



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de
cuatro años de una institución educativa pública, Ilimo

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Frias Castillo, Soraya Rosa (ORCID: 0000-0003-2960-701X)

ASESOR:

Dr. Chero Zurita, Juan Carlos (ORCID: 0000-0003-3995-4226)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE ACCIÓN DE RESPONSABILIDAD SOCIAL Y UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a Percy Ángel Castro Tirado, siempre estuviste a mi lado apoyando en todos mis proyectos y desde el cielo celebras todos mis logros. A mis hijos André y Blanca, ellos son el motor de mi vida los que me dan fuerzas para seguir superándome como persona y profesionalmente. Con amor a Ángel Félix Castro Barnuevo quien me apoya y motiva constantemente para alcanzar mis anhelos.

Soraya.

Agradecimiento

A Dios porque nunca soltó mi mano y aprendí a ser fuerte a pesar de muchas adversidades y permite que cada día pueda disfrutar de mi maravillosa familia que siempre me apoyó, han creído en mí siempre, me enseñaron a valorar todo lo que tengo con el ejemplo de superación y humildad.

Soraya.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y Operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
VIII.PROPUESTA.....	31
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Nivel del auditivo analítico de los estudiantes	19
Tabla 2. Nivel del Kinestésico analítico de los estudiantes	20
Tabla 3. Nivel del visual analítico de los estudiantes	21
Tabla 4. Nivel del aprendizaje analítico de los estudiantes	22

Índice de figuras

Figura 1. Diseño de investigación	14
Figura 2. Nivel de aprendizaje integral	18

Resumen

La investigación tuvo por objetivo elaborar un programa de Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo. La investigación fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo – propositivo - transversal, la población lo conformaron 36 estudiantes. Para la recopilación de información se usó la ficha de observación de aprendizaje integral, el que fue validado por juicio de expertos. Por resultados se obtuvo que el 41% de los estudiantes se encuentra en inicio de aprendizaje integral, el 39% en proceso y un reducido 20% en logrado, de lo cual las puntuaciones reflejan que actualmente se requiere que los estudiantes fortalezcan continuamente su aprendizaje integrado destacando a los aspectos sensoriales para que con ellos se mejore su rendimiento académico comprometiendo al niño con un mayor desarrollo integral. Frente a ello, se diseñó un programa de juegos sensoriales donde se establecieron estrategias enfocadas en la mejora del aprendizaje integral. La propuesta fue validada por medio de juicio de expertos en la cual los profesionales indicaron que los lineamientos establecidos en la propuesta si llega a responder el objetivo general de la investigación.

Palabras clave: aprendizaje integral, juegos sensoriales, sentidos, aprendizaje kinestésico.

Abstract

The objective of the research was to develop a program of sensory games for comprehensive learning in four-year-old students from a public educational institution, Illimo. The research was of a basic type, quantitative approach, descriptive design - purposeful - transversal, the population was made up of 36 students. For the collection of information, the comprehensive learning observation sheet was used, which was validated by expert judgment. By results, it was obtained that 41% of the students are at the beginning of integral learning, 39% processes and a reduced 20% in achieved, of which the scores reflect that currently it is required that students continuously strengthen their integrated learning highlighting to the sensory aspects so that with them their academic performance is improved, committing the child to a greater integral development. Faced with this, a sensory game program was designed where strategies focused on improving comprehensive learning were established. The proposal was validated through expert judgment in which the professionals indicated that the guidelines established in the proposal did meet the general objective of the research.

Keywords: comprehensive learning, sensory games, senses, kinesthetic learning.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se destacan que muchas de las instituciones educativas se enfocan en la búsqueda constante de la optimización del aprendizaje de sus estudiantes; sin embargo, se percibe la presencia de diversas dificultades durante el proceso de enseñanza, tal es el caso de España, donde, Villasol (2020) señala que las instituciones educativas por lo general presenta inadecuados modelos pedagógicos debido al deficiente uso de técnicas y estrategias interactivas que los docentes emplean para desarrollar el procesos de enseñanza aprendizaje, además por el ausencia de conocimientos para adaptar su plan de trabajo curricular hacia las nuevas necesidades educativas de los estudiantes.

También, en Madrid se evidencia que en la mayoría de las entidades educativas carecen de un óptimo plan curricular que permita fortalecer el aprendizaje integral; reconociendo que una de las principales causas es que los docentes no cuentan planes de estrategias para una formativa integral de los estudiantes, generando deficiencias en el ámbito sensorial, cognitivo y social (Orozco, 2021)

En Colombia, Manrique y Ríos (2020), manifiestan que uno de los principales problemas dentro del ámbito educativo se encuentra el bajo aprendizaje de los estudiantes y el pobre desenvolvimiento de las capacidades sensoriales y sociales que limitan el correcto desarrollo de las sesiones de aprendizaje. De igual manera, realizando un análisis pertinente de la problemática en Bogotá se llegó a determinar que distintas entidades públicas carecen de Un diseño curricular y de metodologías educativas pertinentes que puedan adaptarse con facilidad a los requerimientos y el perfil en base a la realidad de las necesidades educativas de los estudiantes, ello debido a que los profesionales docentes tienen desconocimiento de los procesos adecuados para implementar estrategias y herramientas dinámicas mejorar el proceso educativo sobre todo que impulsó el adecuado desenvolvimiento de habilidades y capacidades de los aprendices (Sepúlveda, 2021).

Asimismo, en Colombia, Mendivelso (2020) en su investigación plantea que la educación preescolar en tiempos de pandemia fue la más afectada ya que las

escuelas y las familias no se encontraban preparados para estos nuevos desafíos. Los docentes realizaban actividades utilizando su creatividad para poder lograr aprendizaje en los niños, los padres no se comprometen a apoyar a sus hijos por diferentes factores como emocionales, económicos, no contar con un dispositivo adecuado para la enseñanza remota, no brindan oportunidades de juego y manipulación de material a sus niños.

Por otro lado, realizando una evaluación a las problemáticas que se pueden presentar en el Perú, donde, se establece que los resultados de aprendizaje obtenidos de la evaluación a los estudiantes se presencia un nivel bajo, más aún después de pasar por una enseñanza de modalidad virtual que ha generado dificultades y muchas deficiencias para desarrollar el proceso de aprendizaje tanto para la plana docente como para los estudiantes, destacando que, una de las principales razones que limitan el desarrollo de una educación de calidad es la ausencia de modelos pedagógicos y estrategias educativas que se enfoca en atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y el inadecuado uso de herramientas tecnológicas para desarrollar las clases virtuales además influencia el poco interés y compromiso por parte de los docentes para desenvolver una educación interactiva y amena (Sánchez y Mejía, 2020).

De acuerdo a un estudio realizado en Pasco, se logró identificar por principales problemáticas el bajo nivel de habilidades sensoriales que poseen los estudiantes a causa de que los docentes no aplican adecuadamente estrategias lúdicas enfocadas en el desarrollo del aprendizaje de los aprendices (Canchihuamán, 2018).

Asimismo, en un análisis efectuado a una institución educativa de Illimo, se destaca que no es ajena a los problemas antes mencionados, pues se observa que los estudiantes poseen un bajo desarrollo de destrezas sociales y sensoriales, además se logra identificar que existen problemas para potencializar el aprendizaje de los estudiantes de 4 años pues no se están aplicando las estrategias adecuadas que ayude a los niños a desarrollar su creatividad y mejorar su interacción, potencializar su conocimiento y aprendizaje integral.

Es importante, resaltar que existen otras causas por las cuales los niños no aprenden a desenvolver de manera adecuada sus destrezas sensoriales y es debido a que en la institución educativa se desarrollan inadecuadas metodologías de enseñanza que colabore de manera integral para el fortalecimiento del aprendizaje del estudiante y se evidencia también la ausencia del modelo de juego sensorial limitando a que los niños logren ponerse en contacto con el mundo que le rodea y desarrolle su intuición de exploración, descubrimiento, creatividad y curiosidad que es nato en los pequeños, empatizando de esta forma que las metodologías actuales implementadas no desarrollan idóneamente el proceso de aprendizaje activo.

Por ende, la presente investigación, tuvo por formulación del problema ¿Cómo un programa de juegos sensoriales permitirá mejorar el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo?; asimismo, se justificó teóricamente, porque, se emplearon diversas teorías para fundamentar el comportamiento y forma de medición de ambas variables. además, se tiene por justificación práctica porque se empleó una propuesta del diseño de un plan de estrategias sobre la utilización de juegos sensoriales para potenciar y reforzar el aprendizaje integral en los niños de cuatro años de la institución de estudio. Y se tuvo por justificación metodológica, porque permitió definir el tipo y diseño de estudio, que ayudaron a orientar la forma de desarrollo de la investigación, entre ellas la manera de recolectar y analizar la información.

Asimismo, se planteó por objetivo general: Elaborar un programa de Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo. Se obtuvo por objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo; definir la metodología de trabajo de los juegos sensoriales; diseñar la propuesta de estrategias de Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo y validar la propuesta programa de Juegos sensoriales para el aprendizaje integral por medio de juicio de expertos.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes internacionales, en Hong Kong, Mao et al. (2021), en su artículo científico plantearon por objetivo analizar los efectos del aprendizaje y pensamiento crítico que desarrollan los estudiantes por medio del juego, el enfoque de la investigación fue mixta y el diseño no experimental, la muestra lo conformo una cantidad de 1947 aprendices, el instrumento utilizado para el análisis fueron las fichas de observación lo que permitió que se establezcan por resultados que el desarrollo de juegos en los niños permite el fortalecimiento del pensamiento crítico del estudiante, bajo un nivel de correlación de 0,661. Llegaron a concluir que los juegos tienen un rol significativo e influyente en el proceso del aprendizaje del estudiante, pues las actividades lúdicas permiten que el estudiante tenga contacto sensorial con su entorno, logrando que adquiera mejores habilidades para solucionar conflictos.

En Austria, Mills et al. (2021), en su estudio, planteó por objetivo analizar el impacto que presentan el desarrollo de actividades sensoriales como estrategias cognitivas y aprendizaje de los estudiantes; el estudio tuvo un diseño cuasiexperimental; se contó con la participación de 30 estudiantes, científico por principales resultados que el 70% de los estudiantes poseen dificultad para desarrollar sus aprendizajes, el 60% destacó que aún se encuentra en inicios del desarrollo de sus habilidades sensoriales; los autores concluyeron que luego de haber aplicado una intervención del programa de actividades sensoriales a los estudiantes se mejoró significativamente su aprendizaje; enfatizando, que presentó un impacto en la mejora de la capacidad académica de los estudiantes destacando la efectividad del programa.

En Shanghái, China, Ling et al. (2021); en su investigación, planteó por objetivo diseñar estrategias de aprendizaje sensorial para mejorar el aprendizaje de realidad virtual inmersivo en estudiantes, se contó con la participación de 77 estudiantes, se identificó por resultados que el 45% los estudiantes se encuentran en inicios de aprendizaje basado en la realidad virtual, se concluyó que, en base a las necesidades presentadas se diseñaron estrategias de aprendizaje sensorial, dónde se involucre el uso de los sentidos para fortalecer su esfuerzo mental y desarrollo sensorial.

En México, Alemán et al. (2021), en su estudio estableció por objetivo plantear una estrategia didáctica interactiva que permite la estimulación del sentido en la dimensión cognitiva de los niños del Tercer nivel de Educación inicial, la muestra lo llegaron a conformar una cantidad de 10 estudiantes y se utilizaron como instrumentos a la observación y entrevistas hacia los padres de familia, en la cual se pudo identificar como principales problemáticas que los docentes en la institución educativa no llegan a establecer estrategias aprendidas en la práctica siempre plantean estrategias y ya normadas que por lo general no logran resultados eficientes, de igual forma se llegó a establecer que los estudiantes no aprenden con facilidad pues requieren que la factura se sea mucho más amenas y se ajusten a la diversión y juegos prácticos, frente a ello se planteó un programa de estrategia didáctica interactiva lo que ayudó a que los alumnos puedan ser protagonistas de su propio aprendizaje permitiéndoles de esta forma el potencializar sus habilidades sensoriales tanto en la visión, la audición, el olfato, el gusto y el tacto.

En Ecuador, Loja (2021), en su estudio estableció por objetivo establece para objetivo realizar una estimulación a la motricidad gruesa por medio del uso y desarrollo de actividades sensoriales que lleguen a fortalecer las destrezas motrices de los estudiantes durante el proceso de enseñanza que se le brinde, la muestra lo llegaron a establecer una cantidad de 24 estudiantes que radican entre los 3 y 4 años, se estableció como principales resultados que los niños aún se encuentran en inicio del desarrollo de sus habilidades motrices y poseen poca coordinación y control de su motricidad, por ello mediante el planteamiento de actividades lúdicas permitirá que los alumnos adquieran un aprendizaje mucho más significativo en base al uso de sus sentidos y su propia experiencia, pues mediante el juego se aprende creativamente.

Como antecedentes nacionales se tiene en Trujillo, Taboada (2021), en su estudio en el desarrollo de su investigación planteado por objetivo diseñar estrategias de juego libre para que se mejore el aprendizaje del área de matemática en niños de 4 años, la metodología del estudio sin marco en un enfoque cuantitativo y en un diseño preexperimental, como muestra se estableció a una cantidad de 29 estudiantes, la técnica aplicada para

recolección de datos fue la observación. Como resultados el estudio presentó que los aprendices presentaban un nivel de aprendizaje en inicio correspondiente al curso de matemáticas y luego de que se hayan aplicado diferentes estrategias de juegos lúdicos que involucraron el desarrollo de su capacidad motora e intelectual, se obtuvo que el 100% de los estudiantes pasaron a tener un logro destacado del aprendizaje, es de esta forma cómo se concluye que los juegos lúdicos permiten mejorar el aprendizaje integral.

En Piura, Miñán (2021), en su investigación, establece por objetivo analizar la relación que existe entre el juego y la integración sensorial de los estudiantes de 5 años, el estudio presentó un enfoque cuantitativo - correlacional, se llegó a aplicar un cuestionario a una muestra de 100 estudiantes, lo que permitió que se presente por resultados que los juegos lúdicos son un factor importante y principal para que el niño desarrolle la integración sensorial, esto se representa bajo la relación significativa y directa que existe entre las variables pues se encontró un nivel de significancia menor al 0.05 y una puntuación de correlación de 0.410, de lo cual se llega a enfatizar que los estudiantes mientras más juegos sensoriales desarrollan ellos presentarán mayor integración sensorial facilitándoles de respuestas oportunas, sociales y sobre todo pertinentes hacia las inquietudes o circunstancias que se les presenten.

En Chiclayo, Martínez (2020) en su investigación tuvo por objetivo proponer un taller de juegos sensoriales enfocados en la estimulación de la atención de los niños de 4 años; se contó con la participación de 16 niños y se les aplica una lista de cotejo para poder evaluar sus niveles de atención, se reflejó como resultado que el 69% de los estudiantes presentaron un nivel bajo de atención, concluyendo que en base a las problemáticas presentadas en los resultados se diseñó un taller de juegos sensoriales involucrando a la motivación y la emoción, para que mediante las actividades desarrolladas se pueda fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y con ello estimular su atención para un buen desarrollo académico.

En Chiclayo, Zumaran (2021), en su estudio sobre los juegos didácticos, planteó por objetivo, tuvo por objetivo diseñar un taller de juegos didácticos enfocados en la potencialización de la motricidad fina en los niños de 4 años

de una institución educativa inicial, el estudio fue descriptivo y de diseño no experimental prospectivo; participaron una cantidad de 43 estudiantes, A quienes se les llegó aplicar una ficha de observación permitiendo que se obtenga por principal resultado que el 63% de los niños que fueron evaluados destacaron un nivel dispráxico en el desarrollo de su motricidad lo que limita a que su aprendizaje sea integral. Se concluyó que los talleres de juegos didácticos permiten que los estudiantes dispongan de una mayor creatividad y con ello potencializar su habilidad óculo manual lo que influenciará de forma positiva sobre su aprendizaje y desarrollo personal.

En Chiclayo, Andino (2018), en su investigación, estableció como objetivo plantear un programa de actividades lúdicas que permiten la estimulación de la memoria sensorial de los niños de 5 años, el enfoque del estudio se caracterizó por ser cuantitativo y de diseño no experimental prospectivo, estuvo determinada por una muestra de 24 niños y niñas, de lo cual por medio de la aplicación de la observación se logró determinar que el 83,33%% de los estudiantes presenta un nivel bajo de memoria sensorial, en la cual luego de aplicarse un programa de actividades lúdicas, el nivel de memoria sensorial pasó a un nivel alto representado por el 83,33% de los estudiantes, llegando a establecer de esta forma que el programa de actividades lúdicas sí es efectiva para mejorar la memoria sensorial de los estudiante, favoreciendo al aprendizaje integral del estudiante.

En el análisis teórico de las variables, se establece que la variable juegos sensoriales se fundamenta en la Teoría del juego de Piaget, en la que se sustenta que el juego es pieza fundamental del desarrollo de la inteligencia del niño, dado que mejora las capacidades sensorio-motrices, el razonamiento y diferentes aspectos que son de gran importancia para el desarrollo de la persona (Apud y Apud, 2018).

De igual manera, se sustenta en la Teoría del Juego de Vigosky, donde se establece que el juego es representada como la actividad social que permite cooperación e integración con otros niños logrando de esta forma que adquieran roles o desenvuelvan papeles que son de complementariedad para

el desarrollo propio, haciendo uso de su imaginación para potencializar su capacidad simbólica, además, destaca el valor de cultura y ambiente social, donde el niño logra actuar con independencia y acompañado en el proceso activo del aprendizaje (Gallardo y Gallardo, 2018).

Acorde al pensamiento de la psicóloga María Montessori, señala que el juego es esencial al inicio de la vida del niño, a través de este el niño se familiariza con su entorno y desarrolla sus aspectos cognitivo, emotivo, social y motor (Suárez et al., 2021). El juego mejora habilidades del movimiento del cuerpo, pensamiento, interacciones y afecto de las personas; además despierta la curiosidad, incrementa la atención y la memoria; transforma el saber del medio en que se encuentra (Taylor y Boyer, 2019).

Pérez (2019), manifiesta que los juegos infantiles permiten la creación de una nueva plataforma que ayuda a los estudiantes a interactuar con la sociedad como compañeros y consigo mismo. Por ende, es de necesidad que Mediante los juegos infantiles se busque fortalecer el aprendizaje y el desarrollo de la comunicación en los estudiantes (Pyle y Alaca, 2018).

De igual manera se establece que el niño al jugar va aprendiendo continuamente dado que esta acción le permite comunicarse con facilidad y desarrollar lazos con la sociedad, así como también a lograr el fortalecimiento de su lenguaje ya que dispondrá de mejores capacidades y habilidades para comunicar y dar a conocer las ideas y pensamientos que poseen frente situaciones (Abdo y Vidal, 2020). Se destaca que en el ámbito personal tanto los juegos sectoriales como los simbólicos permiten tener un impacto positivo en el desenvolvimiento socioemocional de los niños, esto es debido a que la persona cuando juega lo hace de manera libre y pone en práctica diferentes iniciativas reforzando su capacidad cognitiva (El Mawas et al., 2022).

Es de suma importancia destacar que los niños al jugar con sus compañeros les permiten asumir un rol activo en el proceso de interacción destacando que ayuda a reforzar sus habilidades sociales permitiendo aprender a controlar y manejar sus emociones, afrontar diferentes conflictos que se les pueden presentar en su vida cotidiana, hacer mucho más cooperativos y desarrollar el

proceso de comunicación de forma asertiva. (Boyet et al., 2021). El juego actúa como un perfecto escenario que permite al niño a desarrollar sus habilidades de convivencia, asimismo, las actividades recreativas se manifiestan como un conducto de aprendizaje permitiéndoles liberar su ansiedad y enfrentar sus miedos (Mendoza, 2021). Se caracteriza al juego como una herramienta potente que apoya a los estudiantes a mejorar sus capacidades expresivas, fortalecer su autonomía y formar su identidad personal (Soriano, 2021).

Zapata (2020), señala que el juego infantil actúa como un medio de expresión en la cual logra que los estudiantes fortalezcan su aprendizaje, mejore sus relaciones afectivas y sobre todo potencialicen el desarrollo motriz logrando una mejor afirmación de su identidad personal y fortalecimiento de sus capacidades cognitivas. Además, el juego se caracteriza por ser una expresión espontánea que permite a la persona conocerse y mejorar la interacción social (Hernán, 2018), de forma similar, Hernández (2019), destaca que el juego logra que las personas actúen espontáneamente, involucra en una participación creativa fortaleciendo las habilidades para tomar decisiones y desarrollar el aprendizaje.

Por otro lado, se establece que los juegos sensoriales son aquellas actividades que permiten la estimulación de los sentidos como lo son la vista, olfato, el tacto, el gusto y el auditivo como también el fortalecimiento de los otros dos sentidos cómo son el vestibular respecto al equilibrio y el sentido propioceptivo que consiste la percepción para conocer dónde se encuentra cada parte del cuerpo en función al resto (Roig, 2019).

La importancia de los juegos sensoriales radica en que permite a los estudiantes a aprender, desarrollar el lenguaje, promueve la interacción social y desarrollan habilidades motoras (Irmaland et al., 2018). Por medio del juego con carácter sensorial facilita que los niños exploren adecuadamente sus ambientes y a usar diferentes procesos cognitivos mientras ellos se divierten, crean e indagan (Pérez, 2020).

En los aspectos pedagógicos, se caracterizan al juego como un recurso didáctico que permite la simplificación del proceso de enseñanza de aprendizaje por medio de la diversión interacción logrando que los aspectos y

habilidades de comunicación del niño se fortalezca y dispongan de una comunicación mucho más abierta e interactiva (Martuna et al. 2019); asimismo, se establece que los juegos permiten que los niños aprendan con mayor facilidad diferentes conocimientos mediante el desarrollo de actividades divertidas y placenteras, actuando de esta forma, como una característica clave y resaltante que el proceso de enseñanza (Flores y Freire, 2020).

Por otro lado, Santiago (2019), determina que los juegos de índole sensoriales Como por ejemplo el desarrollo de actividades lúdicas son necesarios para que los niños desarrollan su aprendizaje integral, por ende, se cataloga como una herramienta y actividad de suma importancia para el desenvolvimiento motriz como social e intelectual dado que influye de forma significativa en los cuatro pilares básicos para el aprendizaje y desarrollo infantil esto se basa en la Teoría psicogenética de Jean Piaget, quién señala al juego como una actividad que se encuentra relacionada totalmente con el desarrollo de la persona destacando así como dimensiones del juego a: motor, social, cognitivo y simbólico.

Respecto a la dimensión del juego motor se encuentra relacionado con la capacidad de mover y explorar su propio cuerpo, debido que el Infante se encuentra en un proceso constante para alcanzar su auto dominio corporal. Con respecto a la dimensión del juego social este se encuentra asociado con las relaciones que el infante desarrolla con individuos de su mismo entorno, esta actividad se le considera muy relevante debido a que facilita al niño a desenvolver sus habilidades y capacidades sociales.

En lo concerniente a la dimensión del juego cognitivo este hace referencia a la exploración que tiene el niño por medio de la manipulación de objetos lo que ayuda a que pueda disponer de capacidades cognitivas para brindar soluciones a diferentes problemáticas que se le puedan presentar que su vida cotidiana es importante resaltar que en esta dimensión se usa en la inteligencia para la toma de decisiones (Lopez et al., 2020). Mientras que la dimensión del juego simbólico se define como la habilidad que posee el niño para modificar diferentes cosas acordes a su desarrollo imaginario relacionando cada actividad con las situaciones que vivencias día a día (Caballero, 2021).

Por otro lado en el análisis teórico del aprendizaje integral, se sustenta en la Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, donde el autor establece que el aprendizaje por lo general se encuentra alineado a las estructuras cognitivas previas que poseen los estudiantes y que esto lo relacionan con la nueva información que van adquiriendo día a día, además, el aprendizaje integral se entiende como un modelo cognitivo por el cual se adquieren definiciones y argumentos en el desenvolvimiento del campo educativo (López y Soler, 2021).

De igual manera se sustenta en la teoría del aprendizaje de Jean Piaget, donde el autor establece que el aprendizaje se caracteriza por ser el proceso por el cual las personas mediante la experiencia, la manipulación de objetos y la interacción social generan conocimiento ayudando a que los diferentes esquemas cognoscitivos adquieran información y la usen en diferentes situaciones acorde cómo lo requiera o necesite la persona (Ramírez, 2021).

El aprendizaje integral es una serie de acciones que se desenvuelven en la mente del estudiante permitiéndoles la asimilación e interiorización de los conocimientos transformando su comportamiento y toma de decisiones (Consentino, 2021).

Según Holmes et al. (2021), manifiesta que al aprendizaje se le denomina como una serie de acciones de forma individual que facilita la asimilación de intelectos, que permite también su producción y construcción dentro de un modelo mediante el cual las actividades lúdicas desenvuelven una función relevante, pues estas permiten a que se encuentren siempre activos y teniendo en cuenta siempre la formación de grupos de aprendizaje en donde se desarrolla la intervención colaborativa con ideas e intelectos.

Chen et al. (2020), señala que en el aprendizaje integral de los niños se necesita de un proceso de intervención rápido donde se involucre a diferentes agentes educativos que permitan el desarrollo de habilidades y capacidades prácticas y cognitivas de los estudiantes para potencializar su calidad de aprendizaje. Es de suma importancia que en el proceso de enseñanza y aprendizaje se conozca la estructura cognitiva de los estudiantes donde no solo los docentes se enfoquen en brindar conocimientos e información sino en usar

las herramientas adecuadas para que el estudiante aprenda y pueda utilizar esos conocimientos en la práctica diaria (Ruiz et al., 2021). Asimismo, Bautista et al. (2021), señala que la base fundamental para que los niños desarrollen el aprendizaje es la familia, pues los integrantes del hogar despiertan en los niños la creatividad por medio de su apoyo y control constante, además, se involucra a los docentes para que por medio de estrategias didácticas fortalezcan el aprendizaje integral del infante.

El aprendizaje integral considera los saberes previos del estudiante; y las formas de como el maestro se encuentra desarrollando su rol como intermediador en la reorganización de sus ideologías ocasionando que el aprendiz pueda equiparar la información; no obstante estos conflictos colaboran a que se construya su personalidad, realizando la toma de decisiones de manera pensada, comparando los conocimientos previos con los actuales que ayuden a que la toma de decisiones se más pertinente (Amar et al. 2019).

El aprendizaje integral se desarrolla cuando un estudiante relaciona sus intelectos previos con los nuevos conocimientos que adquieren. Asimismo, el aprendizaje integral, puede ser adquirido por medio del descubrimiento propio cuando los niños se relacionan con su medio y aún más este puede ser desarrollado mediante el desenvolvimiento de juegos didácticos enfocados en potencializar las habilidades y actitudes de los estudiantes (Soto, 2018).

Soto (2018) en base a la teoría de Ausubel, plantea cuatro dimensiones para el análisis del aprendizaje integral en los niños en la cual se consideran al aprendizaje auditivo, kinestésico, visual y analítico. En la dimensión auditivo: el aprendiz percibe el conocimiento solo con escuchar al maestro, realizando resúmenes de manera secuencial con solo escuchar la sesión teniendo la capacidad de explicar de la misma manera sus compañeros lo previamente escuchado, y en donde se le ha impregnado como un conocimiento forjado correctamente (Soto, 2018).

La dimensión Kinestésico: La representación kinestésica se desarrolla en el momento que realiza el procesamiento de la información apoyada de acciones y gestos por parte del maestro, se tiene en consideración que para este tipo de

aprendizaje es importante que la persona quien está brindando la información se desenvuelva a través de acciones y gestos que ayuden a captar la atención del estudiante de manera óptima (Soto, 2018). La dimensión visual: Se desarrolla este aprendizaje en el momento que los estudiantes van comprendiendo los conocimientos lo asocian con figuras e imágenes mediante el cual se van adjudicando en su mente que les facilita recordar lo desarrollado por el maestro (Soto, 2018).

La dimensión analítica: El estudiante se encuentra influenciado de manera concisa por la organización de la parte al todo, comprende de manera óptima a través del seguimiento de pasos, de secuencias; se le consideran personas racionales y lógicas, son individuos que anticipan ante todo, de igual manera se consideran consientes del tiempo, desarrollan listados, les fascina realizar anotaciones, requieren de una plena tranquilidad y quietud para lograr la concentración, se encuentran en plena atención a una serie de acciones que luego les permita llegar a una conceptualización oportuna, realizan el procesamiento de la información de manera lineal, asimismo, desarrollan capacidades verbales y son reflexivos completamente (Soto, 2018). Al-Azani et al. (2022), señala que para un aprendizaje integral es necesario que el entorno del conocimiento que el maestro imparte al estudiante sea lo eficientemente explicativo que ayude a despertar el interés y que de esta forma le permita diseñar modelos cognitivos en función a lo que le interese aprender y que le facilite su asimilación.

Baraa et al. (2019) señala que los principios del aprendizaje integral son los siguientes: Brinda la información oportuna que facilite la estructuración de manera sistemática y ordenada, estableciendo una secuencia lógica de la misma; se recomienda referenciar los proyectos dentro del aprendizaje; para permitir recapitular los intelectos previos y sus vivencias. El juego permite que los estudiantes dispongan de una buena salud física como emocional y facilidad del proceso de aprendizaje además es fundamental para que los niños desarrollen su psicomotricidad permitiéndoles disponer de una infancia plena para desarrollar su autonomía e identidad personal (Cifuentes y Fajardo, 2017).

III. METODOLOGÍA

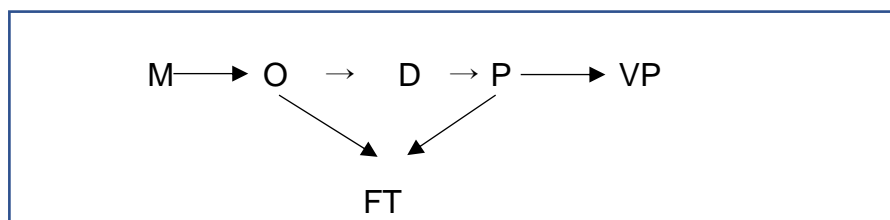
3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, por lo que en el desarrollo del estudio se hizo uso de métodos estadísticos al momento de efectuar el procesamiento de los datos e información adquirida por los instrumentos. Además, según la finalidad fue de tipo básica en un nivel descriptivo – propositivo, dado que se realizó un aporte científico, con el propósito de orientar a la generación y aumento de nuevos conocimientos en nuevos campos investigativos (Corona y Fonseca, 2021)

Según el diseño fue no experimental, dado que en el desarrollo del estudio no se realizó manipulación alguna de las variables de investigación; de igual forma, la investigación es de corte transversal porque, la información recolectada por medio de los instrumentos fue obtenidos una sola vez, por lo que se establece que los instrumentos se aplicaron por única vez (Hernández y Mendoza, 2018).

Figura 1

Diseño de *investigación propositiva*.



Nota: diseño de investigación. Fuente: Hernández y Mendoza (2018).

Donde:

M: Representa la muestra

O: Observación previa.

D: Diagnóstico y evaluación

FT: Fundamentos teóricos

P: Es la propuesta

VP: Validación de la propuesta

3.2. Variables y Operacionalización

Variable independiente: Juegos sensoriales

Definición conceptual: Los juegos sensoriales son aquellas actividades que permiten la estimulación de los sentidos como lo son la vista, olfato, el tacto, el gusto y el auditivo como también el fortalecimiento de los otros dos sentidos cómo son el vestibular respecto al equilibrio y el sentido propioceptivo qué consiste la percepción para conocer dónde se encuentra cada parte del cuerpo en función al resto (Roig, 2019).

Definición operacional: el juego brinda diferentes posibilidades para que los niños potencialicen sus habilidades sensoriales de diferentes maneras ayudando a que por medio de la inteligencia cognitiva puedan crear conexiones para vincular su aprendizaje con su desenvolvimiento motriz.

Dimensiones: Juego motor, juego social, juego cognitivo, juego simbólico.

Indicadores: Óculo-manual, óculo – podal, auditivo, gustativo, olfativo, movimientos de equilibrio, movimientos de desequilibrio, alternativas de solución, exploración del objeto, situaciones imaginarias.

Variable dependiente: Aprendizaje integral

Definición conceptual: El aprendizaje integral se desarrolla cuando un estudiante relaciona sus intelectos previos con los nuevos conocimientos que adquieren. Asimismo, el aprendizaje no solo puede ser desarrollado por medio de la información que brindan los docentes, sino que también puede ser adquirido por medio del descubrimiento propio cuando los niños se relacionan con su medio y juegos didácticos que se enfoquen en potencializar las habilidades y actitudes (Soto, 2018).

Definición operacional: El aprendizaje integral considera los saberes previos del estudiante; y las formas de cómo el docente está cumpliendo su función de mediador en la reorganización de sus ideas originando en el estudiante pueda para asimilar la información; permitiendo mejorar el aprendizaje. Dimensiones: Auditivo, kinestésico, visual, analítico.

Indicadores: Aprende canciones, canta, baila, coordina sus movimientos, describe, observa, relaciona, responde preguntas, aprende, juega

Operacionalización (ver anexo 1).

3.3. Población, muestra y muestreo

Otzen y Manterola (2017), señalaron que la población se encuentra formada por el grupo de personas que tengan alguna característica en común y la muestra referencia al subconjunto de esta población. Por ende, en el presente estudio se tomaron en consideración a una población de 36 estudiantes de una Institución Educativa de Illimo. De manera análoga, tomando como referencia un muestreo no probabilístico intencional, se tomará la misma cantidad de la población como muestra.

Por criterios de inclusión se consideraron a todos los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Illimo, mientras que, por criterios de exclusión, no se tuvo en cuenta en la muestra a los estudiantes recién trasladados en el momento del estudio y tampoco a los estudiantes que no tengan el consentimiento informado por parte de sus tutores.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de recolección de datos permite que se recoja información oportuna y de gran importancia para el desarrollo de la investigación y los instrumentos son el medio que ayuda a que la información recolectada mida de manera adecuada las variables de investigación (Sánchez, 2022).

Para la presente se tomará en consideración como técnica a la observación y como instrumento a la ficha de observación, permitiendo que se obtenga información de gran relevancia respecto al aprendizaje integral del niño.

La validez del instrumento se desarrolló por medio del juicio de tres expertos, tomando en consideración criterios de claridad, actualidad, objetividad, suficiencia, intencionalidad y consistencia. Asimismo, la confiabilidad del instrumento se desarrolló mediante el Alfa de Cronbach, en la cual, la puntuación de 0,925 en la variable aprendizaje integral, indicó consistencia interna del instrumento.

3.5. Procedimientos

Para el análisis de los procedimientos que se desarrollaron en la investigación se tomaron en cuenta a los siguientes: se elaboraron los instrumentos, luego pasaron por un proceso de validación, posteriormente se solicitó el permiso a la institución y consentimiento informado de los padres de familia, luego se aplicó el instrumento y se recolectó la información necesaria para el estudio.

3.6. Método de análisis de datos

En la presente investigación se hizo uso de la estadística descriptiva concerniente a todos el procesamiento de los resultados obtenidos del análisis al primer objetivo específico que consiste en Identificar el nivel de aprendizaje integral en niños de cuatro años de una Institución Educativa Pública de Illimo, donde una vez recogida la información se procedió a procesar cada uno de los datos mediante el uso de herramientas estadísticas de tablas y figuras de frecuencias y porcentajes, por medio del software Excel, de igual manera, en lo que respecta al análisis de la confiabilidad del instrumento que evalúa a la variable dependiente se utilizó a la herramienta del SPSS Statistics.

3.7. Aspectos éticos

Acorde a Álvarez (2018), los principales aspectos éticos que se consideran en una investigación son los siguientes:

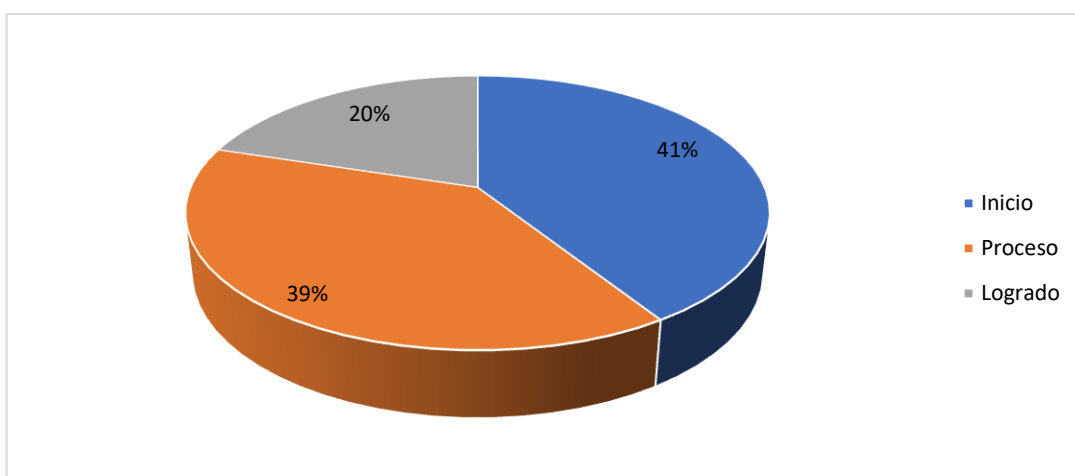
El aspecto ético de beneficencia este consiste en el desarrollo de una investigación que tiene por objetivo generar un bien a los participantes del estudio y a toda la sociedad. El aspecto de ético de no maleficencia consiste en desarrollar una investigación que no afecte a nadie y por el contrario se logre maximizar el bien. El aspecto ético de Justicia, se establece que los participantes del estudio no fueron discriminados hizo respetar a sus derechos además a todos los involucrados se los trató por igual. El aspecto ético de autonomía, indica que el estudio es de autoría propia del investigador, por el contrario, la información considerada de otros autores está previamente citada siguiendo las normativas APA.

IV. RESULTADOS

Luego de que se aplicaron los instrumentos de recolección de datos a los niños se continúa con el proceso de organización de la información y se le presentó en Tablas y figuras goma buscando continuamente responder a los objetivos de la investigación y con ello establecer la realidad problemática detallada en el estudio.

Figura 2

Nivel de aprendizaje integral.



Nota. La figura muestra los porcentajes de aprendizajes integral en lo estudiantes de cuatro años. Información tomada de la ficha de observación aplicado a los niños.

En lo que respecta los resultados que se muestran en la figura 2 se ha llegado a destacar que el 41% de los estudiantes se encuentra en inicio de aprendizaje integral, el 40% en proceso y un reducido 20% en logrado, de lo cual las puntuaciones reflejan que actualmente se requiere que los estudiantes fortalezcan continuamente su aprendizaje integrado destacando a los aspectos sensoriales para que con ellos se mejore sus habilidades sociales y exista un mayor rendimiento académico comprometiendo al niño con un mayor desarrollo integral.

Por ello, es de suma importancia que los docentes implementen diferentes juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que se implementen estrategias que estén dirigidas al fortalecimiento de aprendizaje cognitivo y práctico del niño.

Tabla 1

Nivel del aprendizaje auditivo de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	42%
Proceso	12	33%
Logrado	9	25%
Total	36	100%

Nota. Esta tabla muestra los porcentajes de aprendizajes auditivo en lo estudiantes de cuatro años.

Acorde a los resultados que se han logrado obtener en la tabla 1 concerniente al aprendizaje auditivo de los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo, se ha destacado que el 42% aún se encuentra en inicio, el 33% está en proceso y el 25% en logrado.

De lo cual se puede destacar que los niños de 4 años aún presentan en la necesidad de desarrollar su sentido auditivo para prestar atención en clase y no distraerse con facilidad, necesita saber escuchar a Los docentes como a sus compañeros.

Es por ello qué se presenta la necesidad de que los profesionales docentes plantel e implementen diferentes estrategias educativas que estén enfocadas a potencializar el aprendizaje auditivo de los estudiantes con el propósito de que se mejore su aprendizaje y con ello desarrollar sus habilidades de concentración y escucha.

Tabla 2

Nivel del aprendizaje Kinestésico de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	16	44%
Proceso	13	36%
Logrado	7	19%
Total	36	100%

Nota. La figura muestra los porcentajes de aprendizajes kinestésico en lo estudiantes de cuatro años.

Acorde a los resultados que se han logrado obtener en la tabla 2 concerniente al aprendizaje kinestésico de los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo; se ha destacado que el 44% aún se encuentra el inicio, el 36% en proceso y el 19% en logrado.

Por lo que de acuerdo a ello se ha destacado que las puntuaciones obtenidas reflejan qué los estudiantes requieren de estrategias que mejoren su aprendizaje kinestésico, es decir necesitan desarrollar actividades que involucren al tacto, coordinaciones de movimientos y expresión de emociones acordes con sus movimientos.

Por ello se requiere que los profesionales planten e implementen estrategias educativas que se encuentran enfocadas a potencializar el desarrollo táctico de los estudiantes y esto puede ser por medio de desenvolvimiento de juegos lúdicos para la motricidad fina.

Tabla 3

Nivel del aprendizaje visual de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	11	31%
Proceso	18	50%
Logrado	7	19%
Total	36	100%

Nota. La figura muestra los porcentajes de aprendizaje visual en lo estudiantes de cuatro años.

Acorde a los resultados que se han logrado obtener en la tabla 3 concerniente al aprendizaje kinestésico de los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo; se ha destacado que el 50% aún se encuentra el proceso, el 31% en inicio y el 19% en logrado.

En base a los resultados mostrados se ha identificado la necesidad del estudiante por aprender mediante contacto visual, en la cual mediante el desarrollo de material visual conllevará a que se mejore sus capacidades críticas, analíticas e interactivas para que de esta manera pueda involucrarse más con su aprendizaje de una manera amena y usando el sentido de la vista.

Por ello se necesita que los docentes en todas sus actividades académicas implementen diferentes estrategias educativas alineadas a captar la atención de los estudiantes por medio de figuras y gráficos visuales, en la cual se tiene que ser un juego de los colores y de colocar elementos reales que son atractivos para los niños para que de esta forma mejor en su capacidad intelectual y aprendizaje integral.

Tabla 4

Nivel del aprendizaje analítico de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	17	47%
Proceso	13	36%
Logrado	6	17%
Total	36	100%

Nota. La figura muestra los porcentajes de aprendizajes analítico en los estudiantes de cuatro años.

Acorde a los resultados que se han logrado obtener en la tabla 4 concerniente al aprendizaje analítico de los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo; se ha destacado que el 47% aún se encuentra el inicio, el 36% en proceso y el 17% en logrado.

Concerniente los resultados encontrados se logra reflejar la importancia del rol docente en el nivel básico inicial no solo en el desarrollo de habilidades tácticas, visuales, auditivas y kinestésicas sino que también se requiere de la implementación de estrategias que permitan a los estudiantes ser analíticos frente a diferentes situaciones, responder preguntas de manera idónea frente a una pregunta, tener la capacidad de relacionar lo irreal de lo real, identificar diferentes situaciones críticas y establecer actividades para que el estudiante por sí solo tomé la decisión de aprender.

Es de esta forma donde se destaca que los profesionales en su rol docente tienen que potencializar las diferentes estrategias educativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, aprender a valorar sus ideas, reconocer sus aportes e involucrarse con los pensamientos del niño para de esta forma lograr comprender los y mejorar sus habilidades críticas y analíticas.

V. DISCUSIÓN

En el desarrollo del capítulo de discusión del presente estudio, se tomó en consideración las diferentes valoraciones estadísticas descriptivas que se obtuvieron de aplicar la ficha de observación a los estudiantes de 4 años de una institución educativa pública, Illimo, resultado que fueron de suma importancia y relevancia para el desenvolvimiento del estudio, además las puntuaciones obtenidas se contrastaron con los trabajos previos detallados en la investigación y se realizó una triangulación con las fundamentaciones teóricas.

En lo que respecta al objetivo específico 1, sobre identificar el nivel de aprendizaje integral en los estudiantes de 4 años cuatro años de una institución educativa pública, Illimo, se ha logrado destacar que los estudiantes Aún se encuentran en el nivel de inicio de aprendizaje integral; De igual forma analizando a sus dimensiones se logró destacar que concerniente a la dimensión auditiva prevalece también el nivel de inicio, respecto a la dimensión kinestésica se destacó que los estudiantes se encuentran en inicio sin embargo respecto a la dimensión de aprendizaje visual se destacó que los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, finalmente la dimensión aprendizaje analítico destacó que los estudiantes se encuentran en inicio.

Por lo cual las puntuaciones reflejan que actualmente se requiere que los estudiantes fortalezcan continuamente su aprendizaje integrado destacando a los aspectos sensoriales para que con ellos se mejore sus habilidades sociales y exista un mayor rendimiento académico comprometiendo al niño con un mayor desarrollo integral. Por ello, es de suma importancia que los docentes implementen diferentes juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que se implementen estrategias que estén dirigidas al fortalecimiento de aprendizaje cognitivo y práctico del niño.

Es así como se identificó que similitud con los resultados de Andino (2018), donde el autor en su estudio enfatizó que los estudiantes presentan un nivel bajo de memoria sensorial, lo que destaca la necesidad de implementación la

implementación de estrategias enfocadas a potencializar las habilidades tácticas del estudiante en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, se encuentra similitud con los resultados mostrados por Taboada (2021), en la cual el investigador señaló que los aprendices presentaban un nivel de aprendizaje en inicio correspondiente al curso de matemáticas, enfatizando que las estrategias desarrolladas por los docentes no eran las adecuadas para mejorar los aspectos cognitivos numéricos de los niños, destacando así que los estudiantes requieren de la implementación de nuevas estrategias enfocadas a desarrollar su aprendizaje.

De manera similar, se coincide con los resultados de Alemán et al. (2021) dónde los autores destacaron que los docentes en la institución educativa no llegan a establecer estrategias aprendidas en la práctica siempre plantean estrategias y ya normadas que por lo general no logran resultados eficientes, de igual forma se llegó a establecer que los estudiantes no aprenden con facilidad pues requieren que la factura se sea mucho más amenas y se ajusten a la diversión y juegos prácticos.

Se destacó coincidencia con los resultados de Loja (2021), en la cual Investiga el investigador destacó como resultados los niños son se encuentran en inicio del desarrollo de sus habilidades motrices y poseen poca coordinación y control de su motricidad conllevando a que esta situación afecta de forma directa en el desarrollo de su aprendizaje integral.

En lo que respecta los resultados que se muestran que el 41% de los estudiantes se encuentra en inicio de aprendizaje integral, el 39% en proceso y un reducido 20% en logrado, de lo cual las puntuaciones reflejan que actualmente se requiere que los estudiantes fortalezcan continuamente su aprendizaje integrado destacando a los aspectos sensoriales para que con ellos se mejore sus habilidades sociales y exista un mayor rendimiento académico comprometiendo al niño con un mayor desarrollo integral. Por ello, es de suma importancia que los docentes implementen diferentes juegos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que se implementen estrategias que estén dirigidas al fortalecimiento de aprendizaje cognitivo y práctico del niño.

Por ende, acorde a los resultados, se acepta el aporte de González (2021), donde el autor, estableció que el aprendizaje integral es una serie de acciones que se desenvuelven en la mente del estudiante permitiéndoles la asimilación e interiorización de los conocimientos transformando su comportamiento y toma de decisiones. Al realizar la interiorización de los conocimientos se percibe un conjunto de modificaciones dentro de los modelos internos del pensamiento facilitando de esta forma un óptimo discernimiento y habilidades para enfrentar de la mejor manera diferentes desafíos y conflictos.

De la misma manera, se coincide con lo establecido por Amar et al. (2019), el aprendizaje integral considera los saberes previos del estudiante; y las formas de como el maestro se encuentra desarrollando su rol como intermediador en la reorganización de sus ideologías ocasionando que el aprendiz pueda equiparar la información; no obstante estos conflictos colaboran a que se construya su personalidad, realizando la toma de decisiones de manera pensada, comparando los conocimientos previos con los actuales que ayuden a que la toma de decisiones se más pertinente.

Asimismo, se aceptara la teoría del aprendizaje integral, se sustenta en la Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, donde el autor establece que el aprendizaje por lo general se encuentra alineado a las estructuras cognitivas previas que poseen los estudiantes y que esto lo relacionan con la nueva información que van adquiriendo día a día, además, el aprendizaje integral se entiende como un modelo cognitivo por el cual se adquieren argumentos en el desenvolvimiento del campo de conocimiento (López y Soler, 2021).

En lo que concierne a lo que digo específico dos, respecto a definir la metodología de trabajo de los juegos sensoriales, se ha destacado que para el desarrollo de los juegos lúdicos se tomó en consideración el desarrollo de juegos enfocados en el fortalecimiento de la motricidad de los estudiantes como el desarrollo de juegos sociales donde se busca mejorar su equilibrio físico y emocional con el desarrollo de juegos cognitivos enfocados en el arte nativas de solución y explorar diferentes situaciones de la realidad y se concluye con estrategias de juego simbólico alineado mejorar la creatividad e imaginación de los estudiantes.

Es así como, se acepta el aporte de Taylor y Boyer (2019), en la cual los autores enfatizan que el juego es una herramienta que permite mejorar directamente las habilidades del movimiento del cuerpo de la persona, su pensamiento, mejorar su interacción y el afecto por las personas despierta la curiosidad, incrementa la atención y la memoria, transforma el saber del medio en que se encuentra y se caracteriza por ser un proceso mediante el cual los niños construyeron reorganizan gradualmente sus conocimientos sobre su propia persona y sobre la sociedad de su entorno.

Asimismo, se acepta el aporte de Pérez (2019), manifiesta que los juegos infantiles permiten la creación de una nueva plataforma que ayuda a los estudiantes a interactuar con la sociedad como compañeros y consigo mismo.; por ende, es de necesidad que Mediante los juegos infantiles se busque fortalecer el aprendizaje y el desarrollo de la comunicación en los estudiantes.

De igual manera de destaca el aporte de Abdo y Vidal (2020), en la cual el autor señala que el niño al jugar va aprendiendo continuamente dado que esta acción le permite comunicarse con facilidad y desarrollar lazos con la sociedad, así como también a lograr el fortalecimiento de su lenguaje ya que dispondrá de mejores capacidades y habilidades para comunicar y dar a conocer las ideas y pensamientos que poseen frente situaciones.

Además, se acepta el aporte Roig (2019), en la cual manifiesta que los juegos sensoriales son aquellas actividades que permiten la estimulación de los sentidos como lo son la vista, olfato, el tacto, el gusto y el auditivo como también el fortalecimiento de los otros dos sentidos cómo son el vestibular respecto al equilibrio y el sentido propioceptivo qué consiste la percepción para conocer dónde se encuentra cada parte del cuerpo en función al resto; mientras los infantes utilizan constantemente sus sentidos se permitirá el incremento en su desarrollo de las competencias pertinentes para lograr un aprendizaje continuo.

En lo que respecta al objetivo específico tres, referente al diseño de la propuesta sobre el plan de estrategias de Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo, se enfatizó el desarrollo estrategias de juego motor, estrategias

de juego estrategias para el fortalecimiento cognitivo, estrategias de juego social y estrategias de juego simbólico; todo ello se encontró alineado al desarrollo el aprendizaje integral de los estudiantes destacando al aprendizaje auditivo kinestésico, al aprendizaje visual y al aprendizaje analítico, permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado en los niños denote educación lúdica de calidad.

Asimismo, se coincide con el estudio de Andino (2018), en la cual el autor indicó que luego de aplicarse un programa de actividades lúdicas, el nivel de memoria sensorial pasó a un nivel alto representado por el 83,33% de los estudiantes, llegando a establecer de esta forma que el programa de actividades lúdicas sí es efectiva para mejorar la memoria sensorial de los estudiantes, favoreciendo al aprendizaje integral del estudiante.

De igual forma, se coincide con los resultados presentados por Taboada (2021), donde el investigador indicó que luego de que se hayan aplicado diferentes estrategias de juegos lúdicos que involucraron el desarrollo de su capacidad motora e intelectual, se obtuvo que el 100% de los estudiantes pasaron a tener un logro destacado del aprendizaje, es de esta forma cómo se concluye que los juegos lúdicos permiten mejorar el aprendizaje integral de los estudiantes.

De igual manera, se coincide con los resultados de Miñán (2021), donde el autor destacó que que los juegos lúdicos son un factor importante y principal para que el niño desarrolle la integración sensorial, esto se representa bajo la relación significativa y directa que existe entre las variables pues se encontró un nivel de significancia menor al 0.05 y una puntuación de correlación de 0.410, de lo cual se llega a enfatizar que los estudiantes mientras más juegos sensoriales desarrollan ellos presentarán mayor integración sensorial facilitándoles de respuestas oportunas, sociales y sobre todo pertinentes hacia las inquietudes o circunstancias que se les presenten.

Sin embargo, se contrasta con los resultados mostrados por Hong Kong, Mao et al. (2021), donde los autores señalaron que el desarrollo de juegos en los niños permite el fortalecimiento del pensamiento crítico del estudiante, bajo un nivel de correlación de 0,661. Llegaron a concluir que los juegos tienen un rol

significativo e influyente en el proceso del aprendizaje del estudiante, pues las actividades lúdicas permiten que el estudiante tenga contacto sensorial con su entorno, logrando que adquiera mejores habilidades para solucionar conflictos, potencializar su desarrollo social y emocional.

Además, se encuentra similitud con el estudio de Alemán et al. (2021), en la cual los investigadores señalaron que el planteamiento de un problema de estrategias didácticas e interactivas ayuda a que los estudiantes puedan ser protagonistas de su propio aprendizaje lo que les permitirá de manera óptima el potenciamiento de la audición, el olfato, el gusto y el tacto.

Se destaca similitud con el estudio de Loja (2021), donde el autor enfatiza que mediante el planteamiento de actividades lúdicas permitirá que los estudiantes logren adquirir un aprendizaje que sea más significativo en base al uso de sus sentidos y de su propia experiencia como dado que mediante el desarrollo de estrategias de juego los estudiantes aprenden de forma creativa e interactiva.

Es así como se acepta, el aporte de El Mawas et al. (2022), donde los autores señalaron que en el ámbito personal tanto los juegos sectoriales como los simbólicos permiten tener un impacto positivo en el desenvolvimiento socioemocional de los niños, esto es debido a que la persona cuando juega lo hace de manera libre y pone en práctica diferentes iniciativas reforzando su autoestima, su capacidad cognitiva y autonomía.

Además, se hace hincapié en el aporte de Boyet et al. (2021), en la cual los autores, señalaron que, es de suma importancia destacar que los niños al jugar con sus compañeros les permiten asumir un rol activo en el proceso de interacción destacando que ello ayuda a reforzar sus habilidades sociales logrando que los estudiantes logren aprender a controlar y manejar sus emociones, afrontar diferentes conflictos que se les pueden presentar en su vida cotidiana, hacer mucho más cooperativos y desarrollar el proceso de comunicación de forma asertiva. Asimismo, ayuda a que los niños mejoren su capacidad de aprender, respeten las ideas de sus compañeros, potencializa la integración social y participación académica del estudiante.

VI. CONCLUSIONES

1. En el análisis al aprendizaje integral, se determinó que el 41% de los estudiantes se encuentra en inicio de aprendizaje integral, de lo cual las puntuaciones reflejan que actualmente se requiere que los estudiantes fortalezcan continuamente su aprendizaje integral destacando a los aspectos sensoriales para que con ellos se mejore su aprendizaje y exista un mayor rendimiento académico comprometiendo al niño con un mayor desarrollo integral.
2. Al analizar de las teorías que fundamentan el proceso de aprendizaje integral, se destacaron a las teorías de Teoría del Juego de Vigosky, la Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la Teoría del aprendizaje de Jean Piaget.
3. Al diseñar el programa de juegos sensoriales para los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo, se establecieron diferentes estrategias de habilidades sensoriales avanzadas, como actividades auditivas, visuales, kinestésico y analítico, todas ellas enfocadas en la mejora del aprendizaje.
4. La propuesta “Programa de juegos sensoriales en niños de cuatro años” fue validada mediante juicio de expertos en la cual los profesionales indicaron que los lineamientos establecidos en la propuesta si llega a responder el objetivo general de la investigación, por lo tanto, es apta para mejorar el aprendizaje integral de los estudiantes, asimismo dieron su aporte y sugerencias para potencializar las ideas plasmadas en las estrategias.

VII. RECOMENDACIONES

1. A los directivos de la institución educativa, se les recomienda que realicen evaluaciones periódicas tanto los docentes como los estudiantes, para poder identificar el nivel de aprendizaje integral que se viene desarrollando en la institución y acorde a ello identificar las falencias y proponer estrategias en el proceso educativo enfocando a fortalecer la calidad educativa, asimismo, tomar en cuenta los resultados hallados en el presente estudio y el programa de juegos sensoriales diseñados en la investigación, para que en base a ello desarrollen talleres alineados al fortalecimiento del aprendizaje integral en todas las aulas del nivel inicial, dado que mediante ello mejoraran la formación tanto académica tanto de los profesionales docentes como de los estudiantes.
2. A la comunidad académica y docente se le recomienda profundizar en la teoría y práctica en los temas de juegos sensoriales y aprendizaje integral, para que, mediante ello, se disponga de mejores estrategias educativas, alineadas a la mejora del desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.
3. A los docentes de una institución educativa pública, Illimo, se les recomienda proponer y aplicar diferentes estrategias de juegos sensoriales destacando al aprendizaje auditivo, kinestésico, analítico y visual de los estudiantes, para que de esta forma se mejore el aprendizaje integral en la entidad, buscando continuamente el desarrollo de una educación de calidad.
4. A los padres de familia se le recomienda apoyar continuamente a sus menores hijos sobre el aprendizaje sensorial, mediante muestras de amor, identificando objetos de la realidad y transmitiéndoles su apoyo en todo momento, dado que, estas actividades lograrán influenciar de forma positiva en la mejora de sus capacidades cognitivas y habilidades sensoriales para fortalecer su aprendizaje integral.

VIII. PROPUESTA

I. Datos informativos

1.1. Título de la propuesta: Programa de juegos sensoriales.

1.2. Institución de intervención: una institución educativa pública, Illimo.

II. Justificación

Se logra destacar que el programa de juegos sensoriales que se ha desarrollado en el estudio ha sido creado bajo las problemáticas manifestadas en la investigación concerniente el aprendizaje integral de los estudiantes; por ello se requiere que los profesionales brinden mejores estrategias didácticas sobre el planteamiento del desarrollo de juegos sensoriales enfocadas en potencializar el aprendizaje visual, auditivo, kinestésico y analítico, permitiendo que los principales beneficiarios tanto estudiantes como docentes logran desarrollar una educación de calidad mediante estrategias lúdicas.

III. Objetivos

Objetivo general

Diseñar un programa de juegos sensoriales para los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo.

Objetivos específicos

- a) Diseñar los juegos sensoriales utilizando óptimamente los recursos físicos y tecnológicos.
- b) Elaborar un cronograma de ejecución de actividades del programa de juegos sensoriales.
- c) Planificación de la implementación de los juegos sensoriales en la institución educativa
- d) Validar el programa mediante juicio de expertos.

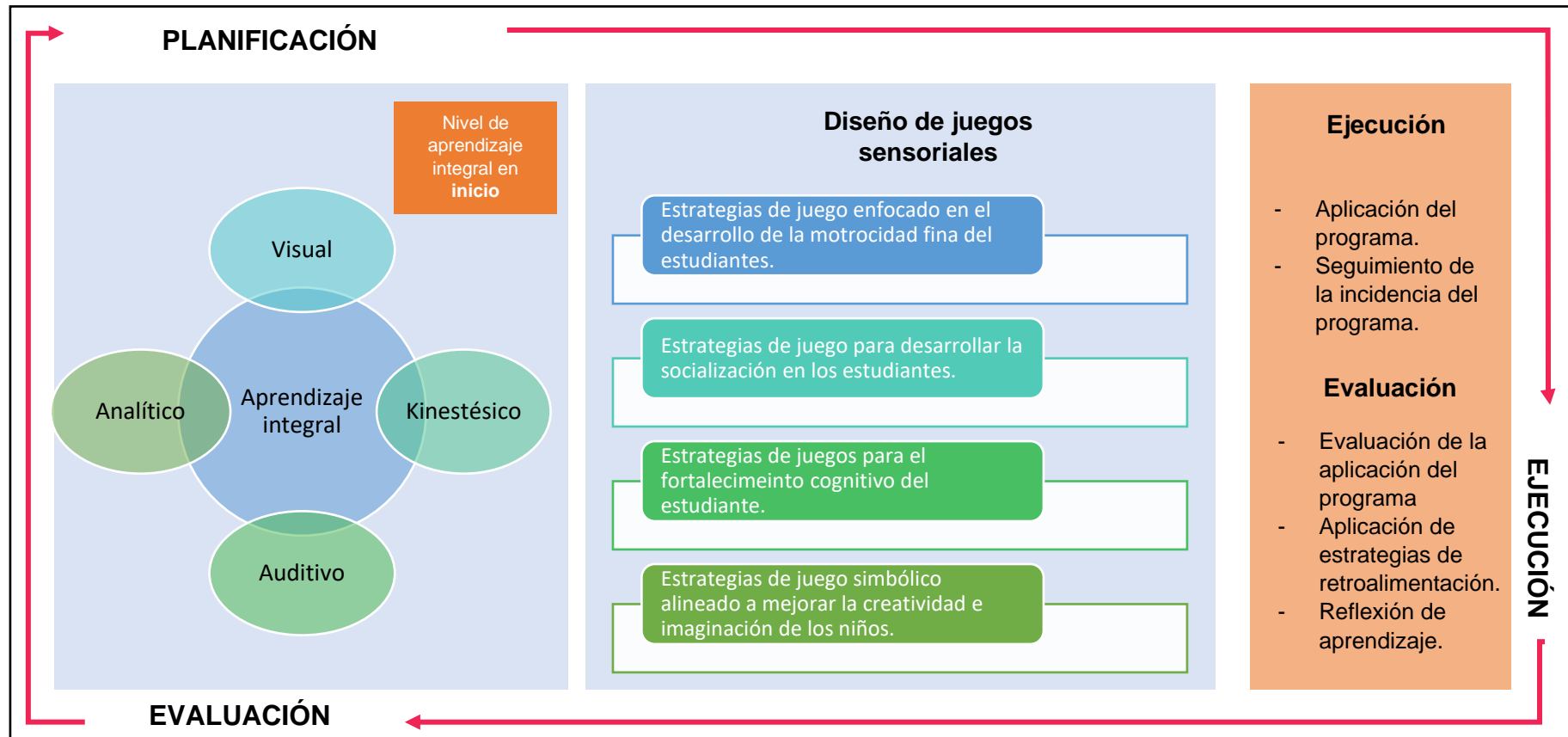
IV. Principios

Los principios que se han considerado en la investigación son la transparencia, la igualdad, la humanidad.

V. Diseño de la propuesta

Figura 3

Diseño de la propuesta.



Nota. Diseño de la propuesta de estrategias de juegos sensoriales. Elaboración propia.

REFERENCIAS

- Abdo, K., & Vidal, C. (2020). Learning About Science in Preschool: Play-Based Activities to Support Children's Understanding of Chemistry Concepts. *International Journal of Early Childhood*(52), 17-35. doi:<https://doi.org/10.1007/s13158-020-00259-3>
- Al-Azani, S., Sait, F., & Al-Utaibi, K. (2022). A Comprehensive Literature Review on Children's Databases for Machine Learning Applications. *Journal & Magazines*, 10, 12262 - 12285. doi:<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3146008>
- Alemán, J., Navarrete, N., & Puerto, L. (2021). *Estrategia didáctica interactiva para la estimulación de los Sentido en la dimensión cognitiva en niñas y niños de III nivel de Educación Inicial en el Núcleo Rural Educativo Dr. Rene Schick Gutiérrez del municipio de Dolores, departamento de Carazo en el. México: Repositorio Institucional UNAN-Managua.* <https://repositorio.unan.edu.ni/17527/>
- Álvarez, P. (2018). *Ética e investigación*. Santiago de Cali: Publicaciones de la Universidad de Santiago de Cali. Facultad de Derecho - Caide.
- Amjad, Z., & Jami, H. (2020). Reducing Emotional and Behavioral Problems by Improving Life Skills and Self-Esteem of Institutionalized Children: Effectiveness of an Art-Based Intervention. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 3(35), 595-616. doi:<https://doi.org/10.33824/PJPR.2020.35.3.32>
- Anayochukwu, H., & Chinenye, V. (2021). Emotional Intelligence and Self-Esteem as Predictors of Psycho-Social Adjustment of First Year Students of Peaceland College of Education, Enugu State. *Journal of Guidance and Counselling Studies*, 5(2), 296-304. <http://www.jgcsunizik.org/Vol-5,%20Issue%202,%202021/Onoh%20&%20Uchenna.pdf>
- Andino, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas para estimular la memoria sensorial en niños de 5 años de la I.E.P. Sagrado Divino Maestro, Chiclayo.* Chiclayo: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31723/andino_jm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Apud, Z., & Apud, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Dialnet. Killkana*

- sociales: *Revista de Investigación Científica*, 2(2), 47-52.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538370>
- Baraa, A., Abdul, J., & Nahida, Z. (2019). Comprehensive Learning Strategies for the Development of Mind Theory for Deaf Children and Hearing Impaired. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 10(6), 1190-1194.
<https://n9.cl/auxly>
- Bautista, T., Santa, H., & Córdova, U. (2021). Logro de competencias en el proceso de aprendizaje durante tiempos del COVID-19. *Propósitos y Representaciones*, 9(1). doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1175>
- Bisquerra, R. (2020). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. México: Publicaciones de Acervo Digital Educativo.
<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/47585>
- Boyet, E., Couture, L., Granier, L., Roudes, T., Vidal, A., Maranzana, N., & Jean, C. (2021). A new serious game for children to explain innovation and enhance creativity. *Innovation and Creativity in Design and Engineering Education*. doi:10.35199/EPDE.2021.32
- Brummelman, E., & Sedikides, C. (2020). Raising Children With High Self-Esteem (But Not Narcissism). *Child Development Perspectives*, 14(2), 83-89.
doi:<https://doi.org/10.1111/cdep.12362>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Canchihuaman, M. (2018). *Pensamiento crítico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial de San Juan de Pampa*. Pasco: Universidad Nacional Alcides Carrión.
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026_71990891_T.pdf
- Chen, H., Won, H., & Breazeal, C. (2020). Teaching and learning with children: Impact of reciprocal peer learning with a social robot on children's learning and emotive engagement. *Computers & Education*(150). doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103836>

- Cifuentes, F., & Fajardo, E. (2017). Towards a Comprehensive Reading of the Active Participation Strategies of Parents in the Teaching - Learning Process of Children of the Preschool Degree. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 2(6), 196 - 213. <https://n9.cl/b5fhr>
- Consentino, G. (2021). Exploring Multi-Sensory Interaction to Enhance Children' Learning Experience. *IDC '21: Interaction Design and Children*, 644-647. doi:<https://doi.org/10.1145/3459990.3463397>
- Corona, L., & Fonseca, M. (2021). Acerca del carácter retrospectivo o prospectivo en la investigación científica. *MediSur*, 338-341. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2021000200338&script=sci_arttext&tlng=pt
- El Mawas, N., Trchly, P., Podhradský, P., & Muntean, C. (2022). The Effect of Educational Game on Children Learning Experience in a Slovakian School. *Slovak University of Technology in Bratislava*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02249542>
- Escalante, J. (2018). *Modelo de programa de habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria del Colegio Nacional "Santa Lucía" de la ciudad de Ferreñafe*. Chiclayo: Publicaciones de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33253/escalante_lj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Dialnet. Hekademos: revista educativa digital*(24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente. La Teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de cultura económica.
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un programa de enseñanza*. Barcelona: Martínez Roca. Biblioteca de psicología, psiquiatría y Salud. <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/fuentes1.asp?sec=27&subs=290&cod=4170&page=>

- Hartini, S., Safitri, D., Nuraini, S., Marini, A., & Wahyudi, A. (2020). Model of Social Skills for Six Years Old Students Grade One at Elementary Schools. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 9(6), 1129-1135. doi:http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/11774-Article_Text-17613-1-10-20200426.pdf
- Holmes, J., Guy, J., Kievit, R., Bryant, A., Mareva, S., Team, C., & Gathercole, S. (2021). Cognitive Dimensions of Learning in Children With Problems in Attention, Learning, and Memory. *Journal of Educational Psychology*, 113(7), 1454 - 1480. doi:<https://doi.org/10.1037/edu0000644>
- Hugo, S. (2019). *La inteligencia emocional y la autoestima de estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa 7035 Leoncio Prado San Juan de Miraflores Lima*. Lima: Concytec. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30068/Salcedo_GHL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Venezuela: Editorial Alfa.
- Loja, G. (2021). *Actividades lúdicas sensoriales para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas del nivel inicial 2 del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega, en el año lectivo 2020-2021*. Salesiana, Ecuador: Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22164>
- López, G., & Soler, M. (2021). Aprendizaje significativo de Ausubel y segregación educativa. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 11(1), 1-19. doi:<https://doi.org/10.17583/remie.0.7431>
- Lopez, G., Pozo, E., Boderó, C., & Lóor, J. (2020). Play in the Child's intellectual development. *Education*, 1(1), 97-106. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>
- Manrique, Y., & Ríos, C. (2020). *Desempeño del diseño multimedia en el aprendizaje integral en educación primaria*. Ebscob. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=b0f29db4-3582-46ed-ac10-a00155521856%40redis&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGI2ZQ%3d%3d#db=iih&AN=144533351>

- Mao, W., Cui, T., Chui, M., & Lei, H. (2021). Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682-1708. doi:<https://doi.org/10.1177/07356331211007098>
- Miñán, A. (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. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77553/Mi%
%b1an_AAL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77553/Mi%c3%b1an_AAL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Muqaddas, J., Sanobia, S., & Nawaz, A. (2017). Impact of Social Media on Self-Esteem. *European Scientific Journal*, 13(23), 329-341. doi:<https://ssrn.com/abstract=3030048>
- Orozco, J. (2021). Un marco orientador para asegurar la protección integral y continuidad del aprendizaje de calidad de niñas, niños y jóvenes en contextos de emergencia. *Ebscob*, 79(154), 355-383. [https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=f7eed0e7-a868-
4e6d-8143-
09fd05978ed3%40redis&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3
d%3d#AN=edsdoj.47d11a79d8c45aab3993496c16e13de&db=edsdoj](https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=f7eed0e7-a868-4e6d-8143-09fd05978ed3%40redis&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=edsdoj.47d11a79d8c45aab3993496c16e13de&db=edsdoj)
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pinquart, M., & Gerke, D. (2019). Associations of Parenting Styles with Self-Esteem in Children and Adolescents: A Meta-Analysis. *Journal of Child and Family Studies*, 20, 2017-2035. doi:<https://doi.org/10.1007/s10826-019-01417-5>
- Pyle, A., & Alaca, B. (2018). Kindergarten children's perspectives on play and learning. *Early Child Development and Care*, 188(8), 1063-1075. doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1245190>
- Ramírez, D. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18-20. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287>
- Ruiz, R., Sierra, J., García, M., Cerro, A., García, C., Turpín, M., & Cabellero, F. (2021). Teachers and students opinions about a comprehensive online

- program in medicine during COVID-19 lockdown. *Educación Médica*, 22(4), 206-214. doi:<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2021.01.011>
- Sánchez, D. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 9(17), 38-39. doi:<https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>
- Sánchez, H. H., & Mejía, K. B. (2020). *Investigaciones en salud mental en condiciones de pandemia por el Covid 19*. (H. S. Carlessi, Ed.) Lima, Santiago de Surco, Perú: Universidad Ricardo Palma. doi:<http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1195>
- Schmuck, D., Karsay, K., Matthes, J., & Stevic, A. (2019). "Looking Up and Feeling Down". The influence of mobile social networking site use on upward social comparison, self-esteem, and well-being of adult smartphone users. *Telematics and Informatics*, 42. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tele.2019.101240>
- Sepúlveda, O. (2021). *Modelo para el aprendizaje integral del CNC y el CAM en los procesos de mecanizado*. Universidad EAN. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=87effe7f-01d4-47ba-9d95-a343a61150d5%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#db=edsair&AN=edsair.od.....3056..4a62553f19ec0bf1abac9f5d946be129>
- Soto, S. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014*. Huacho: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30034>
- Suárez, C., Bello, J., & Garcés, N. (2021). *Análisis de la pedagogía de María Montessori y Reggio Emilia*. España: Universidad de Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/24292>
- Taboada, Y. (2021). Aplicación del juego libre para mejorar el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de la Institución Educativa Particular Sagrado Corazón de Jesús, distrito de Sechura, provincia y departamento de Piura, 2019. *Universidad Católica Trujillo*, 1-14. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1414>

- Taylor, M., & Boyer, W. (2019). Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children's Learning Experiences in the Kindergarten Classroom. *Early Childhood Education Journal*(48), 127-133. doi:<https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7>
- Villason, M. (2020). *Evaluación Formativa como Elemento Básico en la Estrategia Integral de Aprendizaje ABPD, para Futuros Docentes*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=dfc2c2ed-5796-4db5-9c9a-85f14b8d1745%40redis&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=145194359&db=fua>
- Zumaran, C. (2021). *Taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa inicial*. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3947>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos sensoriales	El juego sensorial es cualquier actividad que estimula los sentidos vista, sonido, olfato, gusto y tacto, y otros dos sentidos menos conocidos, vestibular (sentido del equilibrio) y propioceptivo (sentido de dónde está cada parte del cuerpo en relación con el resto del cuerpo), cuanto más los niños usan sus sentidos, más los desarrollan y la capacidad de aprender a usarlos (Roig, 2019).	El juego sensorial ayuda a facilitar la exploración, y alienta a los niños a utilizar distintos procesos mientras crean, juegan, exploran e investigan, ayudando a su cerebro a la creación de conexiones más fuertes para procesar y responder a la información sensorial.	Juego motor	Óculo-manual Óculo – podal Auditivo Gustativo Olfativo
			Juego social	Movimientos de equilibrio Movimientos de desequilibrio
			Juego cognitivo	Alternativas de solución Exploración del objeto
			Juego simbólico	Situaciones imaginarias

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente: Aprendizaje integral	El aprendizaje integral se da cuando un estudiante no solamente adquiere los conocimientos que le proporciona el docente, sino que también los adquiere por descubrimiento de estos en su relación con el medio y más aún cuando participa de los juegos en donde incorpora experiencias que van potenciando sus actitudes y habilidades y estos conocimientos son los que más perduran pues es fruto de su propia experiencia (Soto, 2018).	El aprendizaje integral considera los saberes previos del estudiante; y las formas de cómo el docente está cumpliendo su función de mediador en la reorganización de sus ideas originando en el estudiante pueda para asimilar la información; permitiendo mejorar el aprendizaje.	Auditivo	Escucha con atención Aprende canciones Canta y escucha Expresión de emociones Modula el tono y timbre de voz	Ordinal
			Kinestésico	Baila con ritmo Responde a muestras de cariño Expresión de emociones con movimientos Coordina movimientos Aprende experimentando	
			Visual	Describe Observa Hace representaciones Recuerda lo que vio Identifica colores	
			Analítico	Responde preguntas Relaciona Juega y aprende Identifica personajes de un cuento Realiza tareas	

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos.

Ficha de observación – Aprendizaje significativo

Nombre: _____

Sexo: _____ Fecha: _____

Instrucciones: Esta ficha de observación se aplicará a los niños de 4 años del Nivel Inicial de una Institución Educativa Pública, Illimo; para determinar el aprendizaje significativo del estudiante.

N°	ÍTEMS	Inicio	En proceso	Logrado	Observación
	Auditivo				
1	Escucha con atención las indicaciones de la maestra.				
2	Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.				
3	Le gusta cantar y escuchar cuentos.				
4	Expresa sus emociones verbalmente.				
5	Modula el tono y timbre de voz en diferentes actividades.				
	Kinestésico				
6	Baila y se mueve con ritmo.				
7	Responde a muestras físicas de cariño.				
8	Expresa sus emociones con movimientos.				
9	Coordina el movimiento en su cuerpo.				
10	Aprende lo que experimenta directamente.				
	Visual				
11	Describe imágenes con objetividad.				
12	Es observador.				
13	Representa lo que observa mediante un dibujo.				
14	Recuerda con facilidad procesos de actividades que vio en clase.				

15	Identifica los colores con facilidad.				
	Analítico				
16	Responde adecuadamente a preguntas hechos por la maestra.				
17	Relaciona imágenes con palabras.				
18	El niño juega para aprender.				
19	Identifica los personajes de un cuento.				
20	Realiza sus tareas con objetividad siguiendo los pasos indicados dentro del plazo establecido.				

Escala de medición

Variable	Auditiva	Kinestésico	Visual	Analítico
0-20 inicio	0-5 inicio	0-5 inicio	0-5 inicio	0-5 inicio
20-40 en proceso	10-15 en proceso	10-15 en proceso	10-15 en proceso	10-15 en proceso
40-60 logrado	15-20 logrado	15-20 logrado	15-20 logrado	15-20 logrado

Ficha técnica – Aprendizaje integral

Nombre: Cuestionario para la Evaluación del aprendizaje integral

Autores de la prueba: Soto (2018), en su investigación “Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho”

Aplicación: Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación: Niños y niñas de 4 años de edad.

Descripción del instrumento: el instrumento cuenta con cuatro dimensiones, de las cuales para la dimensión Auditivo se establecen 5 ítems, para la dimensión Kinestésico 5 ítems, en la dimensión visual 5 ítems, la dimensión analítico 5 ítems. Por lo tanto, el instrumento estará compuesto por 20 ítems.

Duración: El tiempo máximo de aplicación es de unos 30 minutos. No necesita corrección, la valoración la da la aplicación informática.

Finalidad: Valoración del aprendizaje integral en sus dimensiones de auditivo, Kinestésico, visual y analítico

Baremación: Escala alta, media y baja, considerando los siguientes rangos de puntuación:

Variable	Auditiva	Kinestésico	Visual	Analítico
0-20 bajo	0-5 bajo	0-5 bajo	0-5 bajo	0-5 bajo
20-40 medio	10-15 medio	10-15 medio	10-15 medio	10-15 medio
40-60 alto	15-20 alto	15-20 alto	15-20 alto	15-20 alto

Anexo 3. Validación de los instrumentos.

Experto 1.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública,
Illimo

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje integral	Auditivo	<i>Escucha con atención las indicaciones de la maestra.</i>	X		X		X		X		
		<i>Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.</i>	X		X		X		X		
		<i>Le gusta cantar y escuchar cuentos.</i>	X		X		X		X		
		<i>Expresa sus emociones verbalmente.</i>	X		X		X		X		
		<i>Modula el tono y timbre de voz en diferentes actividades.</i>	X		X		X		X		
	Kinestésico	<i>Baila y se mueve con ritmo.</i>	X		X		X		X		
		<i>Responde a muestras físicas de cariño.</i>	X		X		X		X		
		<i>Expresa sus emociones con movimientos.</i>	X		X		X		X		
		<i>Coordina el movimiento en su cuerpo.</i>	X		X		X		X		
	Visual	<i>Aprende lo que experimenta directamente.</i>	X		X		X		X		
		<i>Describe imágenes con objetividad.</i>	X		X		X		X		
		<i>Es observador.</i>	X		X		X		X		
		<i>Representa lo que observa mediante un dibujo.</i>	X		X		X		X		



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	<i>Recuerda con facilidad procesos de actividades que vio en clase.</i>	X		X		X		X		
	<i>Identifica los colores con facilidad.</i>	X		X		X		X		
Analfítico	<i>Responde adecuadamente a preguntas hechos por la maestra.</i>	X		X		X		X		
	<i>Relaciona imágenes con palabras.</i>	X		X		X		X		
	<i>El niño juega para aprender.</i>	X		X		X		X		
	<i>Identifica los personajes de un cuento.</i>	X		X		X		X		
	<i>Realiza sus tareas con objetividad siguiendo los pasos indicados dentro del plazo establecido.</i>	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Vanessa del Carmen Nizana Azcarate

Firma del experto :

DNI N° 40011425

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo – Aprendizaje significativo

3. TESISISTA:

Br. Soraya Rosa Frias Castillo

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.

Mg. Vanessa del Carmen Nizana Azcárate

DNI N° 40011425

EXPERTO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **NIZAMA AZCARATE**
Nombres **VANESSA DEL CARMEN**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **40011425**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **22/03/21**
Resolución/Acta **0087-2021-JCV**
Diploma **052-106588**
Fecha Matrícula **01/02/2019**
Fecha Egreso **09/08/2020**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia: **Santiago de Surco, 06 de Mayo de 2022**



CÓDIGO VIRTUAL 0000723689

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 06/05/2022 21:22:04-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Experto 2.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública,

Illimo

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje integral	Auditivo	<i>Escucha con atención las indicaciones de la maestra.</i>	X		X		X		X		
		<i>Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.</i>	X		X		X		X		
		<i>Le gusta cantar y escuchar cuentos.</i>	X		X		X		X		
		<i>Expresa sus emociones verbalmente.</i>	X		X		X		X		
		<i>Modula el tono y timbre de voz en diferentes actividades.</i>	X		X		X		X		
	Kinestésico	<i>Baila y se mueve con ritmo.</i>	X		X		X		X		
		<i>Responde a muestras físicas de cariño.</i>	X		X		X		X		
		<i>Expresa sus emociones con movimientos.</i>	X		X		X		X		
		<i>Coordina el movimiento en su cuerpo.</i>	X		X		X		X		
		<i>Aprende lo que experimenta directamente.</i>	X		X		X		X		
	Visual	<i>Describe imágenes con objetividad.</i>	X		X		X		X		
		<i>Es observador.</i>	X		X		X		X		
		<i>Representa lo que observa mediante un dibujo.</i>	X		X		X		X		

Analítico	<i>Recuerda con facilidad procesos de actividades que vio en clase.</i>	X		X		X		X		
	<i>Identifica los colores con facilidad.</i>	X		X		X		X		
	<i>Responde adecuadamente a preguntas hechos por la maestra.</i>	X		X		X		X		
	<i>Relaciona imágenes con palabras.</i>	X		X		X		X		
	<i>El niño juega para aprender.</i>	X		X		X		X		
	<i>Identifica los personajes de un cuento.</i>	X		X		X		X		
	<i>Realiza sus tareas con objetividad siguiendo los pasos indicados dentro del plazo establecido.</i>	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: *Mg. Zuleika Yahira Pozo Saavedra*

Firma del experto :



DNI N°. 16805729

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo – Aprendizaje significativo

3. TESISTA:

Br. Soraya Rosa Frias Castillo

4. DECISIÓN:

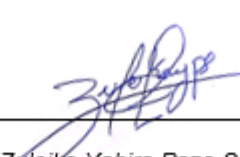
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



Mg. Zuleika Yahira Pozo Saavedra
DNI N°.16805729
EXPERTO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **POZO SAAVEDRA**
Nombres **ZULEIKA YAHIRA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **16805729**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **14/03/22**
Resolución/Acta **0119-2022-JCV**
Diploma **052-151077**
Fecha Matrícula **31/08/2020**
Fecha Egreso **31/01/2022**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia
Santiago de Surco, 27 de Mayo de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000753953

JESSICA MARTHA ROJÁS BARRUETA
JEFA
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Motivo: Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 27/05/2022 19:28:08-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Experto validador 3.



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública,

Illimo

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje integral	Auditivo	<i>Escucha con atención las indicaciones de la maestra.</i>	X		X		X		X		
		<i>Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.</i>	X		X		X		X		
		<i>Le gusta cantar y escuchar cuentos.</i>	X		X		X		X		
		<i>Expresa sus emociones verbalmente.</i>	X		X		X		X		
		<i>Modula el tono y timbre de voz en diferentes actividades.</i>	X		X		X		X		
	Kinestésico	<i>Baila y se mueve con ritmo.</i>	X		X		X		X		
		<i>Responde a muestras físicas de cariño.</i>	X		X		X		X		
		<i>Expresa sus emociones con movimientos.</i>	X		X		X		X		
		<i>Coordina el movimiento en su cuerpo.</i>	X		X		X		X		
		<i>Aprende lo que experimenta directamente.</i>	X		X		X		X		
	Visual	<i>Describe imágenes con objetividad.</i>	X		X		X		X		
		<i>Es observador.</i>	X		X		X		X		
		<i>Representa lo que observa mediante un dibujo.</i>	X		X		X		X		

	<i>Recuerda con facilidad procesos de actividades que vio en clase.</i>	X		X		X		X		
	<i>Identifica los colores con facilidad.</i>	X		X		X		X		
Análítico	<i>Responde adecuadamente a preguntas hechos por la maestra.</i>	X		X		X		X		
	<i>Relaciona imágenes con palabras.</i>	X		X		X		X		
	<i>El niño juega para aprender.</i>	X		X		X		X		
	<i>Identifica los personajes de un cuento.</i>	X		X		X		X		
	<i>Realiza sus tareas con objetividad siguiendo los pasos indicados dentro del plazo establecido.</i>	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Wilson Rumiche Inoñán

Firma del experto :



DNI N°. 33594363

EXPERTO EVALUADOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo – Aprendizaje significativo

3. TESISISTA:

Br. Soraya Rosa Frias Castillo

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo 28 de mayo de 2022

Mg. Wilson Rumiche Inoñán

DNI N°.33594363

EXPERTO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **RUMICHE INOÑAN**
Nombres **WILSON**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **33564363**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **17/05/19**
Resolución/Acta **0146-2019-JCV**
Diploma **052-062923**
Fecha Matrícula **05/01/2010**
Fecha Egreso **31/12/2011**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia: **Santiago de Surco, 06 de Mayo de 2022**



CÓDIGO VIRTUAL 0000723686

JESSICA MARTHA ROJÁS BARRUETA
JEFA
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Motivo: Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 06/05/2022 21:18:16-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Anexo 4. Confiabilidad de los instrumentos

Confiabilidad de la prueba piloto

Para el análisis de la prueba piloto, se aplicaron los instrumentos de recolección de datos a una cantidad de 12 estudiantes de una institución educativa.

Puntuaciones del análisis de confiabilidad

Variable –Aprendizaje integral

→ Análisis de fiabilidad

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Casos Válidos	12	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	12	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,949	20

En los resultados del análisis de confiabilidad de la prueba piloto correspondiente a la variable aprendizaje integral, se obtuvo un puntaje de Alfa de Cronbach de 0,949; resultado que indica que los datos obtenidos tienen fiabilidad, por lo tanto, el instrumento podrá ser aplicado a la muestra de la investigación.

Base de datos de la prueba piloto

Variable aprendizaje integral

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	
1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1
3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	
4	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	
5	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
6	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	
7	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	
8	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	
9	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	
10	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	
11	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	
12	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	

Confiabilidad del instrumento

Para el análisis de del instrumento, se aplicó la ficha de recolección de datos a una cantidad de 36 estudiantes de una institución educativa de Illimo.

Puntuaciones del análisis de confiabilidad

Variable –Aprendizaje integral

→ **Análisis de fiabilidad**

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Casos Válidos	36	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	36	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	20

En los resultados del análisis de confiabilidad correspondiente a la variable aprendizaje integral, se obtuvo un puntaje de Alfa de Cronbach de 0,916; resultado que indica que los datos obtenidos tienen fiabilidad, por lo tanto, el instrumento podrá ser evaluado e interpretado.

Base de datos

Variable aprendizaje integral

	Item 1	item 2	item3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
1	3	1	2	2	1	3	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1
2	1	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1
3	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	1
4	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1
5	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1
6	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2
7	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1
8	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2
9	2	1	1	1	2	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3
10	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
12	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1
13	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1
14	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
15	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1
16	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1
17	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
18	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2
19	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2
20	1	2	3	3	3	3	1	3	3	3	1	5	3	1	3	3	3	1	3	3
21	1	1	2	3	1	3	3	1	1	2	1	3	1	1	3	3	1	3	1	1
22	3	1	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	1
23	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	3	2	2	3	1	3	1	1	1	3

25	1	1	1	3	1	2	1	1	3	3	1	3	3	3	2	1	1	3	3	1
26	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2
27	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1
28	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1
29	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2
30	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2
31	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
32	1	1	1	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	1	2	3	3	3	1	1
33	1	3	2	2	2	1	1	3	1	2	3	1	1	1	3	1	1	1	2	2
34	1	2	1	2	3	3	3	3	1	2	1	1	2	2	3	3	2	1	2	1
35	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3
36	1	2	3	3	1	1	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1

Anexo 5. Consentimiento informado

Consentimiento informado de la investigación

Yo....., como padre de familia de mi menor hijo:

Reconozco que la información otorgada por la investigadora para dicho estudio es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.

Así mismo, reconozco haber sido informado (a) de manera clara, precisa y oportuna por la investigadora **Frias Castillo, Soraya Rosa**, de la finalidad de la presente investigación titulada: “Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo”.

Teniendo por objetivo: elaborar un programa de Juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo.

Por lo expuesto, otorgo mi consentimiento a que se me realice el presente cuestionario a mi menor hijo.

<input type="checkbox"/>	ACEPTO
<input type="checkbox"/>	NO ACEPTO

Firma del padre de familia

Anexo 6. Desarrollo de la propuesta

Programa de juegos sensoriales

PROGRAMA DE JUEGOS SENSORIALES

YO APRENDO

JUGANDO

4 AÑOS

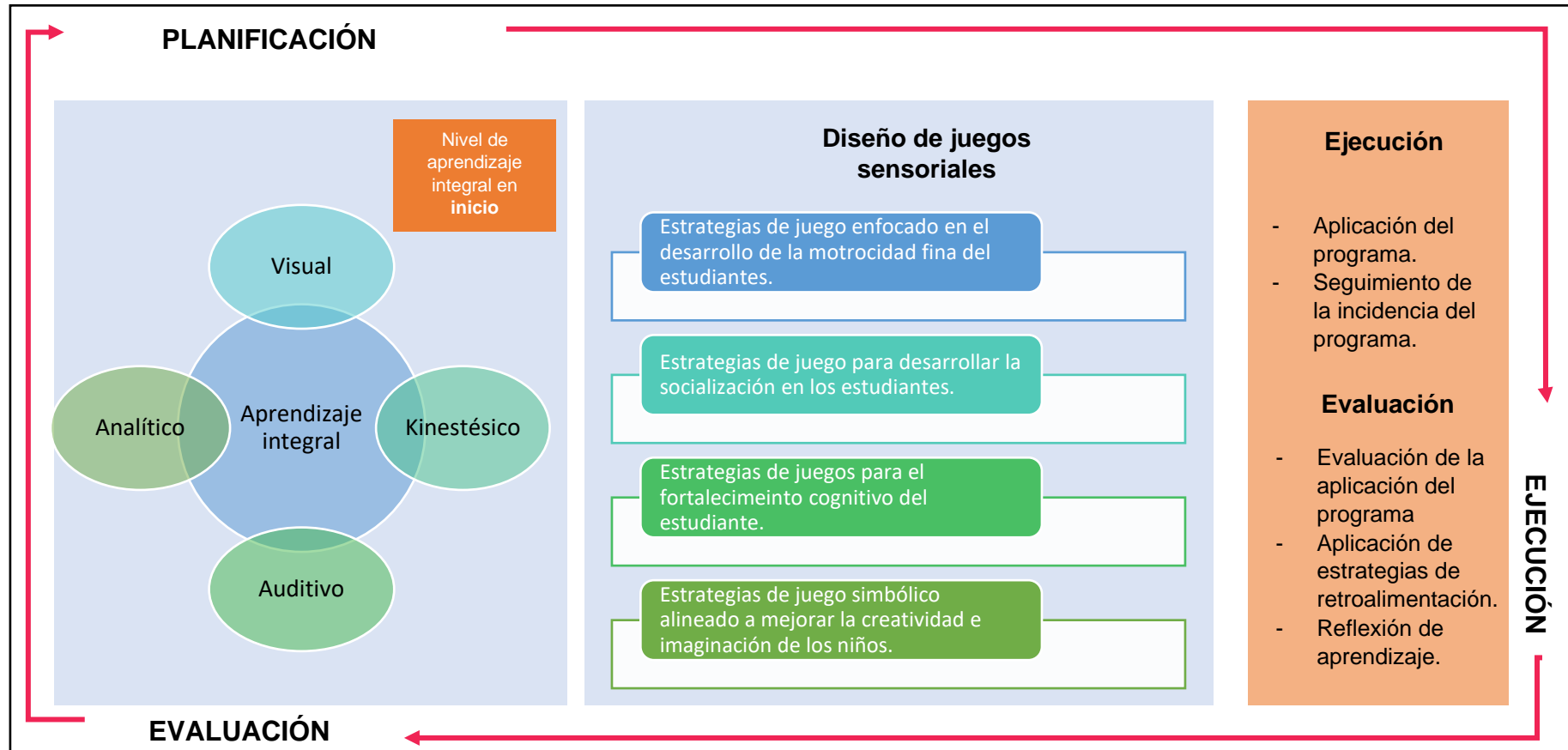
OBJETIVO GENERAL

DISEÑAR UN PROGRAMA DE JUEGOS SENSORIALES PARA LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, ILLIMO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- DISEÑAR LOS JUEGOS SENSORIALES UTILIZANDO ÓPTIMAMENTE LOS RECURSOS FÍSICOS Y TECNOLÓGICOS.
- PLANIFICACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS SENSORIALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
- LABORAR UN CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROGRAMA DE JUEGOS SENSORIALES.
- VALIDAR EL PROGRAMA MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS.

Diseño de la propuesta



I. Fundamentación teórica

Se fundamenta en la Teoría del juego de Piaget, en la que se sustenta que el juego es pieza fundamental del desarrollo de la inteligencia del niño, dado que mejora las capacidades sensorio motrices, el razonamiento y diferentes aspectos que son de gran importancia para el desarrollo de la persona; de igual manera, Piaget plantea tres estructuras básicas que se consideran al desarrollar el juego, indicando que el juego es simple ejercicio, simbólico y reglado (Apud y Apud, 2018).

De igual manera, se sustenta en la Teoría del Juego de Vigosky, donde se establece que el juego es representada como la actividad social que permite cooperación e integración con otros niños logrando de esta forma que adquieran roles o desenvuelvan papeles que son de complementariedad para el desarrollo propio, haciendo uso de su imaginación para potencializar su capacidad simbólica, además, destaca el valor de cultura y ambiente social, donde el niño logra actuar con independencia y acompañado en el proceso activo del aprendizaje, mejorando su lógica y racionalidad (Gallardo y Gallardo, 2018).

II. Justificación

Se logra destacar que el programa de juegos sensoriales que se ha desarrollado en el estudio ha sido creado bajo las problemáticas manifestadas en la investigación concerniente el aprendizaje integral de los estudiantes; por ello se requiere que los profesionales brinden mejores estrategias didácticas sobre el planteamiento del desarrollo de juegos sensoriales enfocadas en potencializar el aprendizaje visual, auditivo, kinestésico y analítico, permitiendo que los principales beneficiarios tanto estudiantes como docentes logran desarrollar una educación de calidad mediante estrategias lúdicas.

III. Objetivos

Objetivo general

Diseñar un programa de juegos sensoriales para los estudiantes de cuatro años de una institución educativa pública, Illimo.

Objetivos específicos


Diseñar los juegos sensoriales utilizando óptimamente los recursos físicos y tecnológicos.

Elaborar un cronograma de ejecución de actividades del programa de juegos sensoriales.


Validar el programa mediante juicio de expertos.

IV. Descripción de la propuesta


a) Diseñar los juegos sensoriales utilizando óptimamente los recursos físicos y tecnológicos.

Juego 1.	
¿A que me tocas?	
Número de participantes	El juego se desarrolla en parejas de dos, con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Pañuelos por pareja para que se venden los ojos
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán trabajar el reconocimiento de las partes de su cuerpo y con ello también fortalecer el sentido del tacto y mejorar sus niveles de socialización con sus compañeritos
	<ul style="list-style-type: none">• Los niños se distribuyen por parejas y dispersan por el espacio de juego.• Seguidamente, el responsable venda con un pañuelo los ojos de un miembro de cada pareja.• Ahora sin ver nada.


	<ul style="list-style-type: none"> • A una orden del educador, un integrante de la pareja pasa la mano suavemente por el cuerpo de su compañero, desde la cabeza hasta los pies. • Después, el otro realiza la misma acción. • Se repiten las mismas acciones, pero con los ojos vendados.
--	---

Juego 2.	
Autorretrato	
Número de participantes	El juego se desarrolla con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Pintura de dedos, una hoja blanca para cada participante y toallitas para cada participante.
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán reconocer las distintas partes del rostro y trabajar la capacidad imitativa a partir del movimiento y del tacto.
	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño está sentado en su mesa y en ella tiene una hoja de papel blanco, un frasco de pintura de dedos y una toallita húmeda para limpiarse. • Seguidamente, cada niña desliza su dedo por la zona que señala el educador; después baña ese mismo dedo en pintura y dibuja en la hoja de papel, la parte indicada.


	<ul style="list-style-type: none"> • Hay que fijarse bien en cada una de las partes. • Todos observan al educador para poder imitarlo después. • Se limpia el dedo, repasa el otro rasgo de la cara y, de nuevo, lo moja en pintura para reproducir en el papel la facción recorrida. • Muy lentamente, este pasa un dedo por el contorno del rostro y de sus diferentes partes: los labios, la nariz, los ojos, las cejas, la frente, las orejas.... • Así sucesivamente, hasta completar el dibujo de su rostro.
--	---

Juego 3	
¿De qué animal se trata?	
Número de participantes	El juego se desarrolla con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Audios y sonidos de los mismos niños
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán ejercitar la expresividad por medio de gestos y sonidos
	<ul style="list-style-type: none"> • Se forma un gran semicírculo con todos los participantes. • El educador se acerca a uno de ellos y, susurrándole al oído, le dice que animal va a ser; por ejemplo: un león. • Los otros se sientan en el suelo.


	<ul style="list-style-type: none"> • El niño elegido se sitúa frente a sus compañeros e imita al animal con gestos y sonidos. • Alguien sabe de qué animal se trata. • El resto a de adivinar cuál es el animal que ha representado. • El juego ha finalizado cuando todos han limitado al animal que el responsable le ha susurrado al oído.
--	---


Juego 4	
Los oficios	
Número de participantes	El juego se desarrolla con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Fotografías o ilustraciones de diferentes oficios y de sus herramientas.
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán trabajar la expresividad por medio del gesto y el sonido.
	<ul style="list-style-type: none"> • El educador muestra las ilustraciones y explica los distintos oficios que aparecen en ellas; leñador, hacha, cocinero, sastre, tijeras, pinto, pinceles, músico, guitarra....


	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños se sientan en el suelo formando un semicírculo. • Uno tras otro, simulan ejercer el oficio de la fotografía que les indica el responsable y el ruido de las herramientas que utilizan. • Que oficio está representando. • El juego finaliza cuando todos han imitado uno de los oficios.
--	---


Juego 5	
El pincel danzarín	
Número de participantes	El juego se desarrolla con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Hojas de papel grandes, pinceles, pinturas de varios colores y música grabada.
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán trabajar el sentido auditivo, utilizando correctamente el material propuesto.
	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños están sentados ante la mesa de trabajo. • El educador coloca en la mesa de cada niño una hoja de papel blanco, un pincel y pinturas de varios colores.


	<ul style="list-style-type: none"> • Hay que escuchar la música y pintar en la hoja de papel siguiendo el ritmo. • A pintar, a pintar.... Al ritmo de la música
--	---

Juego 6	
Los autochoques	
Número de participantes	El juego se desarrolla en parejas con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Música divertida
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán ejercitar la coordinación estimulando la audición y el trabajo en grupo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Hay que formar parejas, que se colocaran siguiendo las instrucciones del educador. • Siguiendo las instrucciones, se cambia de pareja. • Cuando suene la música, todas las parejas repartidas por el espacio de juego irán caminando, sincronizando los pasos con la música. • Se vuelve a caminar con la música intentando no chocar con las demás parejas. La coordinación de los movimientos es fundamental en este juego.

Juego 7	
Botones de colores	
Número de participantes	El juego se desarrolla en grupo de 4 con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	6 botones rojos, 6 verdes, 6 azules, 6 amarillos y un instrumento musical de percusión.
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán expresar ritmos diferentes a través de la manipulación de objetos y del sistema numérico.
	<ul style="list-style-type: none"> • Los cuatro niños que forman el grupo se reparten los botones. Cada uno, los 6 del mismo color. • Por ejemplo: ¡Juan, tú los botones verdes!, ¡Carmen tu los botones rojos! Etc. • Caminan por el espacio de juego. Cuando el educador de un golpe a la pandereta, deben dejar un botón en el suelo, hasta quedarse sin botones. • Si el educador toca la pandereta con un ritmo rápido, cada niño recoge sus botones, intentando no pisarlos. • Corriendo se los entrega al siguiente grupo.

Juego 8	
Palmas alegres	
Número de participantes	El juego se desarrolla en parejas con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Indicaciones de la docente
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán ejercitar coordinación de acciones a través del ritmo y sentidos.
	<ul style="list-style-type: none"> • Las parejas formadas, un niño frente a otro, se reparten por el espacio de juego, el educador también forma pareja con un niño. • Las palmas de sus manos golpean las palmas del niño. Las otras parejas imitan las acciones del educador. • Los golpes deben ser uno a la vez. • La palma derecha del educador golpea la palma derecha del niño. Y la izquierda golpea la izquierda, los niños deben ir más deprisa cada vez. ¡Mas rápido!, ¡Mas rápido! • Se continua el juego cambiando de pareja

Juego 9	
Cara pintada	
Número de participantes	El juego se desarrolla con una cantidad ilimitada de participantes.
Material	Crayones de cara, una pandereta
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán trabajar la observación y asimilarla rítmicamente.
	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños se colocan en hilera uno al lado del otro, delante del espejo, y observan su cara. • ¡Sonriamos frente al espejo! • Al golpe de la pandereta del educador, los niños se tocan cada parte de la cara. Un golpe, hay que tocarse la nariz; otro golpe deben tocarse un ojo etc. • El educador puede también repartir a cada niño un crayón. • Y cuando el educador de un golpe a la pandereta, todos deben pintarse una línea horizontal en la frente; dos golpes, un punto en la nariz, y tres golpes una x en la mejilla.

Juego 10	
Globos saltarines	
Número de participantes	El juego se desarrolla con una cantidad ilimitada de participantes y se forman grupos de 4.
Material	Globos rojos, verdes, amarillos, azules y música.
Objetivos didácticos	Los niños de 4 años podrán dominar el espacio por medio de la manipulación del objeto y su movimiento.
	<ul style="list-style-type: none"> • Se forman cuatro grupos y el educador reparte a cada uno globos del mismo color. • Los participantes, con su globo, se dispersan por el espacio de juego. <ul style="list-style-type: none"> • Cuando el educador pone la música, cada niño baila con su globo. • Cuando suena la música, los niños sueltan los globos al aire y los vuelven a agarrar. • El niño a quien se le cae el globo al suelo, queda eliminado. gana el grupo de cuyo color quedan más jugadores.

b) Planificación de la implementación de los juegos sensoriales en la institución educativa

Paso 1: Coordinación de la aplicación de los juegos sensoriales en la institución educativa.

Bienvenida: La Directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción: Se realizará una introducción breve de los juegos sensoriales

Explicación: Se explicará que información nos sirve y que tipos de juegos necesitamos para el desarrollo cognitivo en los niños

Taller: Se capacitará en recursos, como cuidar los juegos, y manipulación de materiales.

Evaluación: Se revisará la información obtenida y se preguntará sobre el empoderamiento de los juegos sensoriales a cada maestra.

Paso 2: Planificar la ejecución de los juegos sensoriales

Bienvenida: La directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción: Se expondrá el motivo de la reunión para lo que se les ha convocado, saber sobre los tipos de juegos sensoriales.

Explicación: Se explicará detalladamente cuales son los juegos sensoriales y que desarrollan.

Taller: Se capacita en tipos de juegos sensoriales, utilidad y objetivos.

Evaluación: Conocimiento de juegos sensoriales y su desarrollo integral.

Paso 3. Aplicación de los juegos sensoriales.

Maestras capacitadas

Objetivos:

- Motivar a las maestras para que apliquen los juegos sensoriales.
- Orientar a las maestras en la aplicación adecuada de juegos sensoriales.
- Concientizar a las maestras sobre la importancia y beneficios de la aplicación juegos sensoriales

Recursos Humanos: Directora, maestras de la institución y capacitador.

Materiales:

- Videos de juegos

- Materiales de oficina.
- Fotografías, revistas, libros.
- Mesa de trabajo

Actividades: Se convocará a la capacitación que durará 3 horas en las cuales se procederá a motivar a las maestras y orientarles a la aplicación de juegos sensoriales.

Paso 4: Planificar la evaluación de conocimientos sobre los juegos sensoriales

La directora de la Institución dará la bienvenida a todas las maestras.

Introducción: Se expondrá el motivo de la reunión para lo que se les ha convocado, evaluar conocimiento sobre la capacitación recibida.

Explicación: Se explicará detalladamente cómo se va a llevar a cabo la evaluación.

c) Elaborar un cronograma de ejecución de actividades del programa de juegos sensoriales.

Meses	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Set	Oct	Nov	Dic
Diseñar los juegos sensoriales												
Coordinación de la aplicación de los juegos sensoriales en la institución educativa												
Planificar la ejecución de los juegos sensoriales												
Aplicación de los juegos sensoriales												
Planificar la evaluación de conocimientos sobre los juegos sensoriales												
Determinar la efectividad de los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los estudiantes												

Anexo 7. Fichas de validación

Experto 1.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE PROPUESTA (JUICIO DE EXPERTOS)

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS SENSORIALES PARA EL APRENDIZAJE INTEGRAL EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, ILLIMO

Yo, **Zuleika Yahira Pozo Saavedra**, identificada con DNI N° 16805729, con Grado Académico de **Maestra en Psicología Educativa** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 052-151077:

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral** en estudiantes de cuatro años, correspondientes a la Tesis de nombre "Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Illimo", de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura:

- Diseñar los juegos sensoriales
- Coordinación de la aplicación de los juegos sensoriales en la institución educativa
- Planificar la ejecución de los juegos sensoriales
- Aplicación de los juegos sensoriales
- Planificar la evaluación de conocimientos sobre los juegos sensoriales
- Determinar la efectividad de los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los estudiantes

a. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	X		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	X		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	X		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	X		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	X		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	X		

7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	X		
---	---	---	--	--

b. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	X		
2	Soluciona el problema de la investigación	X		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	X		
4	Es viable en sus aplicación	X		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	X		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	97%	98%	98%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

La propuesta presentada denota aplicabilidad, contextualización y pertinencia, por lo tanto, es apta para su aplicación.

OBSERVACIONES:.....
.....

Chiclayo, 27 de Julio del 2022.



 Mg. Zuleika Yahira Pozo Saavedra
 DNI: 16805729
EXPERTO

Experto 2.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE PROPUESTA (JUICIO DE EXPERTOS)

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS SENSORIALES PARA EL APRENDIZAJE INTEGRAL EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, ILLIMO

Yo, **Vanessa del Carmen Nizama Azcarate**, identificada con DNI N° 40011425, con Grado Académico de **Maestra en Psicología Educativa** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 052-106588:

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral** en estudiantes de cuatro años, correspondientes a la Tesis de nombre "Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Illimo", de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura:

- Diseñar los juegos sensoriales
- Coordinación de la aplicación de los juegos sensoriales en la institución educativa
- Planificar la ejecución de los juegos sensoriales
- Aplicación de los juegos sensoriales
- Planificar la evaluación de conocimientos sobre los juegos sensoriales
- Determinar la efectividad de los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los estudiantes

c. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	X		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	X		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	X		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	X		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	X		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	X		

7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	X		
---	---	---	--	--

d. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	X		
2	Soluciona el problema de la investigación	X		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	X		
4	Es viable en su aplicación	X		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	X		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	98%	99%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

La propuesta es pertinente, coherente y aplicable.

OBSERVACIONES:

.....

Chiclayo, 29 de Julio del 2022.



 Mg. Vanessa del Carmen Nizama Azcarate
 DNI: 40011425
 EXPERTO

Experto 3.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN DE PROPUESTA (JUICIO DE EXPERTOS)

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE JUEGOS SENSORIALES PARA EL APRENDIZAJE INTEGRAL EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, ILLIMO

Yo, **Wilson Rumiche Inoñán**, identificada con DNI N° 33564363, con Grado Académico de **Maestro en Psicología Educativa** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 052-062923:

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral** en estudiantes de cuatro años, correspondientes a la Tesis de nombre "Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Illimo", de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura:

- Diseñar los juegos sensoriales
- Coordinación de la aplicación de los juegos sensoriales en la institución educativa
- Planificar la ejecución de los juegos sensoriales
- Aplicación de los juegos sensoriales
- Planificar la evaluación de conocimientos sobre los juegos sensoriales
- Determinar la efectividad de los juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los estudiantes

e. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	X		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	X		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	X		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	X		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	X		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	X		

7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	X		
---	---	---	--	--

f. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	X		
2	Soluciona el problema de la investigación	X		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	X		
4	Es viable en su aplicación	X		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	X		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Programa de juegos sensoriales para el aprendizaje integral en estudiantes de cuatro años			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	99%	99%	99%


DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

La propuesta presentada responde al objetivo de investigación, asimismo, demuestra coherencia, pertinencia y contextualización, por ello, es aplicable.

OBSERVACIONES:

.....

Chiclayo, 28 de Julio del 2022.



 Mg. Wilson Rumiche Inoñán
 DNI: 33564363
 EXPERTO