuenta de la comprensión e interacción con el entorno que les rodea.

Es necesario recalcar que este es un departamento responsable de organizar el trabajo de curso con evidencia y pertinencia más clara y pertinente en cada área y garantizar que el trabajo en el aula esté organizado y secuenciado. Esto de ninguna manera significa que el proceso de aprendizaje de un niño deba hacerse de manera segmentada.

La siguiente figura es un diagrama de la relación entre el eje de desarrollo y el eje de aprendizaje, con las áreas correspondientes identificadas para cada subnivel de educación inicial.

El logro de diferentes habilidades dependerá del nivel de desarrollo, ritmo de aprendizaje y características de cada niño, por lo que los docentes deben considerar que la población de infantes que atienden es heterogénea. Esto debe tenerse en cuenta a la hora de diseñar un plan de cuidados individualizado.

2.3.2.3. Elementos del aprendizaje integral

Una vez más, esto es significativo debido a que el Ministerio de Educación (2017), esto le da al alumno la oportunidad de desarrollarse totalmente y poseer la característica que un alumno debe tener, esto es, aprender lo siguiente:

- **Afirman su identidad:** Se les estima como personas interesantes debido a su diversidad y a la manera en que se identifican con diferentes culturas en diferentes situaciones. Los estudiantes honran las raíces de la historia y de la cultura que identifican diferentes tipos de personalidades, otorgándoles el sentimiento de que pertenecen a la individualidad y a las categorías de edad. Toman elecciones con sentido autónomo, se preocupan por ellos mismos y por los otros, además de buscar su propia comodidad y la de los otros. Ellos toman esa posición y cargo. Acompañan y valoran las particularidades de los distintos. Traen una existencia sexual además de desarrollar un lazo afectivo en buena salud.
- **Ejercen su ciudadanía:** Averiguar sus derechos y obligaciones dentro del ámbito público de interés. Apoyan el debate entre culturas y promueven la existencia de la democracia a partir del conocimiento de los desarrollos

histórico y social de la nación y del planeta completo. Además de preservar y cuidar los derechos del ser humano y las tareas de la comunidad, los alumnos realizan acciones de sociedad para propagar la democracia como forma de vínculo entre la comunidad y el gobierno.

- **Adversan con respecto a la labor que desempeña cada uno de los individuos dentro de la comunidad:** escrutan los desarrollos histórico, económico y geográfico, que les dejan entender y participar de manera consciente en la vida política. Documentación que requiere de interacción. Queda estrictamente prohibido reproducir, citar y difundir de manera ética, cuidadosa, confiable y permisiva. Se ayudan entre sí por medio de metas en común, controlan sus sentimientos y acciones, y se preocupan por las consecuencias que tienen sus acciones hacia los otros.
- **Muestran consideración y tolerancia hacia las creencias, cosmovisiones y manifestaciones religiosas diversas:** Los alumnos descubren la importancia de los componentes místicos en la existencia cotidiana, moral, cultural y social de las personas. Demuestran entendimiento, consideración y tolerancia hacia las diferentes corrientes de pensamiento, creencias y religiones. Reflexionan y laboran en conjunto con el fin de edificar un planeta más equitativo, solidario y amazónico.
- **Se desenvuelven con iniciativa a través de su motricidad:** Promueven la existencia activa y saludable, preservando y amando el cuerpo propio y el de los otros, y el amor mutuo en la totalidad de actividades físicas y en los vínculos del día a día. Al progresar, obtendrás una mejoría psicomotora uniforme, la cual no únicamente incrementa la calidad de tu movimiento, sino que además te permite comunicarse y expresarse a través del tiempo y el espacio.
- **Eligen creativamente y producen productos:** Existen simbólicamente en su universo particular, social y cultural a través de diversas formas de expresión artística. Los alumnos valoran artísticamente las manifestaciones de la naturaleza y de la cultura a través del sentimiento, del pertenecer, de las normas de la estética y de la crítica. Aclaran la contribución del patrimonio cultural al arte y lo utilizan para generar ideas y conceptos colectivos e individual poseer habilidades y conocimientos sobre el lenguaje artístico.

2.3.2.4. Principios psicopedagógicos

Según del DCN (2009) en la educación básica común, las tomas de decisión acerca del programa se han hecho en base a los apuntes de los conceptos teóricos que se encuentran en las corrientes de pensamiento social y cognitivo, las cuales fundan el punto de vista pedagógico, que se expresa a continuación:

- **Principio de construcción de los propios aprendizajes:** El aprendizaje se trata de un procedimiento de edificación: interior, proactivo, individualizado y en contacto con el medio ambiente y la sociedad. Los estudiantes, para aprender, utilizan modelos lógicos que están basados en variables como la información que ya se ha adquirido y el contexto social, cultural, lingüístico y económico.
- **Principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes:** La interacción entre alumnos y profesores, compañeros y el entorno es ante todo a través del lenguaje, recoger los conocimientos de los demás y aportar sus propias ideas y saberes les permite comprender lo que son aprendizaje y cómo aprender, y luego desarrollar estrategias para el aprendizaje continuo.
- **Principio de significatividad de los aprendizajes:** El aprendizaje significativo es posible si los nuevos conocimientos son pertinentes a los ya adquiridos, teniendo en cuenta el contexto, la realidad misma y la diversidad a la que se exponen los estudiantes. El aprendizaje debe estar interconectado con la vida real y las prácticas sociales de cada cultura.
- **Principio de organización de los aprendizajes:** Las relaciones que se establecen entre diferentes conocimientos se expanden con el tiempo con oportunidades para aplicarlos en la vida, lo que permite establecer nuevas relaciones con otros conocimientos y desarrollar la capacidad de demostrarlos.
- **Principio de integralidad de los aprendizajes:** El aprendizaje debe basarse en las características individuales de cada individuo y girar en torno al desarrollo integral de los estudiantes. Por tanto, se debe fomentar la consolidación de las competencias adquiridas por los estudiantes en la vida cotidiana y el desarrollo de nuevas competencias a través de las distintas áreas del currículo.

- **Principio de evaluación de los aprendizajes:** La metacognición y las diferentes formas de evaluación, ya sean docentes, estudiantes u otros agentes educativos, son necesarias para facilitar la reflexión sobre el propio proceso de enseñanza. Los estudiantes necesitan actividades didácticas que los hagan conscientes de sus propios avances y dificultades; acercarse al autoconocimiento; autoevaluarse analizando su propio ritmo, características personales, estilo; aceptarse y mejorarse permanentemente, seguir aprendiendo de los aciertos y errores. (pág. 18)

2.3.2.5. Ámbitos de desarrollo y aprendizaje

Para Álvarez (2016) son espacios curriculares más específicos, derivados de ejes evolutivos y de aprendizaje, utilizados para identificar, secuenciar y organizar objetivos de aprendizaje y competencias para cada subnivel educativo inicial.

- **Identidad y autonomía:** En esta área se ocupa del proceso de construcción de la imagen personal del niño y de la evaluación cultural de sí mismo, su autoconocimiento y el desarrollo de acciones y actitudes que le permitan realizar sus actividades paso a paso. La dependencia y la ayuda de los adultos es mínima. Todo ello para desarrollar gradualmente su independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto por sí mismos y por los demás. En este ámbito se facilita el desarrollo de las identidades de los niños a través del sentido de pertenencia, la toma de conciencia de sí mismos como sujetos con posibilidades y limitaciones, parte de su hogar, familia, centro educativo y comunidad.
- **Convivencia:** En este ámbito se consideran aspectos de las diferentes interrelaciones sociales que tienen los niños al interactuar con los demás, desde el núcleo familiar hasta espacios y relaciones cada vez más amplios, como los centros educativos. Por ello, es necesario el aprendizaje de ciertas normas para promover su sana convivencia y promover el desarrollo de actitudes de respeto, simpatía, goce de sus derechos y respeto, a partir de la comprensión de la necesidad y utilidad de las normas de organización social. en el cumplimiento de sus obligaciones.
- **Relaciones con el medio natural y cultural:** Este campo considera la interacción del niño con el medio natural en el que crece, con el fin de desarrollar, a través del descubrimiento de sus características, actitudes de

curiosidad, comprensión, cuidado, protección y respeto por el medio natural. Vuelta a la naturaleza, que ayudará a mantener el equilibrio ecológico. Se trata también de mantener una relación armoniosa con el entorno cultural en el que crecen los niños, asegurando interacciones positivas donde los niños aprendan el valor, el reconocimiento y el respeto de la diversidad.

- **Relaciones lógico/matemáticas:** Incluye el desarrollo de los procesos cognitivos mediante los cuales un niño explora y comprende su entorno y realiza acciones que mejoran diferentes aspectos del pensamiento. Este entorno debe permitir que los niños adquieran conceptos básicos de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color a través de la interacción con los elementos y experiencias del entorno, permitiéndoles así desarrollar conceptos y relaciones para utilizarlos en la resolución y resolución de problemas. Buscar constantemente nuevos aprendizajes.
- **Comprensión y expresión del lenguaje:** En esta área, el desarrollo del lenguaje de los niños es visto como un elemento esencial de la comunicación, permitiéndoles usar una variedad de lenguaje y expresiones del lenguaje a través de signos verbales y no verbales y cómo se relacionan con los demás. El tratamiento de la conciencia del lenguaje tiene como objetivo sentar las bases para futuros procesos de lectura y escritura y también es importante para el desarrollo completo de la articulación del habla de un niño.
- **Expresión artística:** Tiene como objetivo orientar la expresión de sus sentimientos, emociones y experiencias a través de diferentes formas de expresión artística como las artes plásticas, la música y el teatro. En este campo, se propone desarrollar la creatividad a través de procesos de toma de conciencia, apreciación y expresión, basados en su percepción de la realidad y gusto único, mediante la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para crear.
- **Expresión corporal y motricidad:** Este campo recomienda desarrollar la posibilidad de movimiento, expresión y creatividad a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, viéndolo como un medio de expresión que permite integrar a nivel expresivo su interacción. (pág. 52)

2.3.2.6. Etapas del pensamiento holístico

Según Álvarez (2020) sostiene que el holismo debe trazar la historia de las diversas etapas del desarrollo humano y la evolución del conocimiento. Desde una perspectiva antropológica, la naturaleza abstracta del cerebro es holística en el sentido de que los procesos cognitivos surgen de las relaciones e interacciones en el contexto de las cosas (en este caso, “eventos”) que tienen lugar en el espacio y el tiempo.

El conocimiento es abstracto y es “reducción holográfica”. Para entender cualquier concepto se requiere un contexto holográfico, y se debe dar esta consideración. El conocimiento tiene sus etapas. La evolución intelectual de la humanidad más allá del discurso activo que reduce el progreso intelectual a tres estados desarrolla diversos momentos en el desarrollo del pensamiento que constituyen el proceso intelectual que cada individuo adquiere y expresa según su historia individual de ser humano. Como un holograma basado en sinergias y eventos que expresan el estado de conciencia social o el nivel de conocimiento de los pueblos, culturas o instituciones. Estos estadios o etapas son:

- **Etapa natural:** La primera etapa o instancia del conocimiento es de naturaleza fenoménica. Está íntimamente relacionado con la situación, los hechos futuros y las circunstancias. Esta es una etapa ingenua. El conocimiento se expresa y asume como la naturalidad de los acontecimientos y produce explicaciones sencillas. Esto es lo que piensa un niño: natural y honesto. Es aprender de quien descubre cosas nuevas, situaciones nuevas. En estos casos, el conocimiento se produce de forma espontánea, como resultado de los acontecimientos, la cotidianidad, el contexto y, en consecuencia, se caracteriza por el pasmo, el asombro, la sorpresa.
- **Etapa esotérica:** La etapa complementaria del pensamiento es esotérica: es misteriosa. Está determinada por una actitud de indagación, tan alejada de la primera comprensión, que fue precedida por una contrapartida mística: es algo extraño, y puede ser Tabú, puede ser difícil de comprender. La respuesta está en encontrar explicaciones complementarias, alternativas o paralelas para entender el contexto y la situación.

La etapa esotérica está asociada a la superstición y tiene un componente psicológico asociado al miedo místico, con emociones, sensaciones, percepciones ocultas donde el miedo se convierte en esperanza, y miedo

morboso. La mente en esta etapa es mágica. Correspondiente al poder o cualidad que prueba que un hecho o fenómeno es muy diferente o trascendente, en virtud del cual se utiliza un poder especial para cambiar la situación.

- **Etapa mítica:** Otra etapa del pensamiento es el mito. La actitud esotérica, la comprensión milagrosa, la atención e indagación de los hechos que permiten justificar los fenómenos y lo que sucede con criterios como visiones, totalidad, etc. expresados por la ficción verdadera. Los mitos son ficciones, se supone que existen, invenciones reales. Demuestran y explican hechos y expresan conocimientos. Interpretan los eventos según estándares universales e incluso guían su comprensión según estándares morales.
- **Etapa religiosa:** En la etapa religiosa, el asombro y la originalidad se fusionan con el misterio y la mitología. En la etapa doctrinal: Lo que la religión revela es válido, es absoluto porque es verdad. Es una etapa de reduccionismo, teórico, mitológico, esotérico y mágico, que favorece ver la realidad en términos de lo universal y lo exclusivo, insistiendo en que “ésta es la única forma verdadera de ver las cosas”.
- **Etapa teórica:** Otro momento especial en la evolución de las ideas es la fase teórica. Durante esta etapa, las personas especulan sobre el significado y la verdad de las cosas y forman interpretaciones que presentan una variedad de ideas de manera organizada. Las ideas se proponen de manera especulativa, interpretativa y pueden ser autónomas en su aplicación o validación. Las teorías desarrolladas en esta etapa ofrecen diferentes formas de entender su contenido, ya sean hechos, realidades, situaciones o pensamientos sobre ideas, sean especulativas. (pág. 52)

2.3.2.7. Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Las estrategias didácticas poseen tres grandes clases: las tácticas de pensamiento, las tácticas de meta pensamiento y las tácticas de administración de recursos o de asistencia. Para los investigadores Valle et al. (1998) las estrategias cognitivas son la combinación del nuevo conocimiento con el previo, que se utilizan para aprender, entender, codificar y preservar la información sobre una determinada meta de estudio, de entre estas se encuentran métodos de repetición, elaboración, y organización:

- **Estrategias cognitivas:** son aquellas que se mencionan en repetidas ocasiones los incentivos presentes dentro del aprendizaje de tareas, esto es, una forma de preservar la información mediante un mecanismo de la memoria. Por otro lado, una táctica de elaboración tiene como objetivo unir los datos informativos mediante el vínculo de la nueva información con la que se tiene ya en la memoria, además de la manera en que se organiza, que tiene como objetivo unir los componentes informativos escogidos dentro de una totalidad coherente y apta para el recuerdo.

Dentro de las tácticas que apoyan el pensamiento, se pueden distinguir aquellas que procuran analizar, entender, desarrollar y ordenar la información de modo que la misma sea absorbida y desvelada.

La estrategia de repetición se basa en recitar, nombrar o explicar de manera repetidas los incentivos presentes dentro del desempeño de un aprendizaje. Sería, por tanto, un método de la memoria que hace que los componentes de información se activen para almacenarlos en la memoria a corto plazo y, simultáneamente, transferirlos a la memoria a largo plazo.

- **Estrategias meta cognitivas:** Dentro del ámbito de la meta cognición se centra en procedimientos de autoevaluación del estudio, esto es, el aprender por uno mismo y de forma consciente. Las tácticas metacognitivas incluyen la organización, control y verificación por parte del alumno de sus propios procesos mentales, esto le proporciona una noción de cómo piensan los humanos, además de la posibilidad de regular estos métodos con el fin de alcanzar ciertas metas de estudio. Esta táctica ayuda al alumno a que se tome conciencia de la actividad de su mente que comprende diversas maneras de aprender.

Estas estrategias se conforman por métodos de autorregulación que posibilitan el ingreso con conciencia de las habilidades de pensamiento usadas para gestionar el conocimiento. Para estos pensadores, un alumno que utiliza métodos para controlar es también un alumno que tiene pensamiento metacognitivo, ya que es capaz de controlar la propia mente en el momento de aprender.

- **Estrategias de manejo de recursos:** Las estrategias de administración de recursos están entre las tácticas de auxilio que apoyan la resolución de trabajos. Su objetivo es educar al alumno en la información que se va a

aprender y en las tres áreas de afecto: la motivación, la actitud y los sentimientos, a través del control de la atención, la elaboración de los apuntes y la organización del estudio.

Denominan métodos de apoyo, y entre sus características fundamentales se encuentran el control del tiempo, la organización del espacio de estudio, el manejo del esfuerzo, y otras características.

La mayor parte de las tácticas incluidos en esta categoría están asociadas con el ánimo y el afecto del individuo con el fin de aprender. (pág. 59)

2.3.2.8. Dimensiones del aprendizaje integral

Sobre el particular, Morales, et al. (2013) consideran que uno de los propósitos fundamentales es conseguir entendimientos de gran calidad. En consecuencia, para llegar a este propósito, es necesario que los estudiantes se impliquen en una vivencia de aprendizaje, basada en el desarrollo de habilidades, que les asistan a conseguir la superioridad, en el ámbito del saber (conocimientos), en el hacer (procedimientos) y saber ser (actitudes).

1. Aprendizaje conceptual

El aprendizaje de contenidos conceptuales significa tomar como meta el conocimiento, memorizar datos y hechos, la relación entre los elementos y sus partes, identificar, enumerar, comparar, etc. Para lograr estos objetivos en la infancia, el docente debe construir su trabajo pedagógico a partir de actividades que organicen la información, por ejemplo: utilizando imágenes, gráficos, dibujos, que ayuden a comprender la relación entre los elementos que componen los elementos. Plantea un concepto (ciclo del agua, partes del cuerpo, naturaleza, familia, normas de circulación, etc.).

2. Aprendizaje procedimental

El aprendizaje de procedimientos y procesos está relacionado con el “saber hacer”, por lo que es un paso posterior a la adquisición de datos y conceptos. El saber hacer suele requerir la ejecución de una secuencia de pasos o una serie de acciones para las cuales se adquieren las habilidades y competencias necesarias, los elementos que intervienen y cómo utilizarlos. No se trata solo de repetición o aprendizaje automático, se trata de encontrar y utilizar rutas alternativas para la resolución de problemas. Como recursos se pueden utilizar juegos, videos, simulaciones, etc.

3. Aprendizaje actitudinal

Las actitudes y valores están presentes en cada uno de los procesos de estudio y suelen ser combinados de manera perpendicular. Una vez conseguido el conocimiento de conceptos y procedimientos, posibilita analizar la correcta utilización de habilidades y destrezas en una determinada circunstancia o problemática, de esta manera se puede determinar si los entendimientos obtenidos a nivel conceptual, procedimental y actitudinal, son correctos para conseguir los objetivos educacionales deseados. (pág. 5)

2.3.2.9. Estilos de aprendizaje

De acuerdo al prototipo de adiestramiento neurolingüística que hizo Richard Bandler y Grinder, los métodos para aprender son:

- **Visual:** La percepción visual tiene un rol significativo en el momento de aprender, para unos individuos por medio de la vista es más sencillo, ya que utilizar figuras, imágenes, tablas y gráficos es más práctica, incrementa la capacidad de atención, creatividad y extracción de lo más importante. Para Reyes, et al. (2017) “los individuos visuales toman conciencia de las figuras y logran almacenar información con la misma rapidez, retienen datos mediante la visualización, son naturales y se expresan de manera más clara a través de los dibujos, los símbolos y las cifras” (pág. 238). La percepción visual apoya la labor de interpretar los datos a través de las figuras de representación lo que apoya el progreso de la mente.
- **Auditivo:** El estilo de aprendizaje auditivo se basa en utilizar una habilidad de escucha activa, esto es, para quienes tienen este estilo es más sencillo aprender escuchando y, además, prestando atención en las acciones. Castro y Guzmán (2015) afirman que “la habilidad de escucha de una persona nos permite desarrollar la capacidad de pensamiento crítico y nos centramos en oír lo más importante, a través del canal auditivo y visual, para así aprender los detalles más importantes” (pág. 90). Dentro de las acciones que resaltan son las discusiones, explicaciones, discusiones y la administración activa de la escucha.
- **Kinestésico:** Uno de los métodos para aprender es a través de la práctica y la experimentación. La acción y el ensayo de los comportamientos se incentivan los recuerdos, ya que los individuos aprenden a través de las experiencias y

mediante la acción corporal, esto es más complicado y toma más tiempo en el procedimiento de su aprendizaje. Es significativo para esta corriente, luego de entender una noción, es necesario expresarlo en la realidad, haciendo así una relación entre el entendimiento y la ejecución de la labor, además apoya la consideración y el análisis.

- **Activo:** El aprendizaje por actividad se basa en la contribución, vínculo y participación en la elaboración de conocimientos a través de vivencias prácticas y el amor. “Los estudiantes que están activos participan sin reservas en las vivencias nuevas, son entusiastas y se involucran en las actividades nuevas, suelen interesarse por las acciones que se llevan a cabo junto a otras personas, pero como eje de las mismas” (Cazau, 2017, pág. 5). Se identifican por ser naturales y sortear dificultades sin tomar en cuenta las consecuencias, son hábiles y dinámicos dentro de las labores en grupo.
- **Reflexivo:** Los estudiantes que tienen la capacidad de reflexionar se identifican por ser observadores y analíticos, puesto que toman varias perspectivas antes de llegar a una conclusión. Castro y Guzmán (2015) “afirman que consideran las vivencias y las examinan desde diferentes puntos de vista, reúne información analizada a fin de llegar a una conclusión. Tienen cuidado y analizan todas las posibles consecuencias antes de ejecutar una cosa” (pág. 92). Los estudiantes que piensan en sus tareas son pacientes y se fijan en particularidades, tienen la capacidad de escuchar y de actuar con seguridad.
- **Teórico:** Los que piensan en términos de objetividad, conocimientos lógicos y racionales de las cosas y no hacen predicciones subjetivas ni dejan las acciones al azar, se basan en explicaciones complejas y teorizadas. “Los estudiantes de la teoría llevan a cabo una especie de análisis de lo que observan en las teorías fundadas en la lógica, son reflexivos y piensan de manera sucesiva, agregando datos que no están relacionados pero que no obstante encajan en la teoría, y por lo tanto, son más importantes que las propias teorías” (Cazau, 2017, pág. 6).

2.4 Definición de términos básicos

- **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el conocimiento nuevo que se tiene se relaciona de manera caótica, sin una lógica específica, con el fin de que el

estudiante no tenga conocimientos previos, y manifieste una actitud de memorizar, debido a que el tema por aprender no tiene una importancia lógica.

- **Aprendizaje significativo:** se produce cuando la información nueva que se quiere aprender está relacionada con la información existente en la estructura de pensamiento del alumno de manera no fortuita, ni totalmente literal, y para llevar a cabo este aprendizaje es necesario una disposición positiva del alumno, además de tener una importancia lógica en la información o el material de estudio.
- **Aprendizaje:** es la consecuencia que esperamos de la acción de instruirse y consiste en adquirir conocimientos nuevos y cambiar las respuestas adversas, el aprendizaje es entendimiento. Específicamente, el estudio se trata del producto del aprendizaje y permite, por ende, obtener nuevas contestaciones a dificultades específicas.
- **Enseñanza:** es una noción asociada a la escuela tradicional, es una labor que realiza el docente. La instrucción se limita a la transmisión de los conocimientos al recitado de la lección por parte del docente y están relacionados a las formas verbales y libreas.
- **Habilidades interpersonales:** es la suma de habilidades de individuos y destrezas de sociedad con las que cuenta una persona en el momento de relacionarse con los otros para generar vínculos de confianza en una circunstancia determinada.
- **Juegos auditivos:** estimulan una parte de nuestra corteza cerebral que nos permite identificar y asociar sonidos que hayamos escuchado en algún momento, es decir, interpretar el mundo que nos rodea y desarrollar habilidades sociales. Las habilidades cognitivas y del lenguaje, a través de este juego pueden procesar auditivas relacionadas y estimular su audición, para lograr su desarrollo del lenguaje.
- **Juegos visuales:** facilitan el desarrollo de su imaginación, participación y creatividad, además, les permiten aprender cosas nuevas, descubrir nuevos desafíos, reconocer sus capacidades y ser parte de su propio viaje de aprendizaje.
- **Los juegos kinestésicos:** se considera que son la pieza fundamental para el desarrollo del menor, debido a esto es de suma importancia que se encuentre durante las primeras edades de la vida, ya que permite que el menor manifieste sus ideas, sentimientos y movimientos a través del movimiento y de esta manera

potencia la motricidad y la participación activa en los juegos, además como método para solucionar los problemas de manera pasiva.

- **Los juegos sensoriales:** son aquellos juegos que estimulan y ejercitan los sentidos, a través de los cuales los niños comienzan a explorar y comprender el mundo que les rodea, propiciando el desarrollo de habilidades cognitivas, del lenguaje, físicas, sociales y emocionales.
- **Sistema táctil:** se trata de uno de los más importantes dentro del progreso del menor y del menor, desde que empieza su forja un vínculo emocional con su mamá a través del tacto, porque este le da la oportunidad de interiorizar sus particularidades de modo que las pueda reconocerla. Dentro del conocimiento que los niños tienen, el sistema táctil es la herramienta que les permite identificarse los objetos que están en su entorno, además de que les permite notar las características como la temperatura, la forma, la textura o el tamaño, entre otras particularidades.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

2.5.2 Hipótesis específicas

- Los juegos auditivos influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.
- Los juegos visuales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.
- Los juegos kinestésicos influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
JUEGOS SENSORIALES	• Juegos auditivos	• Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos visuales • Juegos kinestésicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha. • Valora la importancia de mantener una buena salud visual. • Desarrollan la capacidad de concentración y percepción visual. • Mejora la memoria, la concentración, el oído entre otras habilidades. • Proporciona la oportunidad de aprender conceptos de forma divertida. 	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p>
APRENDIZAJE INTEGRAL	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje conceptual • Aprendizaje procedimental • Aprendizaje actitudinal 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de conocimientos teóricos. • Dominio de conocimientos teóricos. • Adquisición de conocimientos teóricos. • Ejecución de pasos sugeridos para lograr un objetivo. • Ejecución de pasos alternativos para lograr un objetivo. • Aplica los conocimientos adquiridos dentro y fuera del aula. • Respeta las opiniones de los compañeros. • Valora el conocimiento que se le brinda. • Toma conciencia de sus actos y los repara. 	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p> <p>Ítems</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en ciclo académico 2022, los mismos que suman 80.

3.2.2 Muestra

Dado que la población es relativamente pequeña, se decidió aplicar la herramienta de recopilación de datos a la población en su conjunto.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto.

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de 5 años que consta de 15 ítems de alternativas ordinales para la primera variable y 15 ítems de alternativas ordinales para la segunda variable, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación

durante las actividades se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Los siguientes resultados se obtuvieron luego de aplicar la herramienta de recolección de datos a los niños:

Tabla 1

Realiza actividades en relación con la música que escucha a través de juegos auditivos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

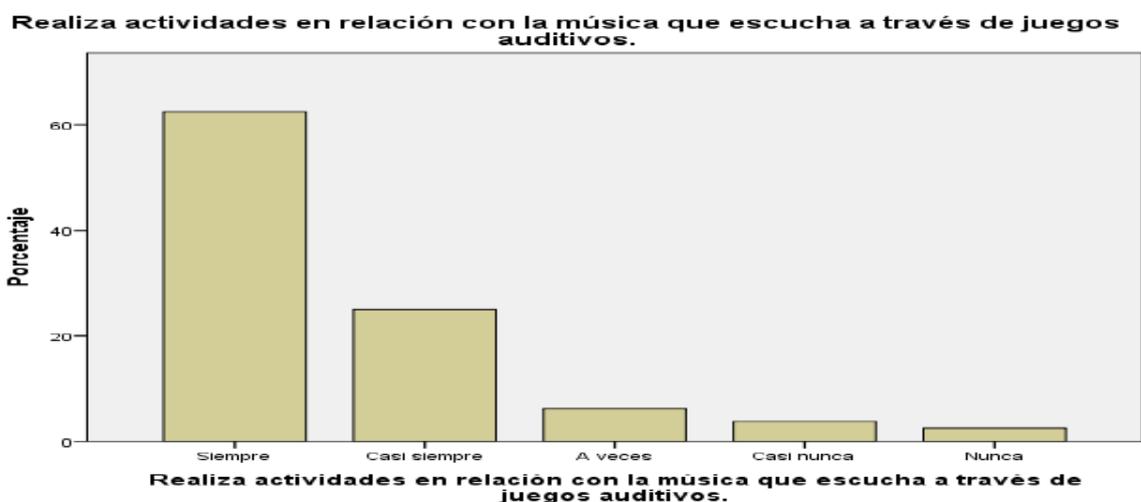


Figura 1: Realiza actividades en relación con la música que escucha a través de juegos auditivos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre realizan actividades en relación con la música que escuchan a través de juegos auditivos; el 25,0% casi siempre realizan actividades en relación con la música que escuchan a través de juegos auditivos, el 6,3% a veces realizan actividades en relación con la música que escuchan a través de juegos auditivos, el 3,8% casi nunca realizan actividades en relación con la música que escuchan a través de juegos auditivos y el 2,5% nunca realizan actividades en relación con la música que escuchan a través de juegos auditivos.

Tabla 2

Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

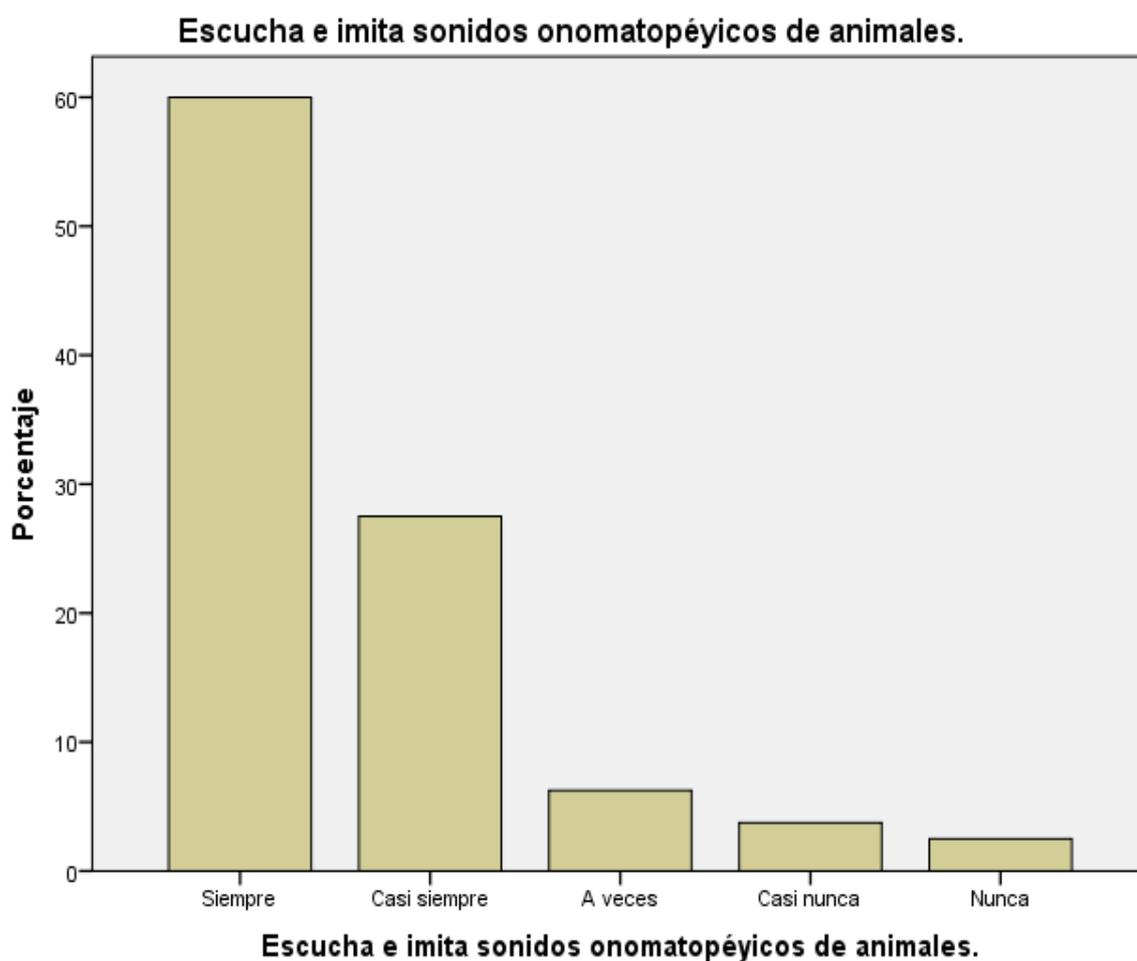


Figura 2: Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre escuchan e imitan sonidos onomatopéyicos de animales; el 27,5% casi siempre escuchan e imitan sonidos onomatopéyicos de animales, el 6,3% a veces escuchan e imitan sonidos onomatopéyicos de animales, el 3,8% casi nunca escuchan e imitan sonidos onomatopéyicos de animales y el 2,5% nunca escuchan e imitan sonidos onomatopéyicos de animales.

Tabla 3

Juega cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Juega cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo.

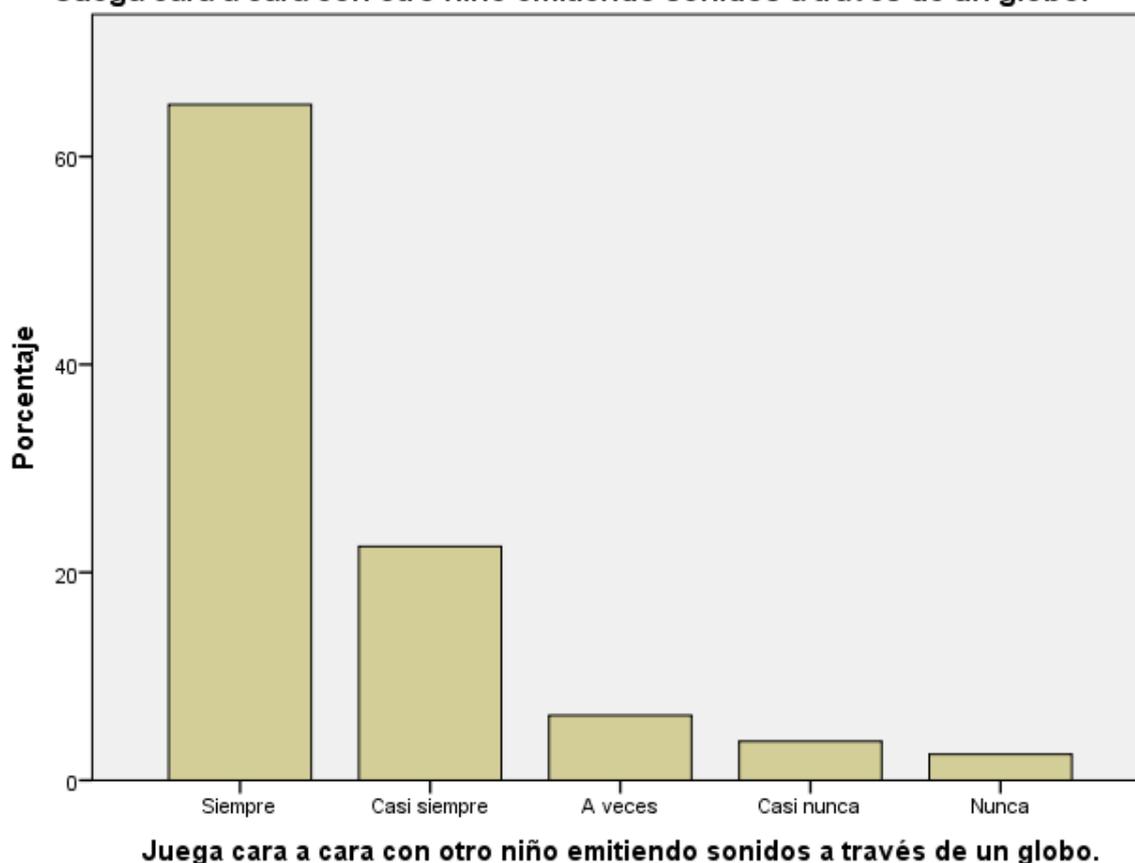


Figura 3: Juega cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre juegan cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo; el 22,5% casi siempre juegan cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo, el 6,3% a veces juegan cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo, el 3,8% casi nunca juegan cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo y el 2,5% nunca juegan cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo.

Tabla 4

Reconoce los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Reconoce los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo.

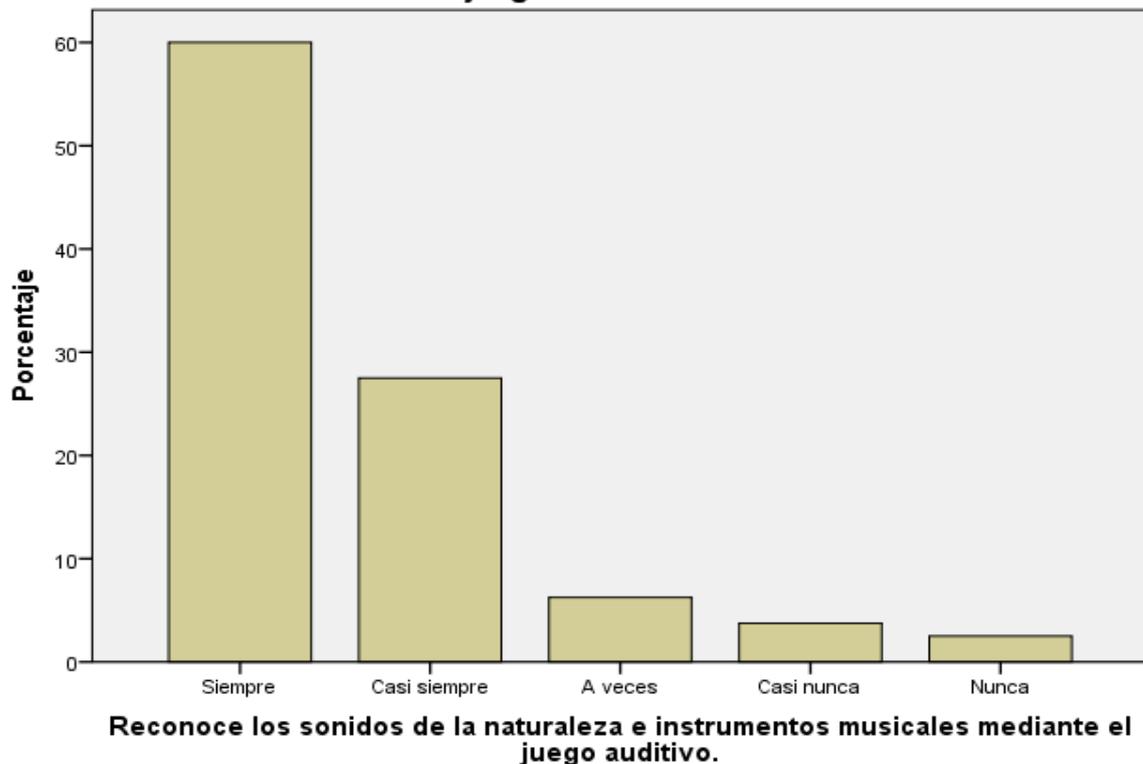


Figura 4: Reconoce los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre reconocen los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo; el 27,5% casi siempre reconocen los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo, el 6,3% a veces reconocen los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo, el 3,8% casi nunca reconocen los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo y el 2,5% nunca reconocen los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo.

Tabla 5

Aplaudes y sigues el ritmo de la maestra: rápido o lento.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	3	3,8	3,8	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

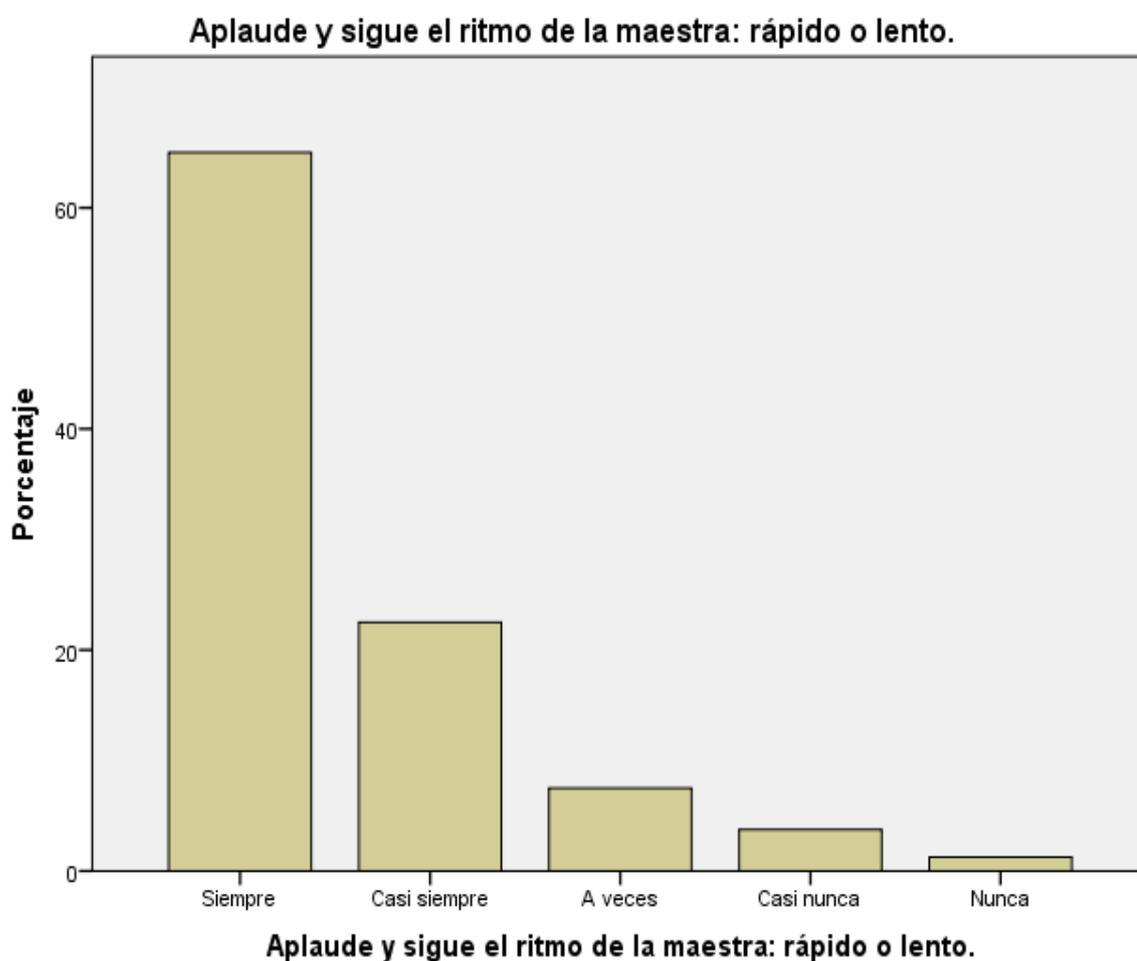


Figura 5: Aplaudes y sigues el ritmo de la maestra: rápido o lento.

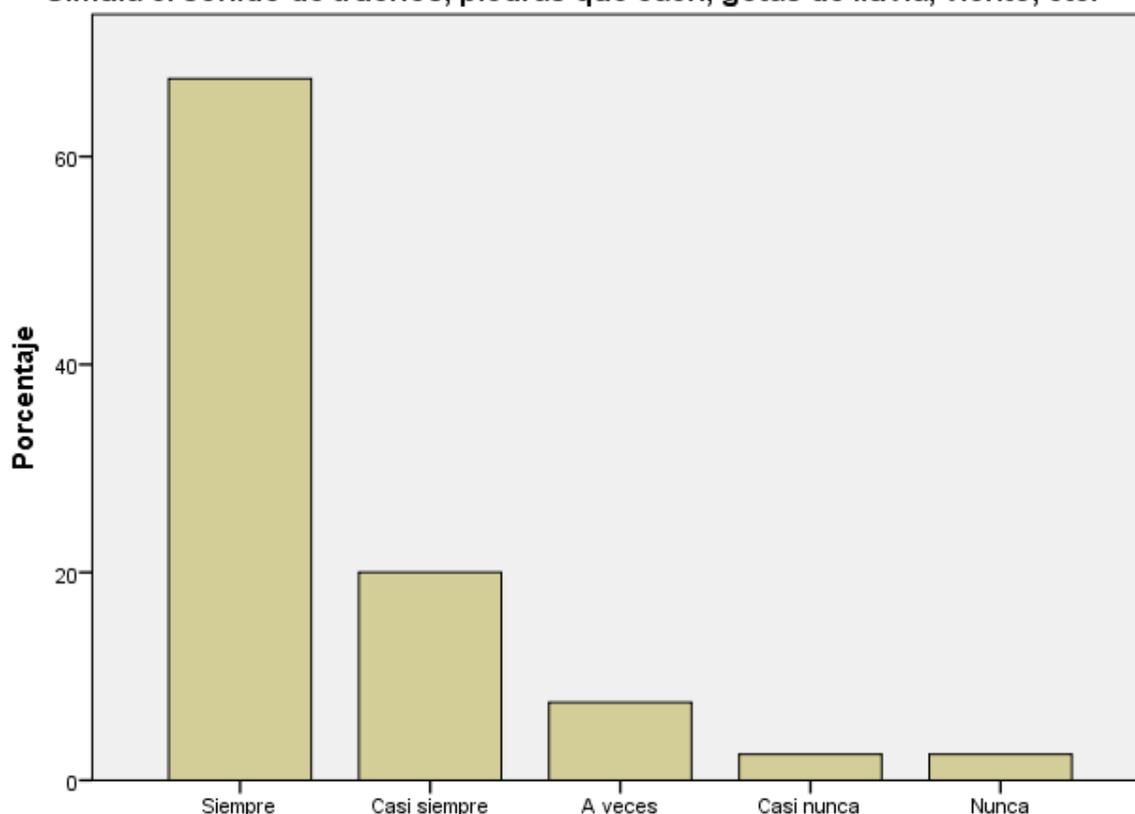
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre aplauden y siguen el ritmo de la maestra: rápido o lento; el 22,5% casi siempre aplauden y siguen el ritmo de la maestra: rápido o lento, el 7,5% a veces aplauden y siguen el ritmo de la maestra: rápido o lento, el 3,8% casi nunca aplauden y siguen el ritmo de la maestra: rápido o lento y el 1,3% nunca aplauden y siguen el ritmo de la maestra: rápido o lento.

Tabla 6

Simula el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Simula el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.



Simula el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.

Figura 6: Simula el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre simulan el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.; el 20,0% casi siempre simulan el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc., el 7,5% a veces simulan el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc., el 2,5% casi nunca simulan el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc. y el 2,5% nunca simulan el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.

Tabla 7

Utiliza juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total		80	100,0	100,0

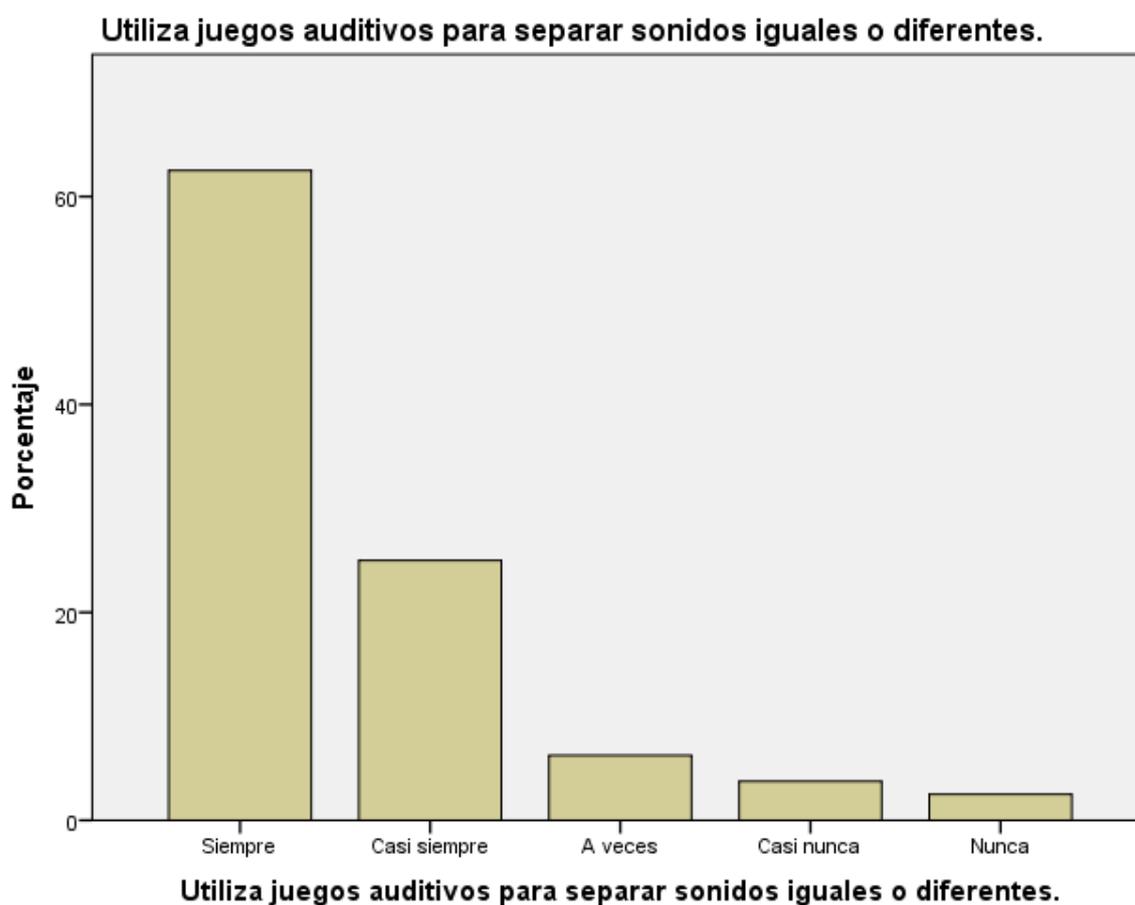


Figura 7: Utiliza juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre utilizan juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes; el 25,0% casi siempre utilizan juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes, el 6,3% a veces utilizan juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes, el 3,8% casi nunca utilizan juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes y el 2,5% nunca utilizan juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes.

Tabla 8

Clasifica los objetos por tamaño o color.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	4	5,0	5,0	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

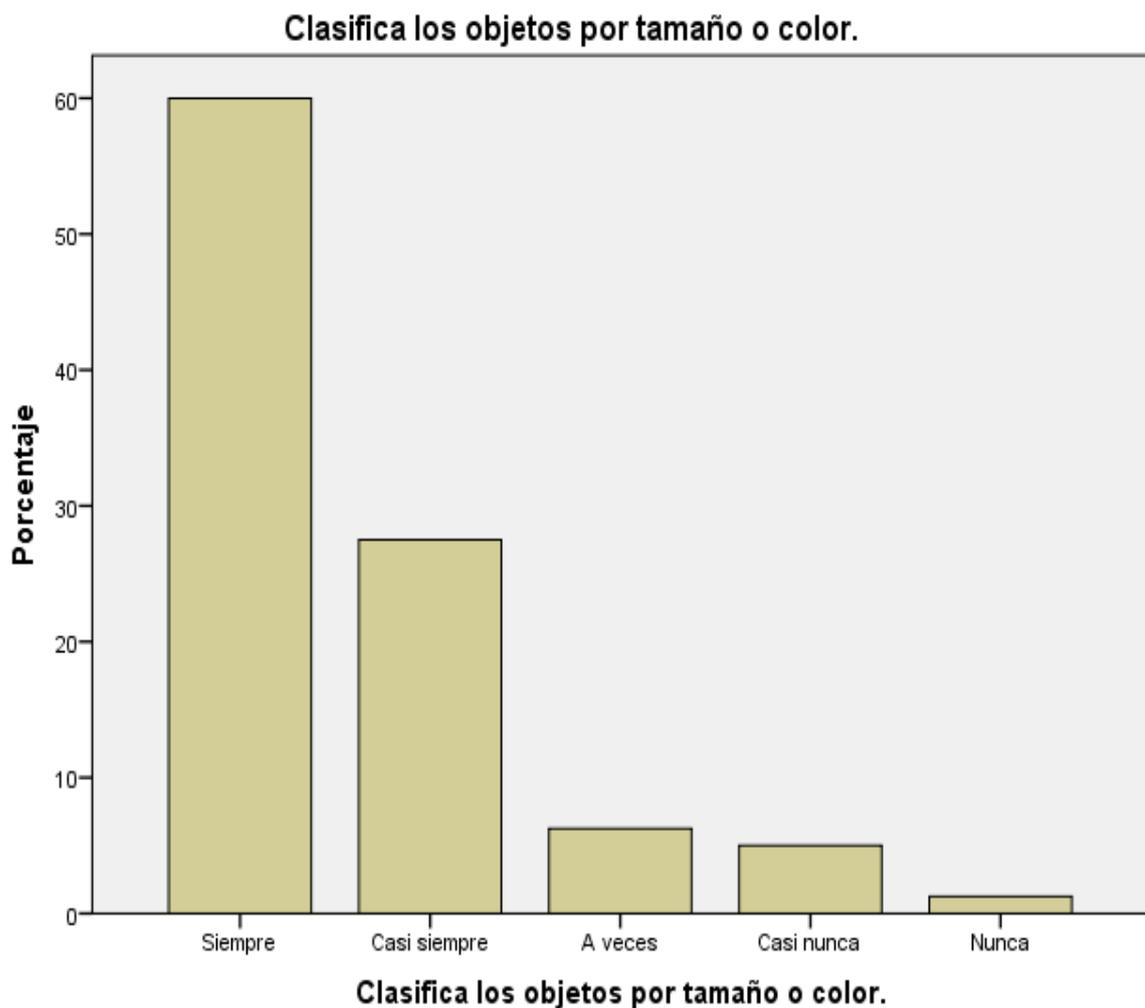


Figura 8: Clasifica los objetos por tamaño o color.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre clasifican los objetos por tamaño o color; el 27,5% casi siempre clasifican los objetos por tamaño o color, el 6,3% a veces clasifican los objetos por tamaño o color, el 5,0% casi nunca clasifican los objetos por tamaño o color y el 1,3% nunca clasifican los objetos por tamaño o color.

Tabla 9

Diferencia las imágenes mediante juegos visuales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

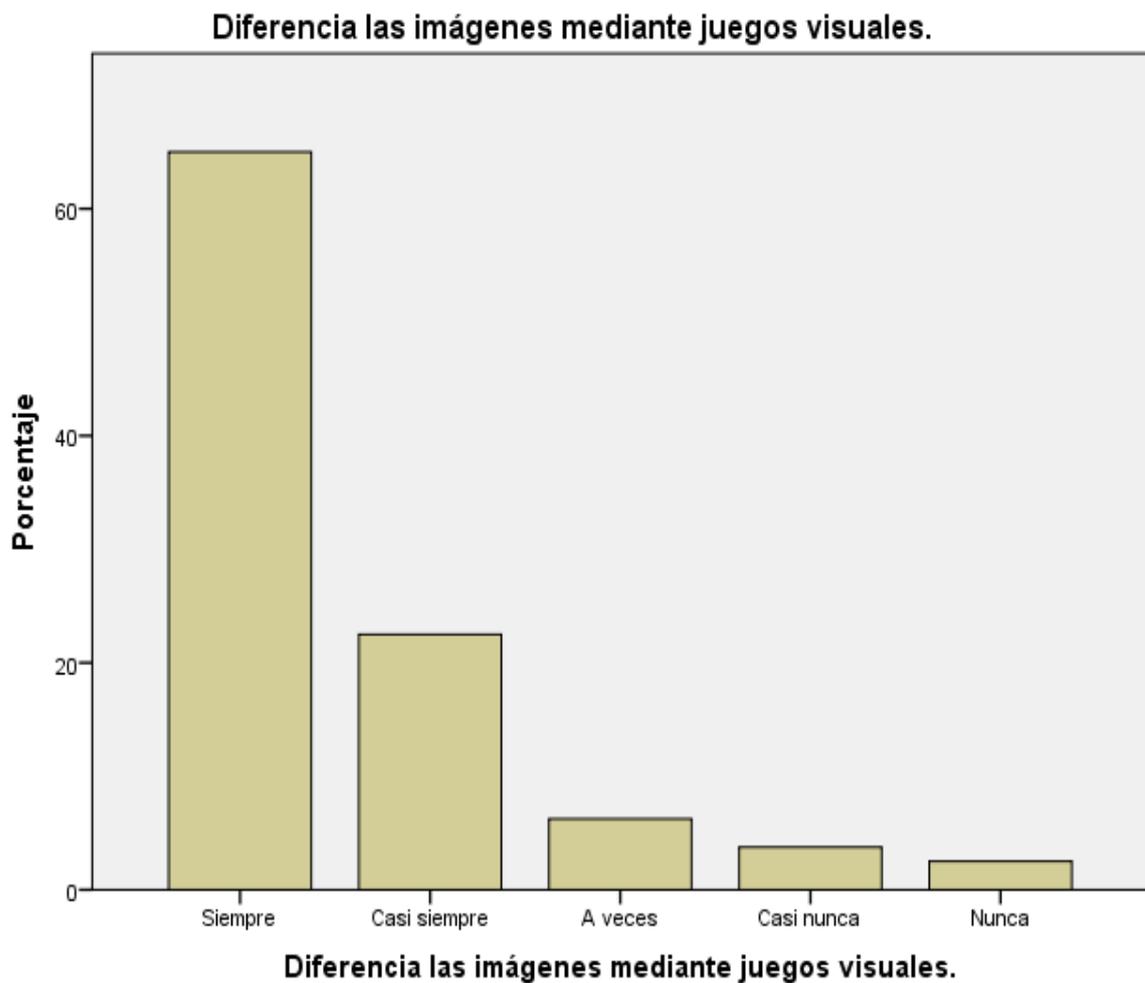


Figura 9: Diferencia las imágenes mediante juegos visuales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre diferencian las imágenes mediante juegos visuales; el 22,5% casi siempre diferencian las imágenes mediante juegos visuales, el 6,3% a veces diferencian las imágenes mediante juegos visuales, el 3,8% casi nunca diferencian las imágenes mediante juegos visuales y el 2,5% nunca diferencian las imágenes mediante juegos visuales.

Tabla 10

Describe objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

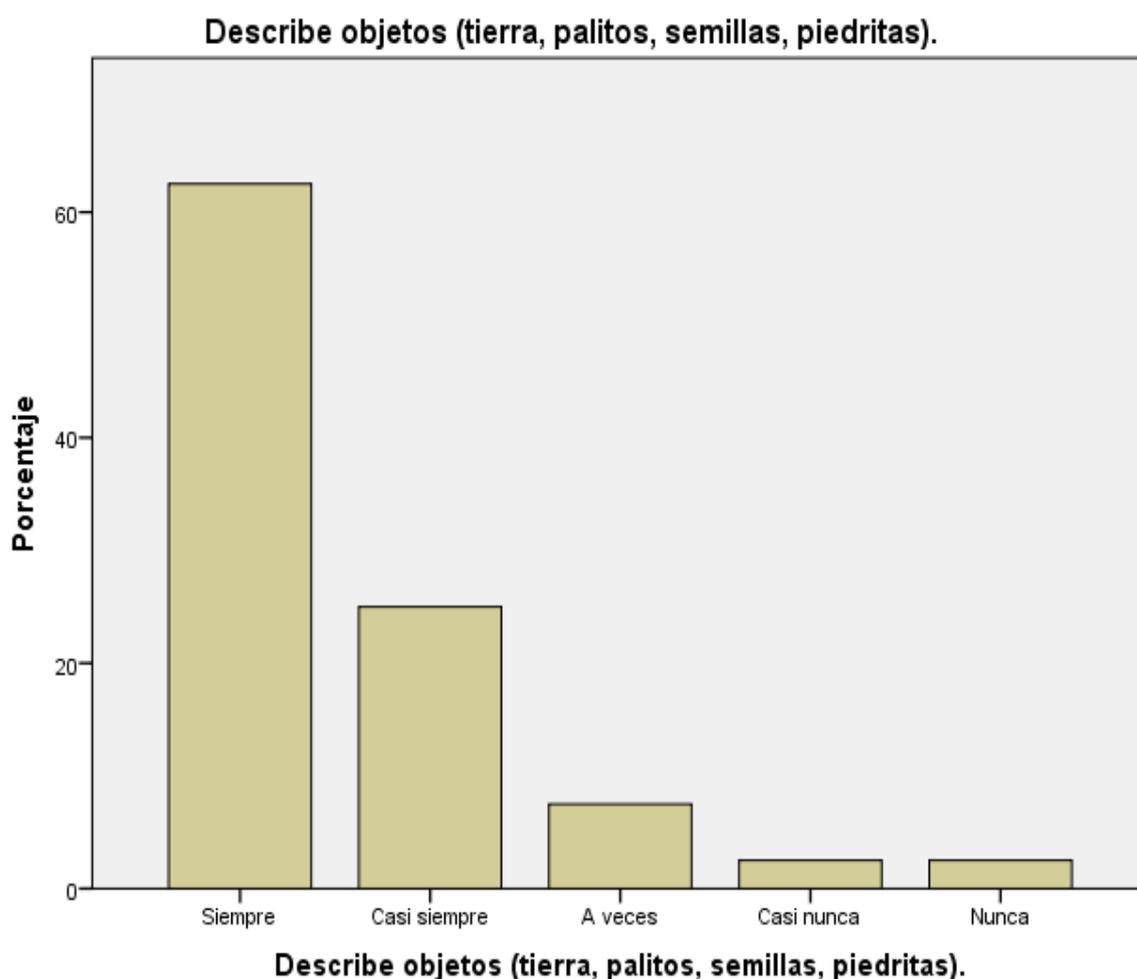


Figura 10: Describe objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas).

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre describen objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas); el 25,0% casi siempre describen objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas), el 7,5% a veces describen objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas), el 2,5% casi nunca describen objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas) y el 2,5% nunca describen objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas).

Tabla 11

Desarrolla secuencias de imágenes a través de juegos visuales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total		80	100,0	100,0

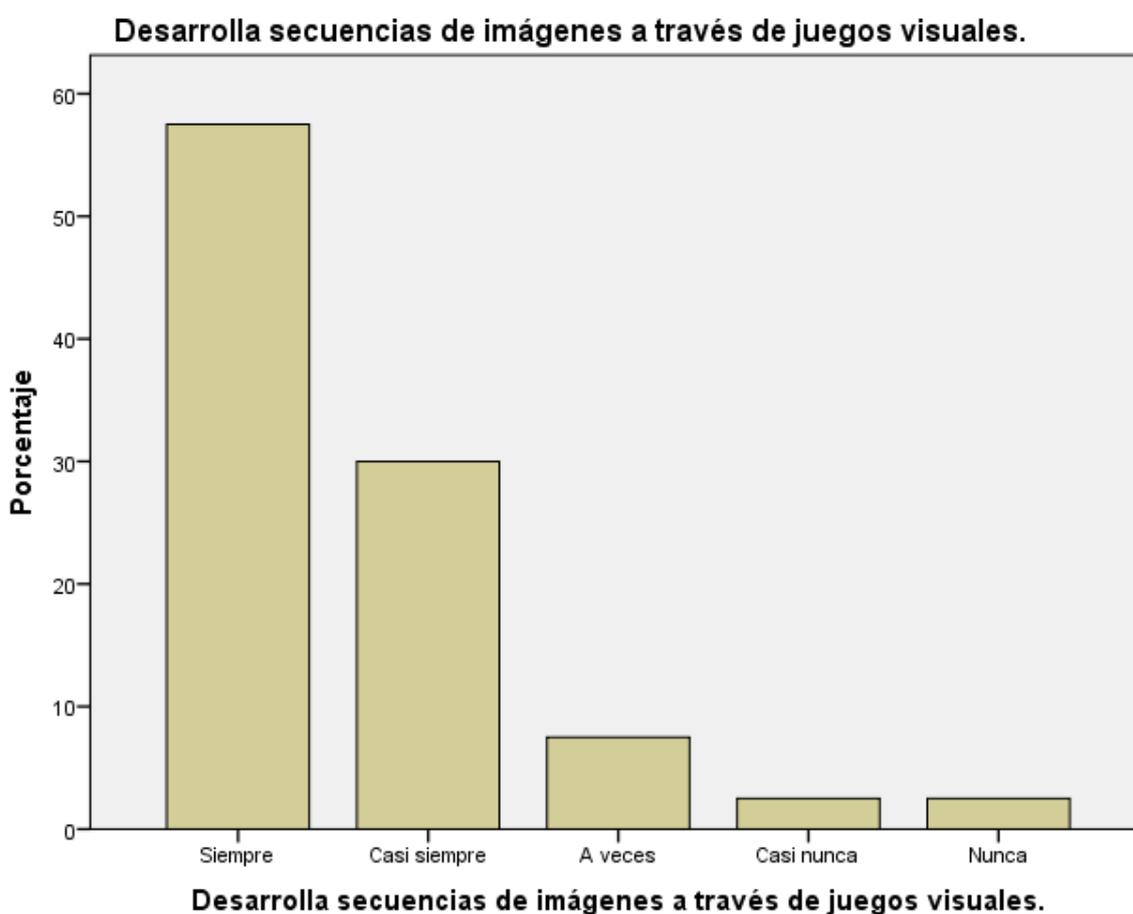


Figura 11: Desarrolla secuencias de imágenes a través de juegos visuales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre desarrollan secuencias de imágenes a través de juegos visuales; el 30,0% casi siempre desarrollan secuencias de imágenes a través de juegos visuales, el 7,5% a veces desarrollan secuencias de imágenes a través de juegos visuales, el 2,5% casi nunca desarrollan secuencias de imágenes a través de juegos visuales y el 2,5% nunca desarrollan secuencias de imágenes a través de juegos visuales.

Tabla 12

Identifica imágenes de fondo mediante el juego visual.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

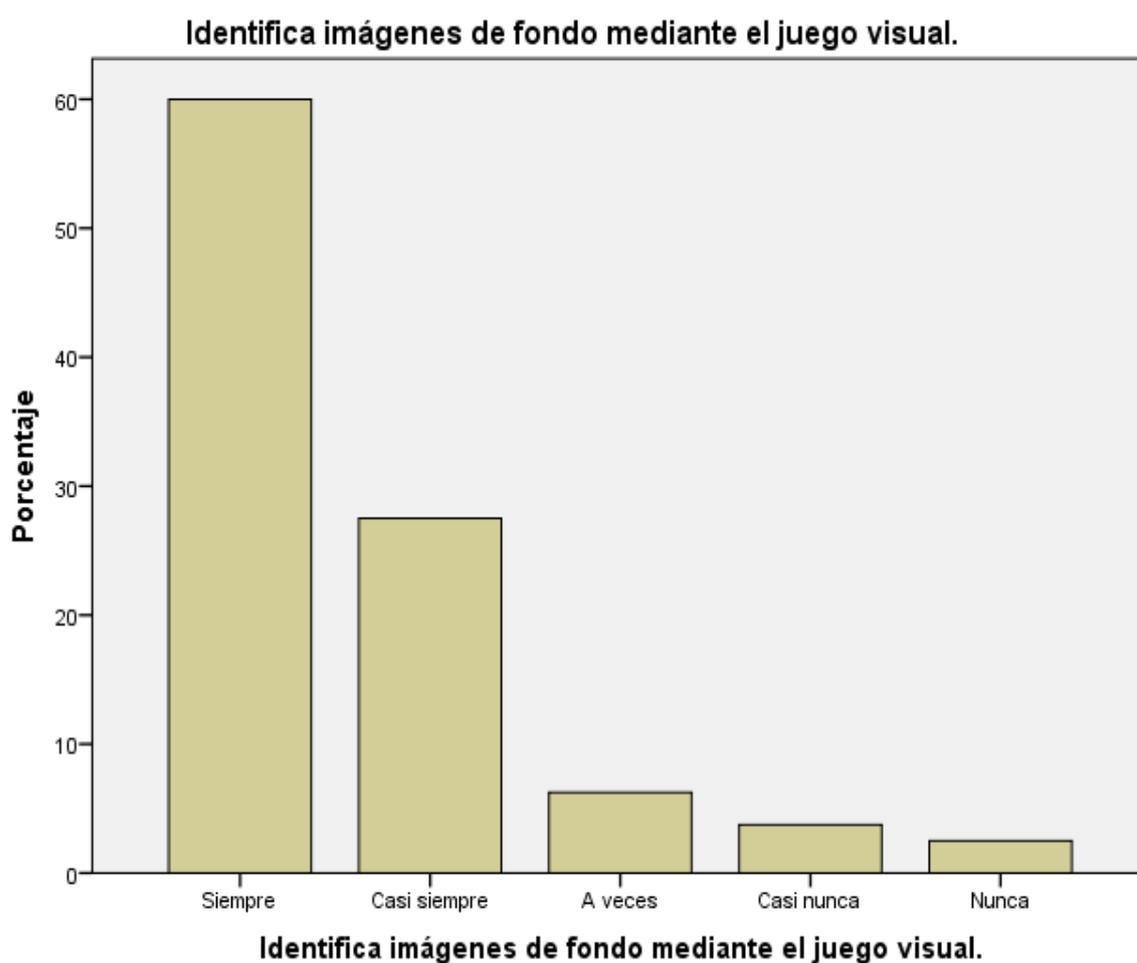


Figura 12: Identifica imágenes de fondo mediante el juego visual.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre identifican imágenes de fondo mediante el juego visual; el 27,5% casi siempre identifican imágenes de fondo mediante el juego visual, el 6,3% a veces identifican imágenes de fondo mediante el juego visual, el 3,8% casi nunca identifican imágenes de fondo mediante el juego visual y el 2,5% nunca identifican imágenes de fondo mediante el juego visual.

Tabla 13

Se describe como niño o niña mientras se mira frente al espejo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 13: Se describe como niño o niña mientras se mira frente al espejo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre se describen como niño o niña mientras se miran frente al espejo; el 25,0% casi siempre se describen como niño o niña mientras se miran frente al espejo, el 5,0% a veces se describen como niño o niña mientras se miran frente al espejo, el 5,0% casi nunca se describen como niño o niña mientras se miran frente al espejo y el 2,5% nunca se describen como niño o niña mientras se miran frente al espejo.

Tabla 14

Desarrolla actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Desarrolla actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos.

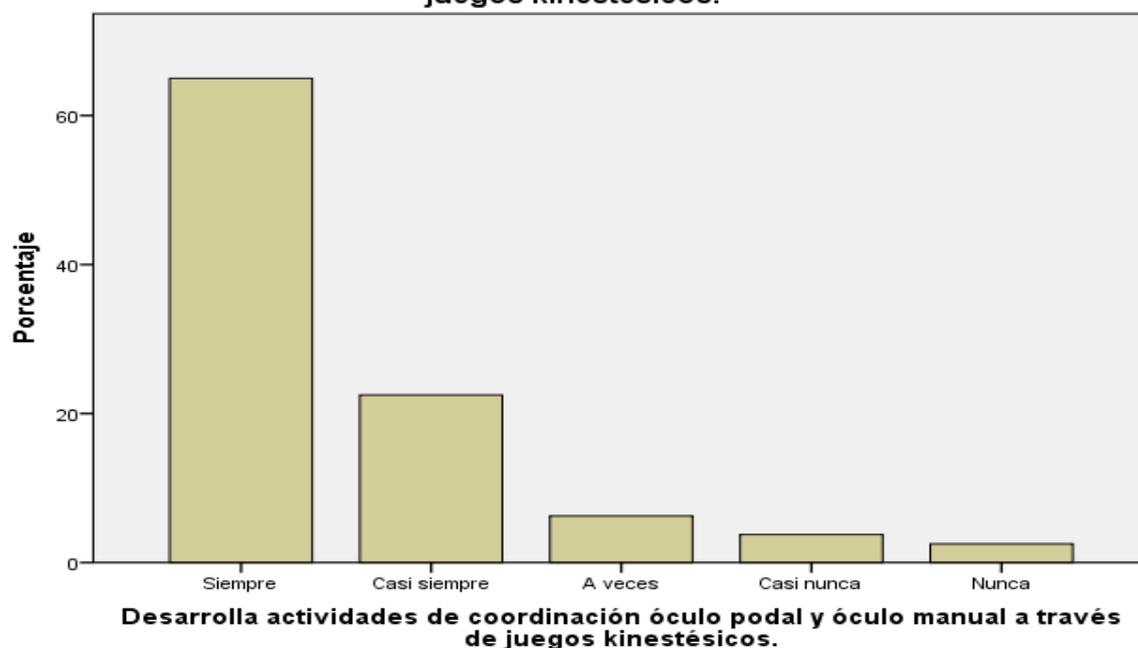


Figura 14: Desarrolla actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre desarrollan actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos; el 22,5% casi siempre desarrollan actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos, el 6,3% a veces desarrollan actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos, el 3,8% casi nunca desarrollan actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos y el 2,5% nunca desarrollan actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos.

Tabla 15

Realiza movimientos en relación con sus sentimientos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

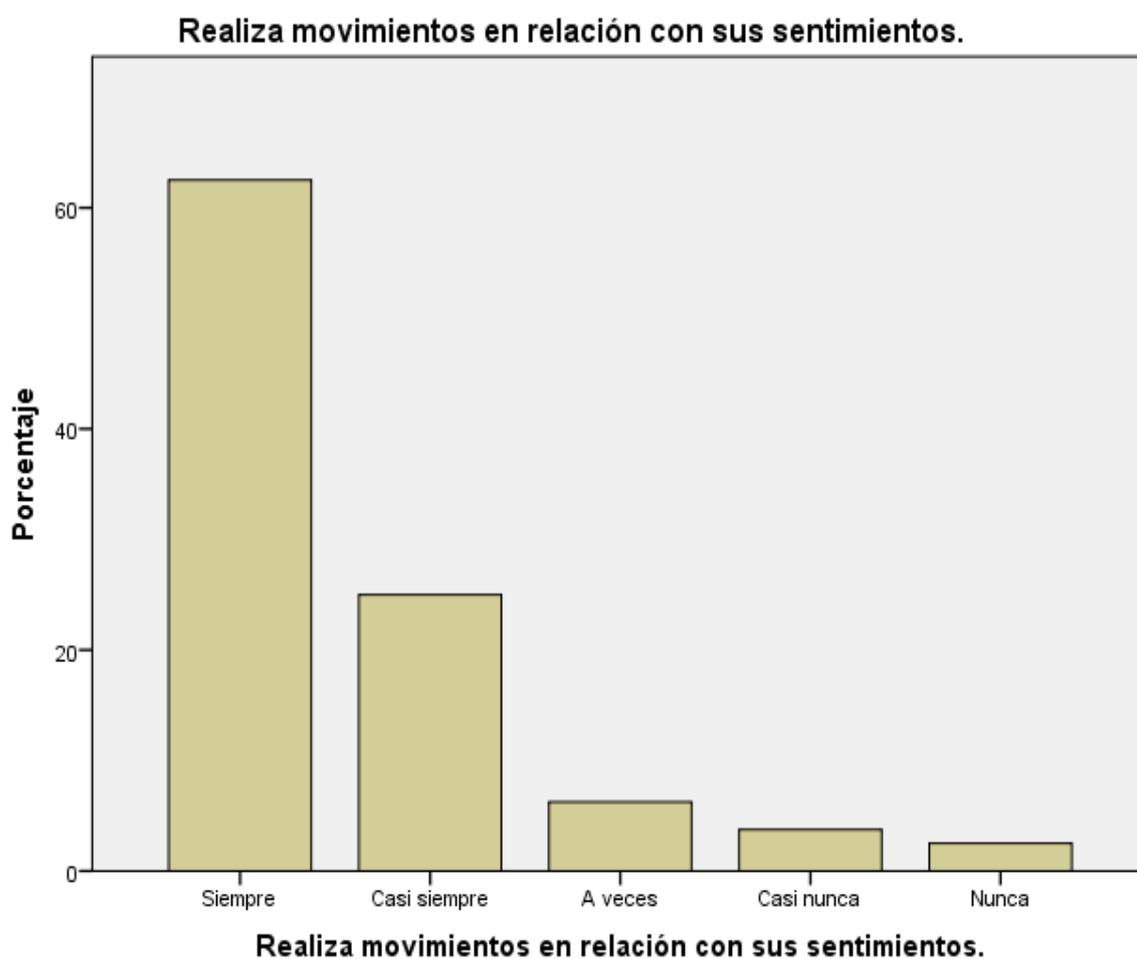


Figura 15: Realiza movimientos en relación con sus sentimientos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre realizan movimientos en relación con sus sentimientos; el 25,0% casi siempre realizan movimientos en relación con sus sentimientos, el 6,3% a veces realizan movimientos en relación con sus sentimientos, el 3,8% casi nunca realizan movimientos en relación con sus sentimientos y el 2,5% nunca realizan movimientos en relación con sus sentimientos.

Los siguientes resultados se obtuvieron luego de aplicar la herramienta de recolección de datos a los niños:

Tabla 1

Identifica las ideas que la maestra presenta en cada clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

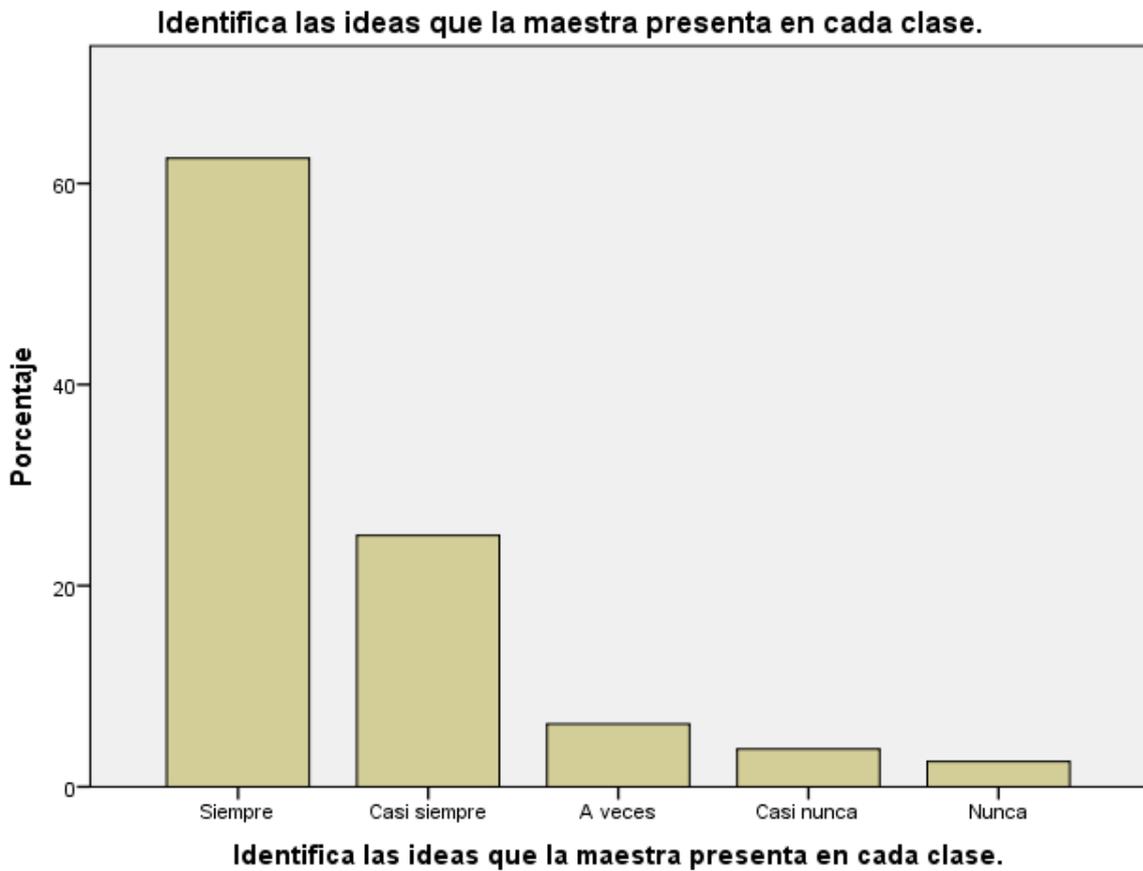


Figura 1: Identifica las ideas que la maestra presenta en cada clase.

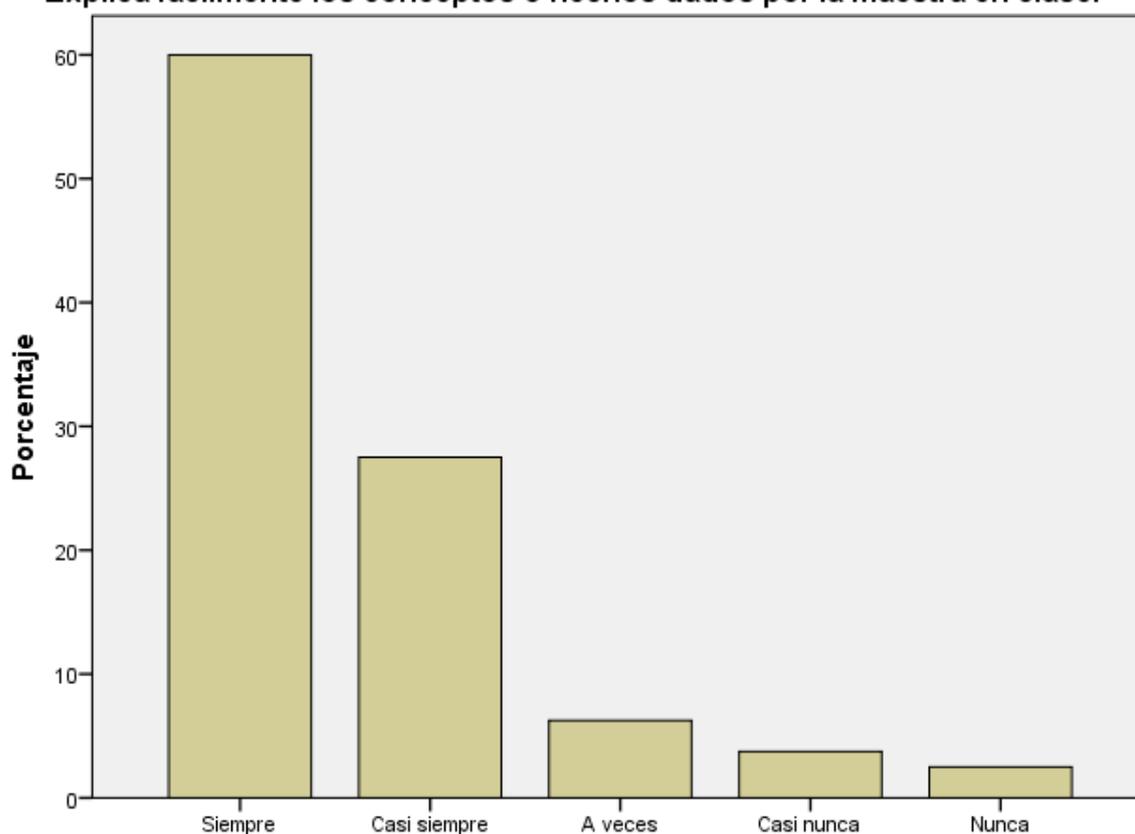
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre identifican las ideas que la maestra presenta en cada clase; el 25,0% casi siempre identifican las ideas que la maestra presenta en cada clase, el 6,3% a veces identifican las ideas que la maestra presenta en cada clase, el 3,8% casi nunca identifican las ideas que la maestra presenta en cada clase y el 2,5% nunca identifican las ideas que la maestra presenta en cada clase.

Tabla 2

Explica fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Explica fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase.



Explica fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase.

Figura 2: Explica fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre explican fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase; el 27,5% casi siempre explican fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase, el 6,3% a veces explican fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase, el 3,8% casi nunca explican fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase y el 2,5% nunca explican fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase.

Tabla 3

Diferencia las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Diferencia las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase.

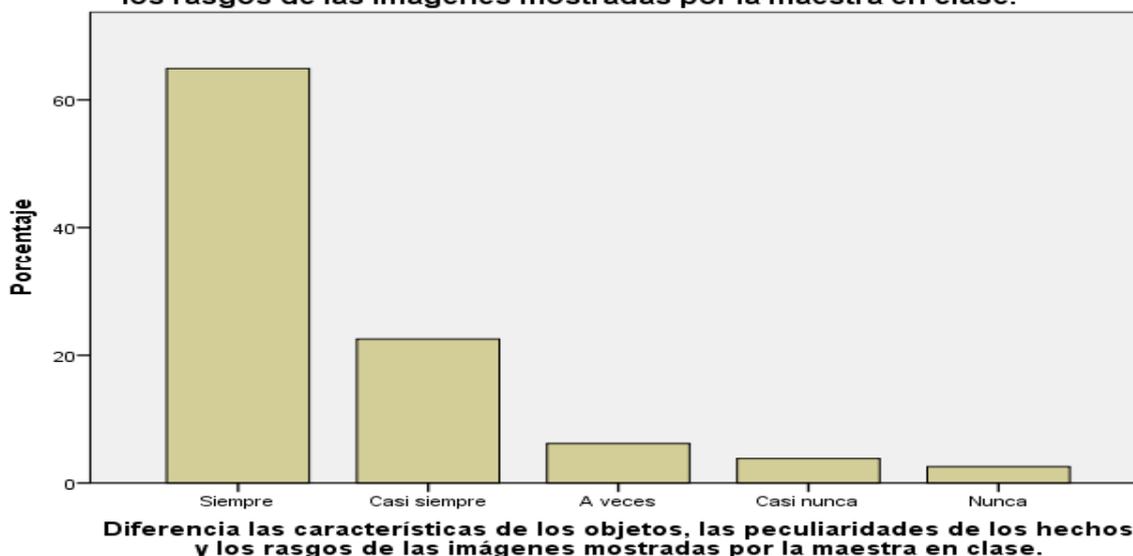


Figura 3: Diferencia las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase.

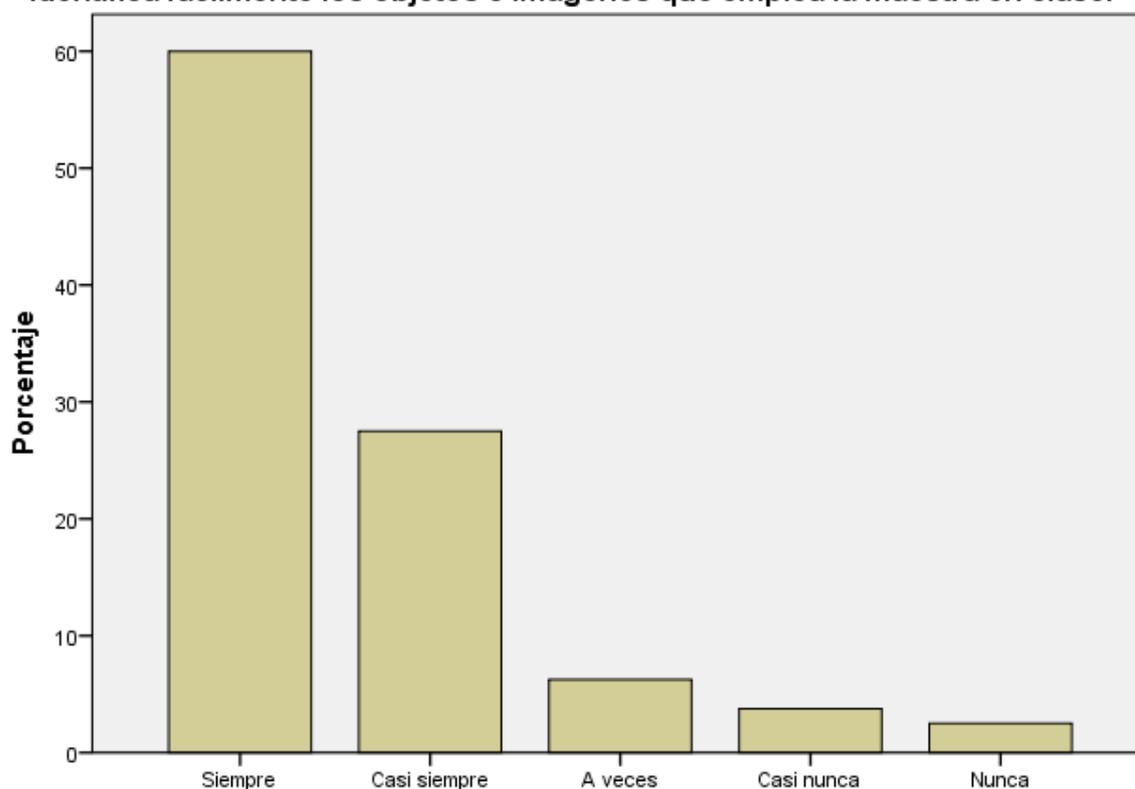
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre diferencian las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase; el 22,5% casi siempre diferencian las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase, el 6,3% a veces diferencian las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase, el 3,8% casi nunca diferencian las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase y el 2,5% nunca diferencian las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase.

Tabla 4

Identifica fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Identifica fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase.



Identifica fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase.

Figura 4: Identifica fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre identifican fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase; el 27,5% casi siempre identifican fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase, el 6,3% a veces identifican fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase, el 3,8% casi nunca identifican fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase y el 2,5% nunca identifican fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase.

Tabla 5

Ordena los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	3	3,8	3,8	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

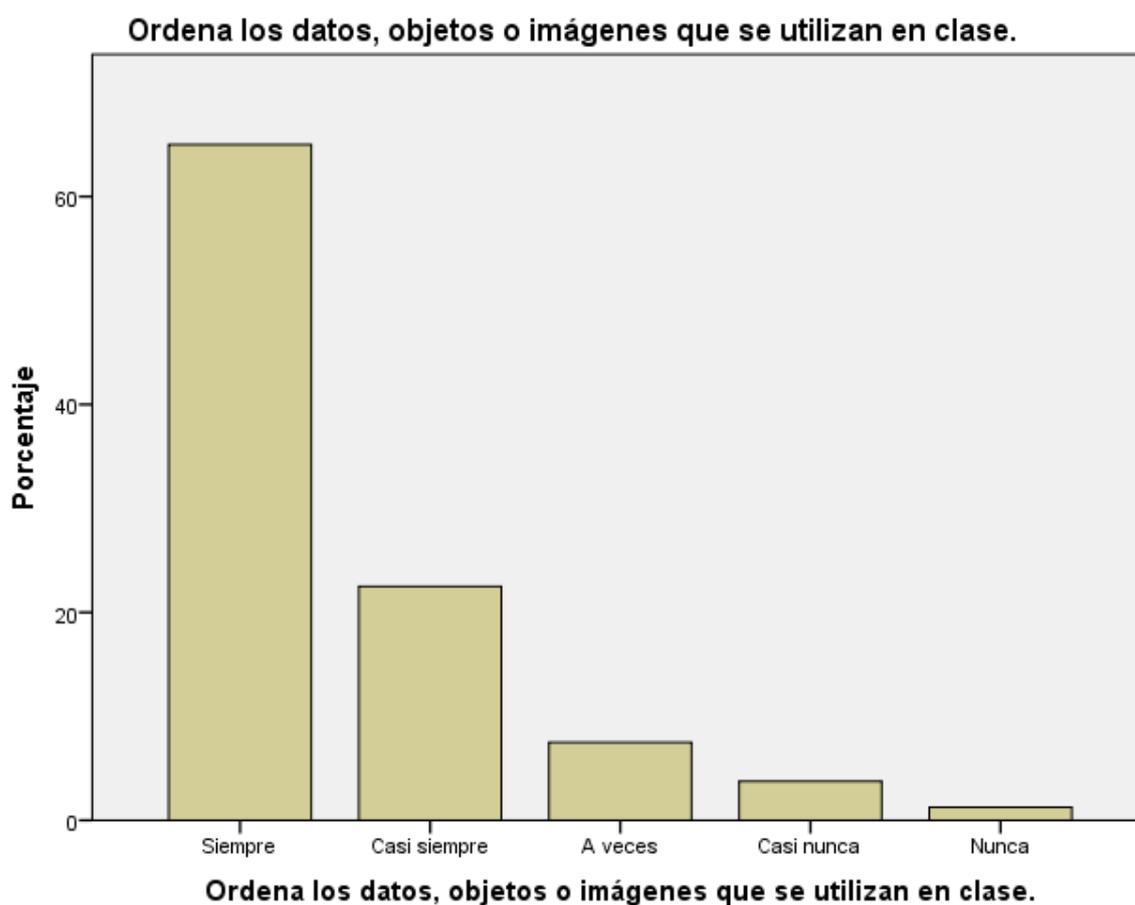


Figura 5: Ordena los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre ordenan los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase; el 22,5% casi siempre ordenan los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase, el 7,5% a veces ordenan los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase, el 3,8% casi nunca ordenan los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase y el 1,3% nunca ordenan los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase.

Tabla 6

Elabora materiales lúdicos educativos y establece sus propias reglas para participar en el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

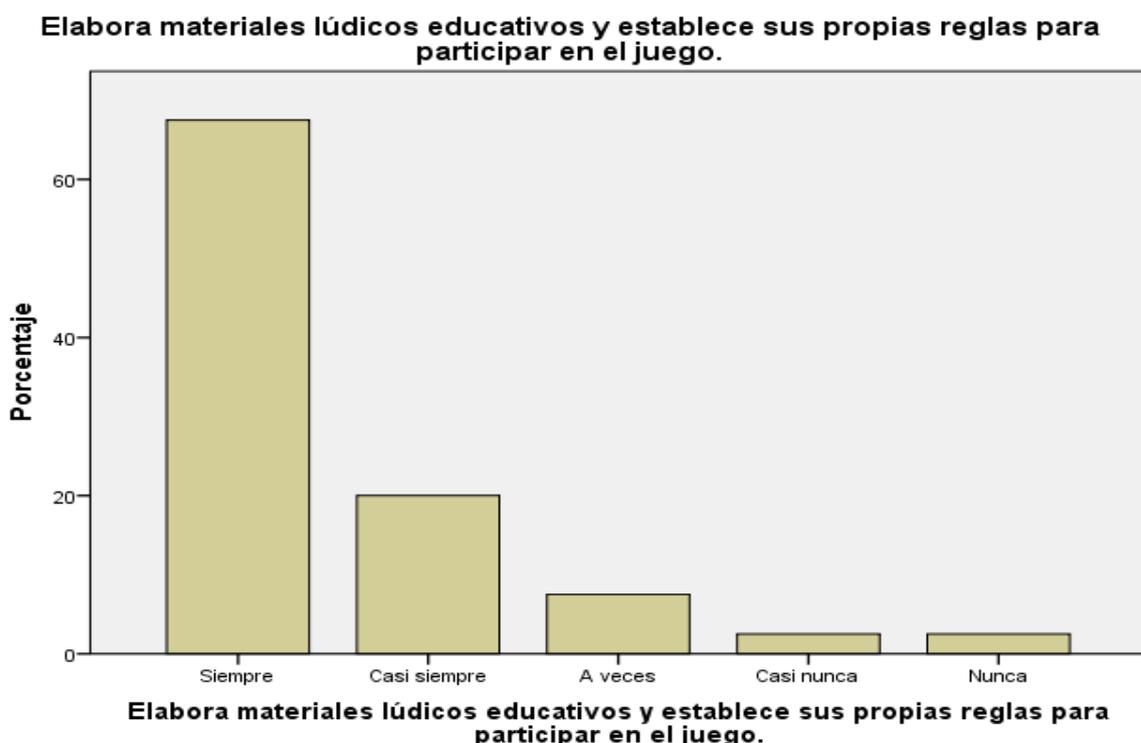


Figura 6: Elabora materiales lúdicos educativos y establece sus propias reglas para participar en el juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre elaboran materiales lúdicos y establecen sus propias reglas para participar en el juego; el 20,0% casi siempre elaboran materiales lúdicos y establecen sus propias reglas para participar en el juego, el 7,5% a veces elaboran materiales lúdicos y establecen sus propias reglas para participar en el juego, el 2,5% casi nunca elaboran materiales lúdicos y establecen sus propias reglas para participar en el juego y el 2,5% nunca elaboran materiales lúdicos y establecen sus propias reglas para participar en el juego.

Tabla 7

Aplica secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

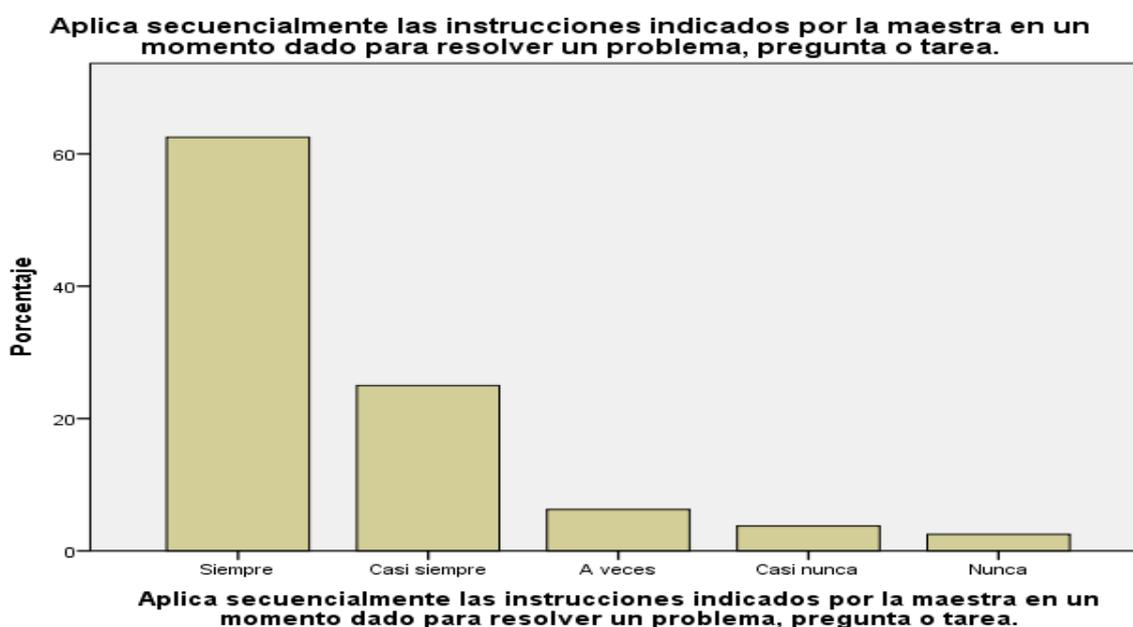


Figura 7: Aplica secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre aplican secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea; el 25,0% casi siempre aplican secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea, el 6,3I% a veces aplican secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea, el 3,8% casi nunca aplican secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea y el 2,5% nunca aplican secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea.

Tabla 8

Implementa secuencialmente los pasos que considera apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	4	5,0	5,0	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Implementa secuencialmente los pasos que considera apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado.

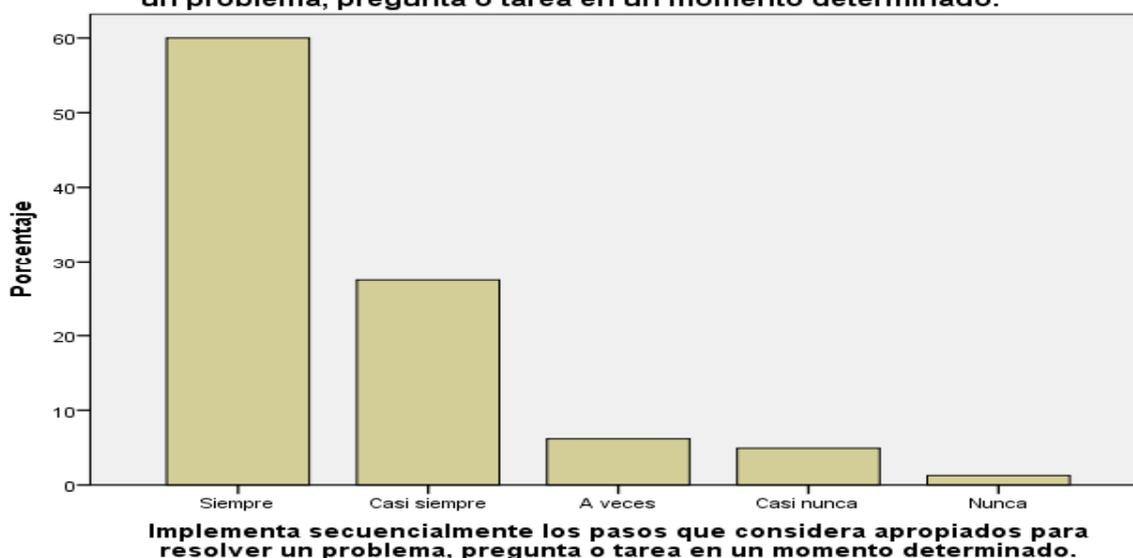


Figura 8: Implementa secuencialmente los pasos que considera apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre implementan secuencialmente los pasos que consideran apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado; el 27,5% casi siempre implementan secuencialmente los pasos que consideran apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado, el 6,3% a veces implementan secuencialmente los pasos que consideran apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado, el 5,0% casi nunca implementan secuencialmente los pasos que consideran apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado y el 1,3% nunca implementan secuencialmente los pasos que consideran apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado.

Tabla 9

Utiliza su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Utiliza su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula.

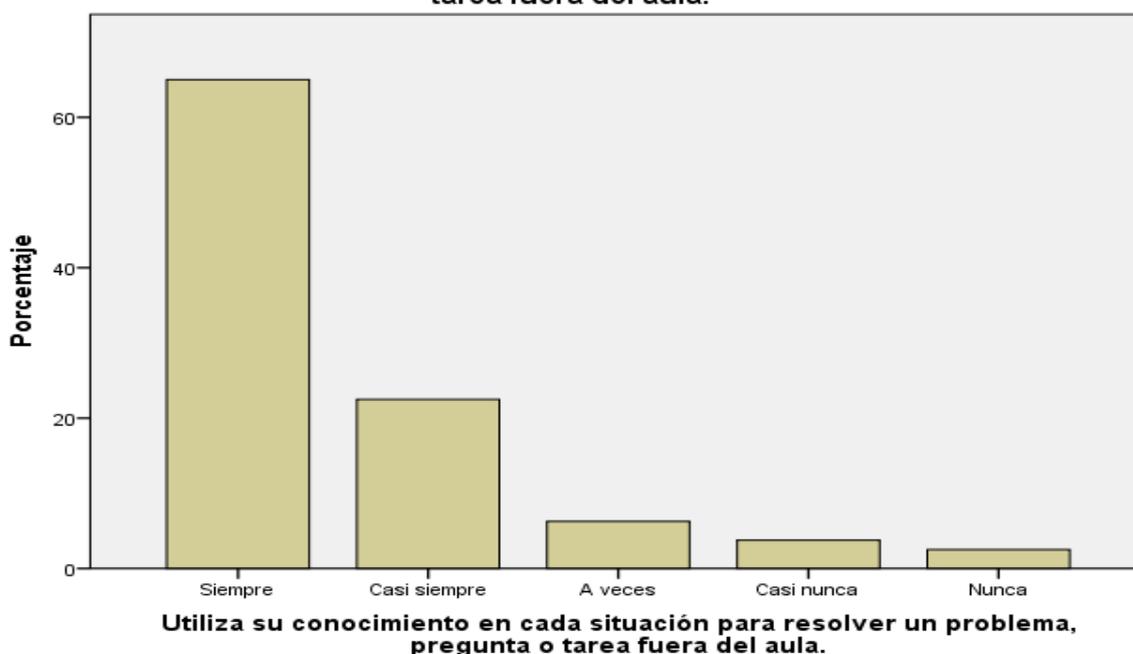


Figura 9: Utiliza su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre utilizan su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula; el 22,5% casi siempre utilizan su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula, el 6,3% a veces utilizan su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula, el 3,8% casi nunca utilizan su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula y el 2,5% nunca utilizan su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula.

Tabla 10

Utiliza sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Utiliza sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula.

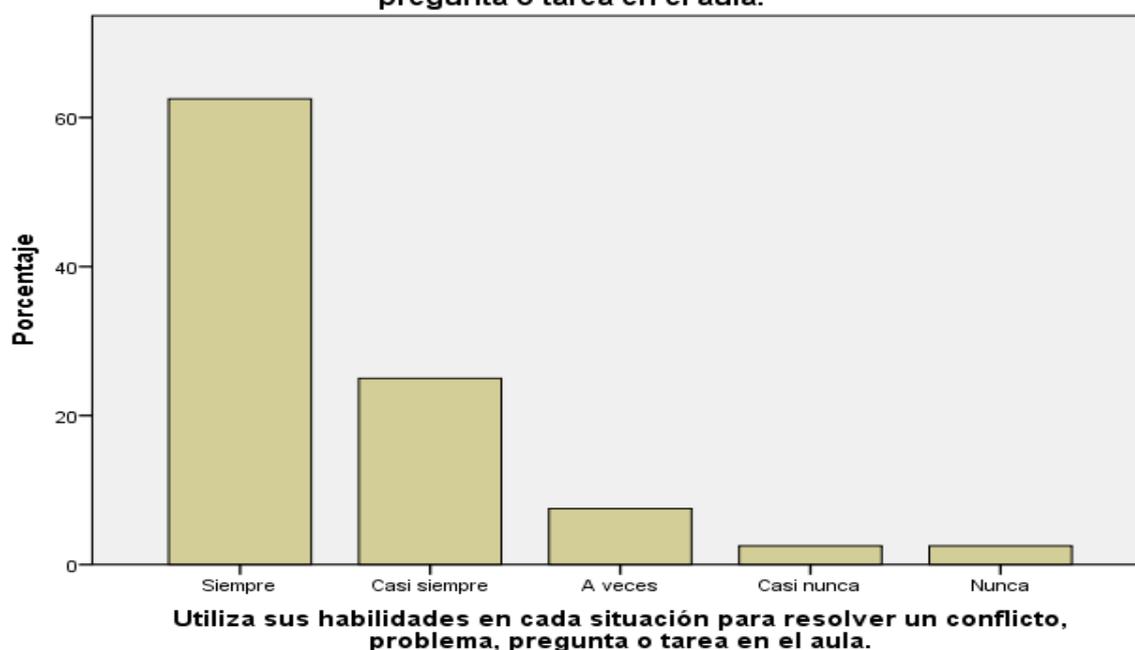


Figura 10: Utiliza sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre utilizan sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula; el 25,0% casi siempre utilizan sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula, el 7,5% a veces utilizan sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula, el 2,5% casi nunca utilizan sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula y el 2,5% nunca utilizan sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula.

Tabla 11

Respetar las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total		80	100,0	100,0

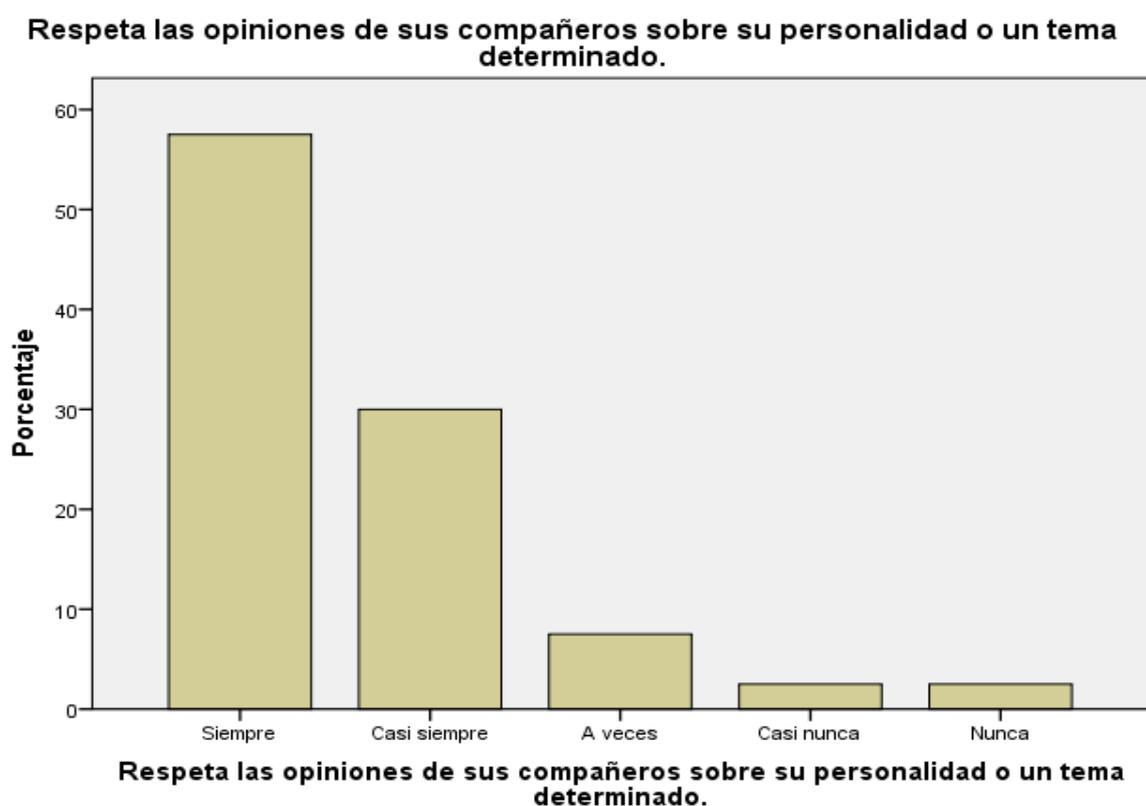


Figura 11: Respetar las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre respetan las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado; el 30,0% casi siempre respetan las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado, el 7,5% a veces respetan las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado, el 2,5% casi nunca respetan las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado y el 2,5% nunca respetan las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado.

Tabla 12

Se esfuerza por ser el más aplicado y puntual de su clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

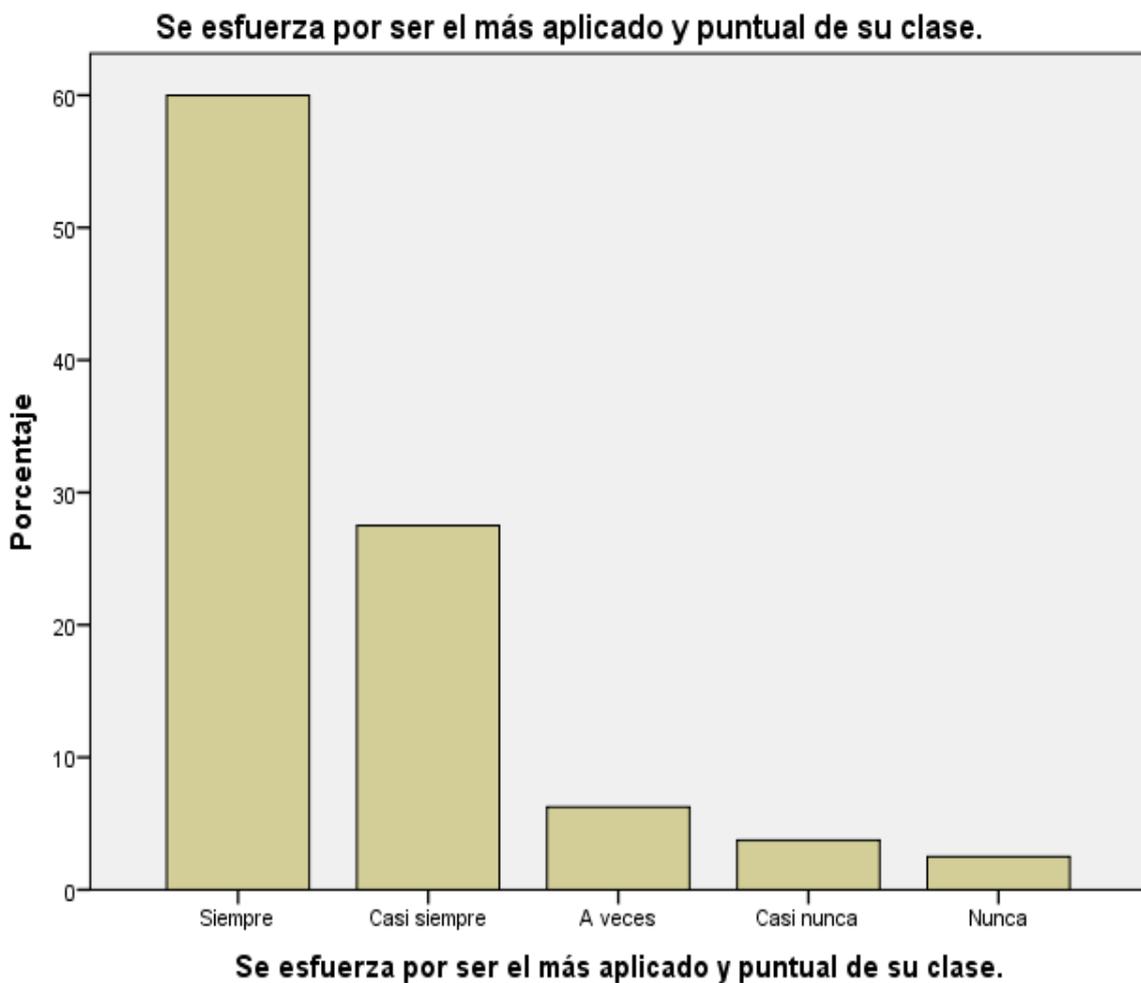


Figura 12: Se esfuerza por ser el más aplicado y puntual de su clase.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre se esfuerzan por ser el más aplicado y puntual de su clase; el 27,5% casi siempre se esfuerzan por ser el más aplicado y puntual de su clase, el 6,3% a veces se esfuerzan por ser el más aplicado y puntual de su clase, el 3,8% casi nunca se esfuerzan por ser el más aplicado y puntual de su clase y el 2,5% nunca se esfuerzan por ser el más aplicado y puntual de su clase.

Tabla 13

Realiza comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento indisciplinado de sus compañeros de clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Realiza comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento indisciplinado de sus compañeros de clase.

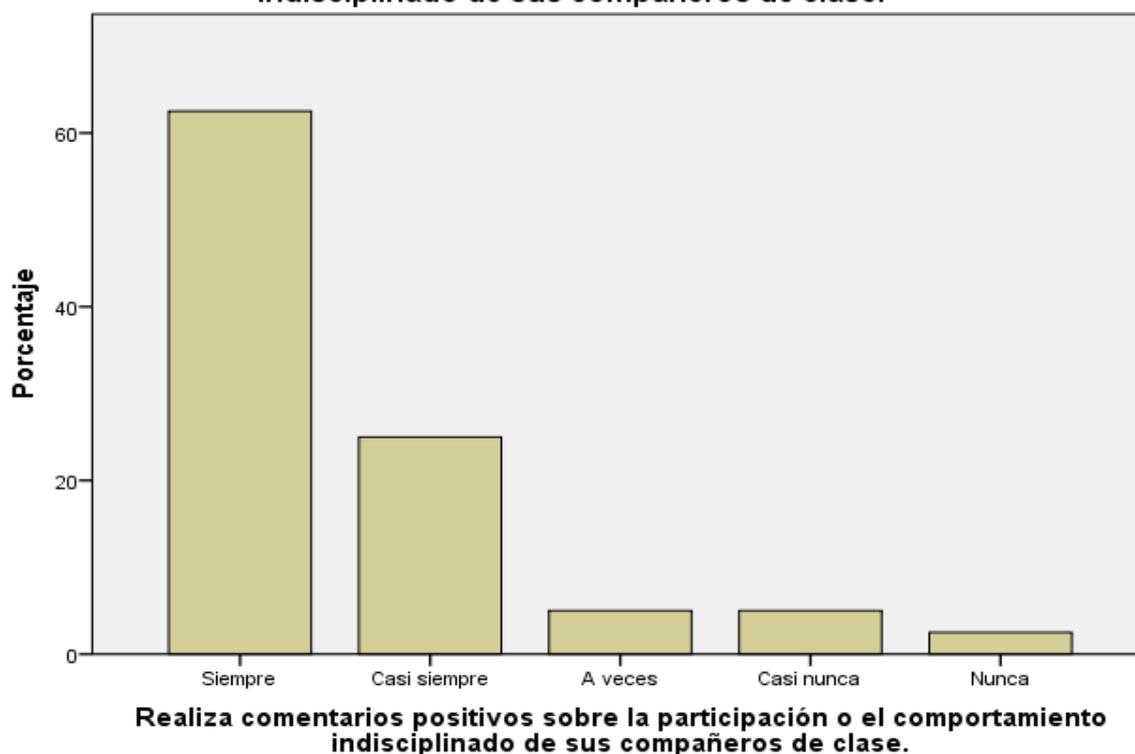


Figura 13: Realiza comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento indisciplinado de sus compañeros de clase.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre realizan comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento; el 25,0% casi siempre realizan comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento, el 5,0% a veces realizan comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento, el 5,0% casi nunca realizan comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento y el 2,5% nunca realizan comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento.

Tabla 14

Realiza preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

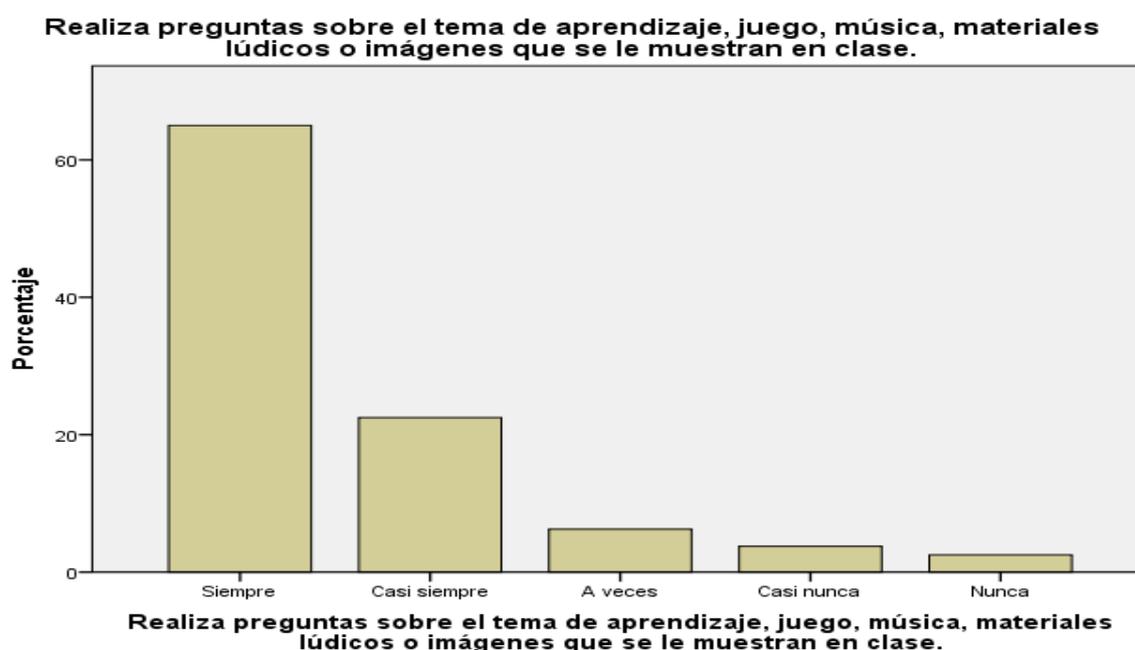


Figura 14: Realiza preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre realizan preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase; el 22,5% casi siempre realizan preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase, el 6,3% a veces realizan preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase, el 3,8% casi nunca realizan preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase y el 2,5% nunca realizan preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase.

Tabla 15

Acepta que la maestra corrija sus errores cuando sabe que ha cometido un acto de indisciplina.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Acepta que la maestra corrija sus errores cuando sabe que ha cometido un acto de indisciplina.

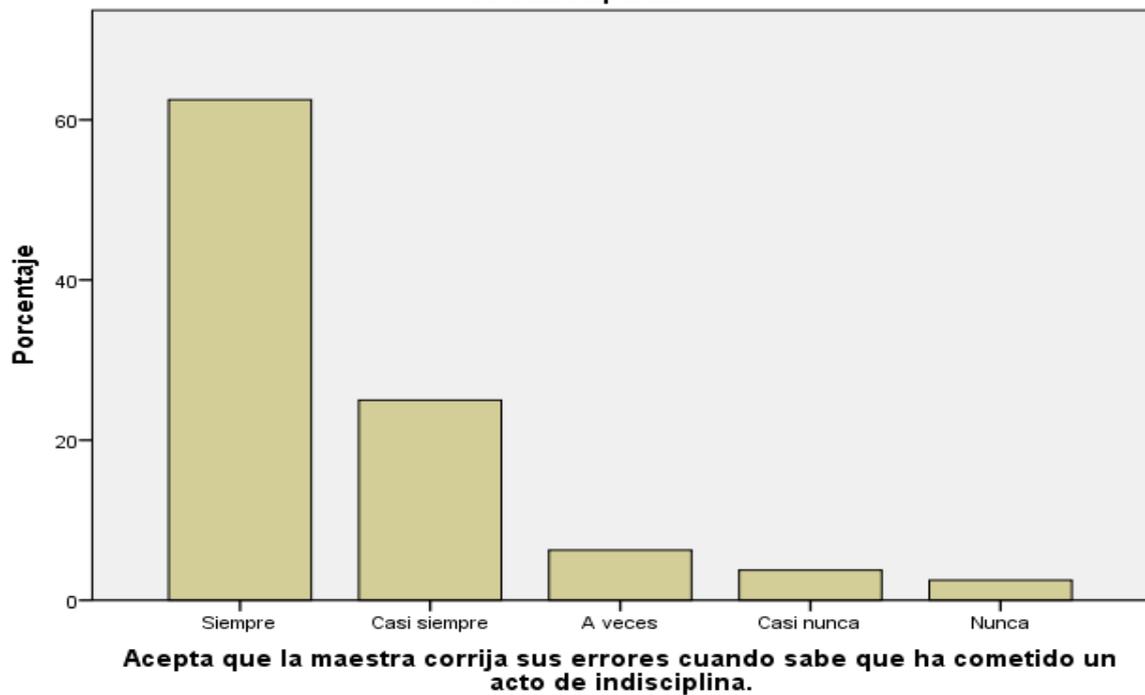


Figura 15: Acepta que la maestra corrija sus errores cuando sabe que ha cometido un acto de indisciplina.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre aceptan que la maestra corrija sus errores cuando saben que han cometido un acto de indisciplina; el 25,0% casi siempre aceptan que la maestra corrija sus errores cuando saben que han cometido un acto de indisciplina, el 6,3% a veces aceptan que la maestra corrija sus errores cuando saben que han cometido un acto de indisciplina, el 3,8% casi nunca aceptan que la maestra corrija sus errores cuando saben que han cometido un acto de indisciplina y el 2,5% nunca aceptan que la maestra corrija sus errores cuando saben que han cometido un acto de indisciplina.

4.2 Contrastación de hipótesis

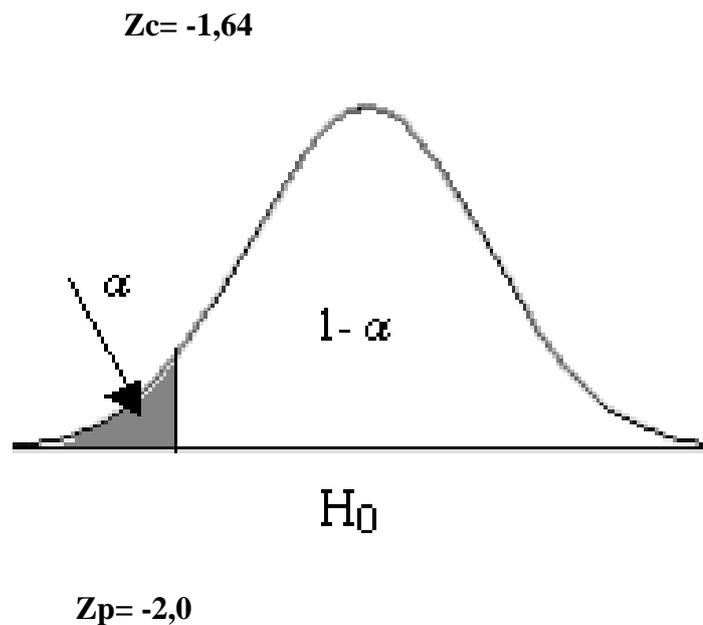
Paso 1:

H₀: Los juegos sensoriales no influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: Los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

En base a los datos obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Barrera (2018), quien en su estudio concluyo que: Al identificar temas y actividades, se pueden utilizar mejor sus habilidades y destrezas. El proceso de aprendizaje de cada alumno puede verse facilitado de alguna manera por el diseño y creación de material de estímulo adecuado a las diferentes situaciones y situaciones de cada alumno. Las encuestas a padres y maestros también brindan una perspectiva importante para explicar mejor la situación de cada menor y cómo cada uno puede mejorar a través de las estrategias que mejor se adapten a su situación. También guardan relación con el estudio de Méndez (2018), quien llego a la conclusión que: La importancia del desarrollo de la percepción como factor preparatorio para que los niños pequeños aprendan a leer y escribir. Es tan fundamental que si estas habilidades comunicativas se emplean sin profundizar en las facultades sensoriales (fuente natural del conocimiento), se corre el riesgo de apatía por procesos mecánicos.

Pero en lo que concierne a los estudios de Frías (2022), así como de Miñan (2021) concluyeron que: Los niños participan en actividades más interesantes en las que explorar, crear, aprender y estimular sus aspectos cognitivos, emocionales, sociales y motores, generar información sensorial que se transmite al sistema nervioso, desarrollar un sistema integrado de entrada y control de la información entrante, cognitiva superior procesos.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Se comprobó que los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, ya que, a través de ellos los infantes empieza a indagar y comprender el entorno que le pertenece, esto le ayuda a que desarrollen habilidades cognitivas, de expresión, de física y de emociones, además adquiere conocimientos sobre sus sentidos más que nada sobre su cuerpo, esto le proporciona las habilidades para protegerse en el futuro.

Los juegos auditivos influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, ya que a través de este juego podemos procesar sentimientos auditivos relacionados y estimular su audición, para lograr su desarrollo del lenguaje; este juego también puede permitir que los niños expresen sus propias ideas, respeten y comprendan las ideas de los demás.

Los juegos visuales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, porque participa activamente, potencia su creatividad, adquiere conocimientos, descubre nuevos desafíos, reconoce y cree en sus propias capacidades, autonomía y autocontrol; Sin embargo, a través de ello se puede fomentar el desarrollo en todas las áreas, incluidas las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

Los juegos kinestésicos influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, ya que permite a los niños expresar sus pensamientos, sentimientos y sentimientos a través del

movimiento, potenciando la motricidad y la participación activa, la interacción con los demás y resolución pasiva de conflictos.

6.2 Recomendaciones

Se aconseja que se implemente durante el procedimiento de enseñanza aprendizaje el juego de los sentidos como uno de los métodos para progresar en el desarrollo de habilidades y conocimientos, estimular la ingenua, la lógica y el razonamiento, aumentar la atención, concentración, memoria, percepción, y facilitar el aprendizaje.

Los profesores de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” - Huacho tienen que formarse en la utilización del juego dentro de áreas en específico con el fin de que asistan a mejorar y aumentar la calidad del aprendizaje de sus compañeros. Por ser el juego elemento significativo de la etapa inicial del ser humano.

Para el aprendizaje integral se produce a través de una sensibilización respecto a la utilización de herramientas de planeamiento de cursos, para que los docentes puedan determinar a comienzos del año escolar: las necesidades de los estudiantes, elegir los componentes y habilidades más importantes para que contribuya en el desarrollo natural de los estudiantes.

De la misma manera es aconsejable que los papás también promuevan las acciones del curso “El juego a través de los sentidos” en los hogares de ellos ya que son métodos sencillos de ejecutar y además son bastante provechosos para progresar en la percepción y atención de los niños.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Aberastury, A. (2013). *El niño y sus juegos*. Madrid: Paidós.
- Agudelo, L., Pulgarín, L., & Tabares, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Revista Fuentes*, 73-83.
- Álvarez, A. (2020). *Incorporación y Aplicación Holística de las Estrategias de Aprendizaje en la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Nivel Secundario del Distrito de Pilcomarca Huánuco – 2018*. Cerro de Pasco – Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Álvarez, B. (2016). *Los ambientes de aprendizaje en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 años de la escuela Fiscal Mixta "Manuel Córdova Galarza" (Tesis)*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Alvarez, L. (4 de Febrero de 2019). *kidsnclouds*. Obtenido de <https://www.kidsnclouds.es/juegos-sensoriales-escuelas-infantiles/>
- Anton, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6 compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. España: Graó.
- Barrera, A. (2018). *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado Párvulos A, del Liceo Campestre Arcoíris del municipio de Tauramena Casanare*. Yopal Casanare: Universidad Santo Tomás.
- Barrera, A. (2019). *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado párvulos A, del Liceo Campestre Arcoíris del municipio de Tauramena Casanare*. Colombia: Universidad Santo domingo.
- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2015). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, núm. 58, 83-102.
- Cazau, P. (2017). *Estilo de aprendizaje: generalidades*. New York: Redalyc.
- Ceballos, A., & Moreno, J. (2013). *Percepción sensorial en el desarrollo integral infantil*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.
- Delgado, A., & Ullmann, M. (2015). *Desarrollo sensorial en niños de 3 años de la cuna Jardín Privada Sonrisas y de la cuna Jardín Estatal Amistad Peruano-Francesa de los distritos de Yanahuara y cercado, Arequipa 2014*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.

- Freire, V. (2014). *Juegos Sensoriales en el aprendizaje de la Lectoescritura en los niños de 5 años del Centro Educativo "Paula Montal"*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Frías, S. (2022). *Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Gallo, M. (2015). *Elaboración de un compendio de juegos sensoriales que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños/as de 2 a 3 años, en el Centro de Educación Inicial "Sierra Flor", de la Provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Mulaló, en el periodo lectivo*. Latacunga – Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios- 20 (1)*, 203-218.
- López, L. (2014). *Juegos sensoriales en el desarrollo del área sensorio-motora en niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa "Harriet Beecher" ubicado en Quito, durante el período 2013-2014*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Martínez, G. (2020). *Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Méndez, D. (2018). *Incidencia del desarrollo sensorial en el aprendizaje de la lectoescritura*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Miñan, Y. (2021). *El Juego y la Integración Sensorial de los Estudiantes del Nivel Inicial de 5 años del distrito de Paimas, 2021*. Piura: Universidad César Vallejo.
- Montessori, M. (1956). *La mente absorbente del niño*. México: Diana.
- Reyes, L., Céspedes, G., & Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo. *Revista VAK. TIA*, 5(2), 237-242.
- Sisalima, B., & Vanegas, M. (2013). *Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño*. Cuenca – Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Valle, A., González, R., Cuevas, L., & Fernández, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, n° 6, 53-68.
- Waissbluth, M. (2013). *Cambio de rumbo: Una nueva vía chilena a la educación*. España: Debate.

7.2 Fuentes bibliográficas

- Aberastury, A. (2013). *El niño y sus juegos*. Madrid: Paidós.
- Agudelo, L., Pulgarín, L., & Tabares, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Revista Fuentes*, 73-83.

- Álvarez, A. (2020). *Incorporación y Aplicación Holística de las Estrategias de Aprendizaje en la Institución Educativa Juan Velasco Alvarado, Nivel Secundario del Distrito de Pilcomarca Huánuco – 2018*. Cerro de Pasco – Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Álvarez, B. (2016). *Los ambientes de aprendizaje en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 años de la escuela Fiscal Mixta "Manuel Córdova Galarza" (Tesis)*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Alvarez, L. (4 de Febrero de 2019). *kidsnclouds*. Obtenido de <https://www.kidsnclouds.es/juegos-sensoriales-escuelas-infantiles/>
- Anton, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6 compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. España: Graó.
- Barrera, A. (2018). *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado Párvulos A, del Liceo Campestre Arcoíris del municipio de Tauramena Casanare*. Yopal Casanare: Universidad Santo Tomás.
- Barrera, A. (2019). *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado párvulos A, del Liceo Campestre Arcoíris del municipio de Tauramena Casanare*. Colombia: Universidad Santo domingo.
- Castro, S., & Guzmán de Castro, B. (2015). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, núm. 58, 83-102.
- Cazau, P. (2017). *Estilo de aprendizaje: generalidades*. New York: Redalyc.
- Ceballos, A., & Moreno, J. (2013). *Percepción sensorial en el desarrollo integral infantil*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.
- Delgado, A., & Ullmann, M. (2015). *Desarrollo sensorial en niños de 3 años de la cuna Jardín Privada Sonrisas y de la cuna Jardín Estatal Amistad Peruano-Francesa de los distritos de Yanahuara y cercado, Arequipa 2014*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Freire, V. (2014). *Juegos Sensoriales en el aprendizaje de la Lectoescritura en los niños de 5 años del Centro Educativo "Paula Montal"*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Frías, S. (2022). *Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Gallo, M. (2015). *Elaboración de un compendio de juegos sensoriales que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños/as de 2 a 3 años, en el Centro de Educación Inicial "Sierra Flor", de la Provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Mulaló, en el periodo lectivo*. Latacunga – Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios- 20 (1)*, 203-218.
- López, L. (2014). *Juegos sensoriales en el desarrollo del área sensorio-motora en niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa "Harriet Beecher" ubicado en Quito, durante el período 2013-2014*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Martínez, G. (2020). *Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Méndez, D. (2018). *Incidencia del desarrollo sensorial en el aprendizaje de la lectoescritura*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Miñan, Y. (2021). *El Juego y la Integración Sensorial de los Estudiantes del Nivel Inicial de 5 años del distrito de Paimas, 2021*. Piura: Universidad César Vallejo.
- Montessori, M. (1956). *La mente absorbente del niño*. México: Diana.
- Reyes, L., Céspedes, G., & Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo. *Revista VAK. TIA*, 5(2), 237-242.
- Sisalima, B., & Vanegas, M. (2013). *Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño*. Cuenca – Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Valle, A., González, R., Cuevas, L., & Fernández, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, n° 6, 53-68.
- Waissbluth, M. (2013). *Cambio de rumbo: Una nueva vía chilena a la educación*. España: Debate.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Según las opciones a continuación, marque con un aspa (X) la respuesta que considere correcta desde su perspectiva.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	JUEGOS AUDITIVOS					
1	Realiza actividades en relación con la música que escucha a través de juegos auditivos					
2	Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales					
3	Juega cara a cara con otro niño emitiendo sonidos a través de un globo					
4	Reconoce los sonidos de la naturaleza e instrumentos musicales mediante el juego auditivo					
5	Aplauda y sigue el ritmo de la maestra: rápido o lento					
6	Simula el sonido de truenos, piedras que caen, gotas de lluvia, viento, etc.					
7	Utiliza juegos auditivos para separar sonidos iguales o diferentes					
	JUEGOS VISUALES					
8	Clasifica los objetos por tamaño o color					
9	Diferencia las imágenes mediante juegos visuales					
10	Describe objetos (tierra, palitos, semillas, piedritas)					
11	Desarrolla secuencias de imágenes a través de juegos visuales					
12	Identifica imágenes de fondo mediante el juego visual					
13	Se describe como niño o niña mientras se mira frente al espejo					
	JUEGOS KINESTESICOS					

14	Desarrolla actividades de coordinación óculo podal y óculo manual a través de juegos kinestésicos					
15	Realiza movimientos en relación con sus sentimientos					



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Según las opciones a continuación, marque con un aspa (X) la respuesta que considere correcta desde su perspectiva.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	APRENDIZAJE CONCEPTUAL					
1	Identifica las ideas que la maestra presenta en cada clase					
2	Explica fácilmente los conceptos o hechos dados por la maestra en clase					
3	Diferencia las características de los objetos, las peculiaridades de los hechos y los rasgos de las imágenes mostradas por la maestra en clase					
4	Identifica fácilmente los objetos e imágenes que emplea la maestra en clase					
5	Ordena los datos, objetos o imágenes que se utilizan en clase					
	APRENDIZAJE PROCEDIMENTAL					
6	Elabora materiales lúdicos educativos y establece sus propias reglas para participar en el juego					
7	Aplica secuencialmente las instrucciones indicadas por la maestra en un momento dado para resolver un problema, pregunta o tarea					
8	Implementa secuencialmente los pasos que considera apropiados para resolver un problema, pregunta o tarea en un momento determinado					
9	Utiliza su conocimiento en cada situación para resolver un problema, pregunta o tarea fuera del aula					
10	Utiliza sus habilidades en cada situación para resolver un conflicto, problema, pregunta o tarea en el aula					

	APRENDIZAJE ACTITUDINAL					
11	Respetar las opiniones de sus compañeros sobre su personalidad o un tema determinado					
12	Se esfuerza por ser el más aplicado y puntual de su clase					
13	Realiza comentarios positivos sobre la participación o el comportamiento indisciplinado de sus compañeros de clase					
14	Realiza preguntas sobre el tema de aprendizaje, juego, música, materiales lúdicos o imágenes que se le muestran en clase					
15	Acepta que la maestra corrija sus errores cuando sabe que ha cometido un acto de indisciplinación					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos auditivos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce los juegos auditivos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa 	<p>Juegos sensoriales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Fases del juego sensorial - Beneficios del juego sensorial - Componentes de los juegos sensoriales - Importancia del juego sensorial - Tipos de juegos sensoriales - ¿Que desarrollamos con el juego sensorial? - Dimensiones de los juegos sensoriales - Sistemas sensoriales <p>Aprendizaje integral</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos sensoriales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos auditivos influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en ciclo académico 2022, los mismos que suman 80.</p> <p>Muestra</p> <p>Dado que la población es relativamente pequeña, se decidió aplicar la herramienta de recopilación de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <p>Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la</p>

<p>durante el año escolar 2022?</p> <p>• ¿Cómo influye los juegos visuales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>• ¿Cómo influye los juegos kinestésicos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022?</p>	<p>Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>• Determinar la influencia que ejerce los juegos visuales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>• Conocer la influencia que ejerce los juegos kinestésicos en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y</p>	<p>- Definición</p> <p>- Ejes de desarrollo y aprendizaje</p> <p>- Elementos del aprendizaje integral</p> <p>- Principios psicopedagógicos</p> <p>- Ámbitos de desarrollo y aprendizaje</p> <p>- Etapas del pensamiento holístico</p> <p>- Clasificación de las estrategias de aprendizaje</p> <p>- Dimensiones del aprendizaje integral</p> <p>- Estilos de aprendizaje</p>	<p>“Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>• Los juegos visuales influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>• Los juegos kinestésicos influyen significativamente en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, en el</p>	<p>observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de 5 años que consta de 15 ítems de alternativas ordinales para la primera variable y 15 ítems de alternativas ordinales para la segunda variable, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.</p>
---	--	--	--	---

	Alegría”, en el distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.		distrito de Huacho, durante el año escolar 2022.	
--	--	--	--	--

Haga clic aquí para escribir texto.

ASESOR

Haga clic aquí para escribir texto.

PRESIDENTE

Haga clic aquí para escribir texto.

SECRETARIO

Haga clic aquí para escribir texto.

VOCAL