



**UNIVERSIDAD PARTICULAR
DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y
EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION
INICIAL**

TESIS

El juego en el Desarrollo Sensorial de los niños de 3 a 5 años de
la I.E.I. 16588 - Bagua - 2021

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Autora:

Bach. Sonia Rosalí Cuja Quiac

Asesor:

Dr. Víctor Manuel Castañeda Salazar

<https://orcid.org/0000-0002-2992-0033>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

Pimentel, Perú - 2021

PRESENTADO POR:



Sonia Rosali CUJA QUIAC

DNI N° 45901970

BACH.SONIA ROSALI CUJA QUIAC

AUTOR



Dr. VÍCTOR M. CASTAÑEDA SALAZAR
CPPe 279365

DR. VICTOR MANUEL CASTA;EDA SALAZAR

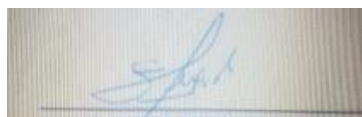
ASESOR



DR. PERCY CASRLOS MORANTE GAMARRA
PRESIDENTE



DR. GUMERCINDO VEGA VITON
SECRETARIO



MG. ELMER RUFASTO CASTRO
VOCAL DEL JURADO JURADO REVISOR

MG. ELMER RUFASTO CASTRO

VOCAL

DEDICATORIA

A nuestro señor todo poderoso por permitirme seguir con vida, por mantener a salvo a mi familia de tantas tragedias como es el caso de la pandemia.

A mi esposo por ser compañero firme, con ideales sólidos, por darme fuerzas en todo momento, para lograr mis propósitos.

A mis padres y familiares, por constituirse en modelo de unión, fuerza y tenacidad, por estar a mi lado acompañando mis logros.

SONIA ROSALÍ

AGRADECIMIENTOS

A las autoridades de la Universidad Particular de Chiclayo, por brindarnos las herramientas necesarias para poder formarnos para ser grandes profesionales.

A los padres de familia de la comunidad, por su apoyo permanente, por entender que la educación de los niños es importante para el desarrollo de la sociedad.

A los niños y niñas de la I.E, porque participaron de manera creativa, emocionados en todo momento con una de las actividades que les agrada mucho como es el cuento.

SONIA ROSALÍ

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCION	8
II. DESARROLLO.....	12
2.1 Base conceptual	30
III.METODOLOGIA.....	31
3.1 Tipo de Investigación.....	31
3.2 Diseño de Investigación.....	32
3.3 Escenario de estudio	33
3.4 Participantes.....	34
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34
3.6 Procedimiento de recolección de datos	35
3.7 Rigor científico.....	35
IV.ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	36
4.1 Resultados	36
V. DISCUSIÓN	42
VI.CONCLUSIONES.....	44
VII.RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS	47
ANEXOS.....	52
Anexo 1.....	52
Anexo 2.....	53
Anexo 3.....	54
Anexo 4.....	55
Anexo 5.....	58
Anexo 6.....	59
Anexo 7.....	60

ÍNDICE DE TABLAS, GRÁFICOS Y FIGURAS

Tablas

Tabla 1	<i>Edad de los niños y niñas de la I.E la I.E.I. 16588 - Bagua</i>	37
Tabla 2	<i>Juego para el desarrollo auditivo</i>	38
Tabla 3	<i>Juego para el desarrollo visual</i>	39
Tabla 4	<i>Juego para el desarrollo táctil</i>	40
Tabla 5	<i>Juego para el desarrollo gustativo</i>	41
Tabla 6	<i>Juego para el desarrollo olfativo</i>	42

Figuras

Figura 1	<i>Edad de los niños y niñas de la I.E la I.E.I. 16588 - Bagua</i>	37
-----------------	--	----

RESUMEN

El Informe de investigación denominada: El juego de acuerdo al proceso Sensorial en los infantes que oscilan sus edades de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 - Bagua - 2021, tuvo como **Objetivo** determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años. El **tipo de Investigación** en la presente tesis es Descriptivo - Simple, **Diseño** No – Experimental.

Los **Métodos y Procedimientos de Recolección de Datos**, que se utilizó para este fin, fue la Ficha de observación que contienen 5 dimensiones y 10 indicadores por cada dimensión.

Dentro de los principales **Resultados** se **encontró** que el juego de desarrollo auditivo es el más influyente el 100% de niños escucha sonidos de los instrumentos musicales, el 70% de niños hace sonar instrumentos musicales, un 70% de niños canturrea cuando esta canta, el 100% de niños juega con agua y discrimina olores de comidas.

Se **recomienda** en la planificación de documentos de gestión, incorporar contenidos que estén relacionados con el proceso sensorial en los infantes que oscilan sus edades de 3 a 5 años de edad, para que a partir de los hallazgos se puedan fortalecer aquellas actividades que le agradan al niño.

Palabras claves: desarrollo, Juego, sensorial.

ABSTRACT

The research report called: The game according to the Sensory process in infants ranging in age from 3 to 5 years of age from the I.E.I. 16588 - Bagua - 2021, aimed to determine the importance of play in the sensory development of children from 3 to 5 years old. The type of Research in this thesis is Descriptive - Simple, Non - Experimental Design.

The Data Collection Methods and Procedures, which was used for this purpose, was the Observation Sheet containing 5 dimensions and 10 indicators for each dimension.

Among the main results, it was found that the auditory development game is the most influential 100% of children hear sounds of musical instruments, 70% of children play musical instruments, 70% of children hum when they sing, the 100% of children play with water and discriminate food odors.

It is recommended in the planning of management documents, to incorporate contents that are related to the sensory process in infants ranging in age from 3 to 5 years of age, so that based on the findings, those activities that please the child can be strengthened. boy.

Keywords: development, Play, sensory.

I. INTRODUCCION

Es necesario mencionar el desarrollo de sensaciones en el proceso de desarrollo de actividades de aprendizaje humano. Es un proceso muy importante en la vida de todos y contribuye activamente al aprendizaje humano. En el interior, son los sentidos los que se encargan de recibir información del exterior a través de los sentidos. También existe el reconocimiento que juega un papel muy importante cuando la información se procesa y transmite en el cerebro.

Según Bayona (2016), la percepción sensorial es un patrón codificado en un área específica del sistema nervioso central (SNC) para la recepción de señales, proceso por el cual los estímulos se transforman en conducción eléctrica o modos químicos. Se define como "Desde". Traducen, procesan y refinan la respuesta descifrada en diversos niveles. (p.111)

Asimismo, Velázquez (2015) cree que el mundo exterior interactúa con nuestros organismos y siempre responde sin interferir en su interacción. Todos vivimos en un mundo material que involucra ciertas acciones. Los seres humanos, a través de sus sentidos, reciben información sobre el mundo que les rodea y la consideran la base de todo proceso cognitivo. (p.78)

Por tanto, conviene destacar que la sensación es el primer contacto entre un organismo y un estímulo ambiental, y que la sensación es la percepción de algo que afecta a la sensación. No hay imagen de nostalgia, dolor, etc. que no interfiera aquí. Por tanto, la sensación se antepone a la percepción. (Imaz, 2015 p.67)

Como resultado, la vida relacionada con el mundo que rodea al niño comienza con los sentidos, a través de los cuales su mente comienza a construir sus propias ideas. Por lo tanto, para desentrañar la percepción sensible, es necesario enseñar la interpretación de las impresiones sensibles desde el principio. La estimulación sensorial ocurre como una combinación de percepción y sensación, creando un camino de enseñanza. (Soler, 2016 p.30)

Por otro lado, Usova y Zaporozhets (2017) son las características básicas de la educación preescolar, especialmente porque el crecimiento es la base del

éxito y desarrollo intelectual de todos los niños. El aprendizaje y el desarrollo emocional de los niños. Tipos de educación: intelecto, belleza, cuerpo, moral. Por tanto, la importancia del aprendizaje emocional radica en que el conocimiento de la realidad suele basarse en las emociones y la percepción. El conocimiento de los objetos y fenómenos que nos rodean comienza con los órganos sensoriales basados en ellos y representa mecanismos complejos como la memoria, la imaginación y el pensamiento (p.89)

Además, desarrollar los sentidos es una condición para el éxito del realismo en cada contexto. La capacidad de recordar primero debe poder ver y oír. El proceso de imaginar se basa en la experiencia emocional con la ayuda de palabras y se establece una relación con hechos confirmados. La certificación apoya el funcionamiento mental de todas las personas. Sin embargo, también juega un papel importante en otras actividades y se considera relativo de otras acciones. Preste atención a la especificidad, el tamaño, la forma, la ubicación espacial y la rigidez de un objeto, por ejemplo, al hacer un simple clavado, clavado de una pared o una tarea de borrado de una pizarra. Estos movimientos guiados por profesionales estandarizan el esfuerzo de los músculos. (Usova y Zaporozhets, 2017, p.92)

Por tanto, según la definición de Bayona (2016), la percepción sensorial es “el proceso de convertir estímulos en formas de conducción eléctrica o química, que se transmiten a áreas específicas del sistema nervioso central (SNC) en forma de códigos. Traducen, procesan y eligen respuestas que se decodifican a nivel cognitivo, visceral, emocional o atlético ” (p.111)

Así, Ormrod, (2015) confirma que las personas necesitan mantenerse en contacto con estimulantes para lograr los resultados deseados. La teoría de Piaget, por otro lado, involucra los elementos de vida e integración; Se consideran programas en los que la gente trabaja de forma habitual con una opinión positiva. (p.45)

Por lo tanto, se puede determinar que el desarrollo emocional es importante y fundamental para la educación y la vida de todos. Para los niños en particular, contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y motor, que será posible según el estímulo que el docente dé a su clase, así como la experiencia, la observación, la

escucha al interactuar con el entorno. En la infancia, mediante el uso de objetos, el niño podrá explorar e identificar síntomas, vinculando su nombre y cualidad. A partir de este momento, el conocimiento se ampliará y reforzará a través de su acción y permitirá la creación de estructuras mentales estables. (Vilaboa, 2015, p.67)

Se ha demostrado que algunos niños tienen dificultades para manejar la información que reciben emocionalmente; cosas como el sonido, el tacto, el gusto, la vista y el olfato. También hay otras dos emociones desconocidas que pueden verse afectadas: la primera es el estado de conciencia, mientras que la segunda implica movimiento, equilibrio y coordinación. Además, los niños con trastorno bipolar pueden estar emocionalmente excitados, ser insensibles o ambas cosas. (Antoraz, 2016, p.43)

Como resultado, se encontró que un estudio epidemiológico de la prevalencia de la prevalencia de la modulación emocional en el 7% de 211 bebés de 18 meses estaba afectado (Schwartz et al., 2017, p. 89). Por otro lado, las estadísticas oscilan entre el 13,7% y el 3,4% de la población preescolar norteamericana debido a la falta de modulación emocional (los criterios diagnósticos se incluyen en la tabla DRPS). (Miller, Milberger, y McIntosh, 2014, p.69).

Por consiguiente, infantes con deficiencias de procesamiento sensorial se relacionan con una estimulación excesiva o falla entre estos sentidos. También pueden tener problemas con la herencia. Por ejemplo, las cosas que ves y escuchan al mismo tiempo, como una persona habladora, puede que no se ajuste. Por lo tanto, los estudios han demostrado que estas dificultades se correlacionan con la disfunción en el hemisferio derecho y retrasa la adquisición de habilidades básicas para el desempeño independiente en diversos entornos infantiles. Estos problemas pueden ser difíciles para los niños, y su actividad, aprendizaje y amistoso pueden prevenir. (Vidarte, Ezquerro, y Giráldez, 2016, p.54)

Los infantes de I.E.I. 16588 de la comunidad local de la Reserva Ujucam en Aramango, condado de Bagua, provincia del Amazonas hoy tienen problemas emocionales, de comportamiento y de comportamiento cuando necesitan algo y lloran mucho. Trabajan rápido, sin medir las consecuencias, cuando leen en clase, les encantan las cosas nuevas, les resulta necesario explorar el entorno a través

de la percepción, como mirar, tocar, saborear, escuchar, controlar los olores. Esta expedición los expone a un proceso psicológico que les permite identificarse como seres humanos y trabajar en el medio.

En función de esta problemática se formuló el problema de la siguiente manera: ¿Qué importancia tiene el juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 - Bagua – 2021?, del mismo modo se planteó los problemas específicos; ¿Qué tipos de juegos influyen en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021?, ¿De qué manera favorece el juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021?, ¿Cuál serías los factores positivos de la lúdica en el proceso de las habilidades sensoriales en los infantes de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021?

Por lo tanto, capacitar a los niños en el desarrollo sensorial es muy importante para el trabajo de investigación para garantizar una relación holística, diversa e integral con el mundo circundante. Además, contribuye a la formación de su personalidad, que es la función básica de la educación pre escolar. A la formación de niños con capacidades y competencias cognitivas, motoras y el lenguaje. Por lo que se asumió como objetivo general; determinar la importancia del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 - Bagua – 2021, y dentro de los objetivos específicos; determinar los tipos de juegos que influyen en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021, determinar el estado favorable del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2020, explicar los factores positivos de la lúdica en el proceso de habilidades sensoriales en los infantes de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2020.

II. DESARROLLO

Para la construcción de este apartado se tuvieron en cuenta estudios relacionados con las variables a investigar, de orden internacional, nacional y local.

Barrera (2018) **Colombia**, en su estudio La experiencia del conocimiento universal como herramienta para el desarrollo del bienestar de niños y niñas, a cargo del Liceo Campestre Arcoíris de la ciudad de Tauramena Casanare. El objetivo es examinar el desarrollo cognitivo de hombres y mujeres jóvenes de Párvulos A, a través de estrategias y actividades en función de su edad en el Liceo Campestre Arcoíris de la localidad de Tauramena Casanare. El estudio es descriptivo, utilizando herramientas como la discusión, la experimentación con niños, con un método de uso y análisis de modelos eléctricos, con una población de nueve niños, 4 profesores y nueve madres. Resultados A través del desempeño y aplicación de las medidas a los estudiantes, se determinan algunos de los fracasos y logros en los niños. La interfaz sensorial Ultimate Reality permite que los niños se adapten a su edad y necesidades. Y se han observado avances significativos en las diferencias en la vida de los individuos, áreas como las relaciones, los pensamientos y los sentimientos.

La autora en su estudio plantea la importancia de del desarrollo sensorial y continuar el proceso de investigación revisando los principales avances que esta estrategia brinda en niños de 2 a 3 años con el tiempo y los resultados. Esta edad puede lograr una edad muy favorable y resultada a corto plazo para la aplicación y desarrollo de diversas actividades. Aplicar dentro y fuera de las aulas en varias instituciones educativas es una muy buena estrategia.

Andrango, (2016) **Ecuador**, En su disertación Estimulación emocional en los infantes de 0 a 2 años en los Centros Infantiles del Departamento de Santa Prisca en el período 2014 - 2015. El propósito es determinar a través de los estudios los estímulos emocionales en el desarrollo de niños de 0 a 2 años en el Centros Infantiles del Departamento de Santa Prisca. De 2014 a 2015. EL tipo de investigación fue exploratoria, utilizando los métodos analíticos descriptivo y deductivos, asimismo usó técnicas para la recolección de datos como el test y la encuesta, con una población de 44 niños y 5 maestras.

Resultados, los infantes no pudieron procesar completamente el campo sensorial, ya que se ha demostrado que es muy pobre en las habilidades sensoriales necesarias para desarrollarse a través de los órganos sensoriales. Conclusión: La investigación realizada ayudó a brindar un sistema de formación con enfoques didácticos y educativos efectivos y suficientes referencias teóricas para una evaluación consistente.

Esta investigación es una nueva herramienta para la plataforma curricular para estas agencias en el tratamiento de la educación y la estimulación sensorial en niños, que enriquece la cobertura de los niños y enriquece la guía existente son infantes del pre escolar.

Sarzosa (2015) **Ecuador**, en su disertación sobre regeneración emocional y su impacto en el desarrollo mental entre 0 y 2 años en el centro infantil “mi mundo” de la provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí, parroquia Parjilí para el curso 2014-2015. El propósito era analizar el proceso emocional en todo el mundo. El tipo de investigación exploratorio propositivo, con métodos analítico y deductivo. Asimismo, utilizó técnicas como el test y la encuesta con instrumentos del cuestionario y fichas de evaluación. Una población de 12 niños, 6 maestras y 12 madres de familia. Resultados el herramientas más específicas permiten analizar la correlación del sistema sensorial con la conducta del niño de manera especial utilizando funciones cognitivas, es decir, procesos mentales relacionados con la participación, la cognición y la memoria. Esta decisión ha expresado un gran interés en los alumnos de preescolar que desean crear una interesante guía de actividades que mejoren el rendimiento académico de los niños al facilitar la estimulación sensorial del desarrollo cognitivo.

En este trabajo la investigadora resalta la importancia de actividades para desempeñar de hecho, su uso produce gran interés, en respuesta a las formas naturales de aprendizaje para niños que le permitirán conocer los contenidos de un verdadero y directo a través del juego, una buena actividad que conecta el gran trabajo del niño en este punto.

Delgado y Ullmann (2015) **Arequipa**, En su estudio de desarrollo en niños de 3 años de las sonrisas del Jardín de Cuna y el estado de la amistad de la infancia del

Distrito de Yahura y la Cerca, Arequipa 2014. El objetivo era determinar el desarrollo sensorial presentado por 3 años de niños. De la Cuna Jardín Privada Sonrisas. El tipo de estudio fue un diseño de correlación utilizando técnicas de observación y comparación descriptiva utilizando una herramienta de registro de observación de 20 ítems. Hay 60 niños y niñas viviendo. Como resultado, los niños y niñas encuestados en Sonrisas Private Garden Ridge muestran un desarrollo sensorial regular y bueno, a diferencia de los niños y niñas en el estado peruano de Friendship Garden Ridge. Conclusión La mayoría de los niños de 3 años en Sonrisas Private Garden Ridge muestran un desarrollo sensorial regular y bueno para sus cinco sentidos. Es decir, los logros alcanzados se observan tanto con el sentido visual como con el sentido táctil. Es diferente del sentido del olfato, el gusto y el oído.

Las autoras con su estudio que aún se debe persistir trabajando en la cual recomiendan a los docentes de nivel interno en cursos, seminarios, diplomas, etc. se capacitan continuamente a través de la participación. De modo que aprenden una metodología innovadora, dejan de lado las lecciones tradicionales y hacen del aula en la que el alumno es un héroe un entorno dinámico, atractivo y atractivo donde los niños pueden dar rienda suelta a su potencial oculto y despertar su aprendizaje de manera efectiva y eficiente. Observar, escuchar, oler, saborear y descubrir el mundo que les rodea.

Sandoval (2017) **Piura**, En investigación (Desarrollando la libertad a través del deporte) trabajó para un niño de 4 años de una institución educativa privada en el distrito de Castilla de Piura. El objetivo es diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo de un niño de 4 años de una institución educativa mixta privada de la Comunidad de Castilla. La investigación es un método cuantitativo, especialmente al recortar la longitud descriptiva, en particular, un diseño sexual descriptivo simple. El número inicial es de 30 estudiantes de 4 años, incluidos 15 estudiantes de 4 años. El 44,0% de los alumnos puede alcanzar los resultados de los indicadores recomendados. Conclusión 35..3% de todos los estudiantes están en el proceso, el estudiante se está acercando al índice propuesto, se ha avanzado, es decir, más de la mitad de los estudiantes han mejorado. Sin embargo, se han logrado avances importantes, que representan el

46,7% del total, lo que significa que se ha alcanzado la meta propuesta, lo que también significa cambios positivos para la niñez.

La autora determina en su estudio que los espacios de juego trabajo durante la acción pedagógica es darles a los niños la oportunidad de enriquecerse partiendo de sus propias experiencias y con ello expresarlas.

Matamoros y Corichahua (2017) **Huancavelica**, Por su estudio de los signos de las habilidades sociales de los niños en niños de primaria Nº107 -Huancavelica - 2017. El objetivo era determinar el efecto del juego modelo en el desarrollo de habilidades de 5 años. Completa niños en la escuela primaria no. 107 "Los Rojitos" Huancavelica. Este estudio fue a nivel práctico de explicación con un diseño pre-experimental; Con 5 años de 30 muestras de niños, técnicas observadas y escalas de evaluación se utilizaron como instrumentos para el almacenamiento de datos en las variables de estudio. Los resultados fueron del 96.7% para los niños No. 107. Dado que el valor T en la Tabla = 1.69 es menos que la T = 32.71 calculada, la hipótesis nula puede ser rechazada y se acepta la teoría del estudio, cuyo nivel de significación es de 0,000, que es menor que 0.05. La conclusión confirma que el juego simbólico de los niños de los niños de los primeros cinco años de edad "es 107 107 Nº 107 107. Con un nivel de confianza del 95%.

Los autores señalan en su estudio que se ha demostrado el uso de juegos modelo como proceso de aprendizaje para integrar a los niños, ya que se ha demostrado la mejora de los juegos modelo en el desarrollo de habilidades sociales.

Gavidia y Monzón (2018) **Chiclayo**, en su estudio los juegos educativos como estrategia para desarrollar Presentación física para alumnos de segundo grado de Nº 82361 Educación Cholocal. El propósito es demostrar que las actividades de aprendizaje mejoran el nivel de habilidades motoras de los estudiantes de segundo grado en el entorno de aprendizaje. Nº 82361 de Cholocal. Tipo de investigación explicativa con un diseño pre – experimental de Pre – Test y Post – Test con un solo grupo, utilizó la técnica evaluativa, con instrumento de prueba de entrada u salida, la población de 89 niños y niñas, con una muestra representada por 15 alumnos. Resultados en las categorías de configuración espacio temporal 7 de 15 son deficientes, en la categoría interacción espacio temporal 6 de los 15 estudiantes

están el nivel deficiente, en la categoría expresividad comunitaria 5 de los 15 estudiantes están en el nivel deficiente, en la categoría transformación comportamental y simbólica 5 de los 15 estudiantes están en el nivel deficiente. Conclusiones se demuestra que El 100% de los instructores interactivos usan el juego como un concepto de trabajo, de los cuales el 97% lo usa como parte de una mejora de apoyo y solo el 3% en cada paso del desarrollo educativo.

Los autores consideran que Los juegos que utilizan los docentes en el proceso de aprendizaje tienen como objetivo involucrar a niñas y niños en el proceso de aprendizaje y hacerles sentir la realidad que los rodea y los desafíos de la vida en sociedad.

En el presente trabajo de investigación se han considerado teorías para otorgarle soporte teórico científico al estudio, así tenemos; Teoría de la Integración Sensorial:

Según, Ayres (2015) afirma que Puede ser algo como: "Organizar las emociones con la ayuda de ellas (...) es el tipo de cuidado sensorial más importante" que se utiliza durante el primer año para fortalecer y desarrollar habilidades. Base para la visión, el aprendizaje y el comportamiento del infante. (p.14)

Asimismo, Beaudry (2016) quien considera que la Integración sensorial es la capacidad que tiene el Sistema Nervioso Central para lograr la interpretación y organizar la información que es captada por los órganos sensoriales. En relación con ello, la teoría de la Integración Sensorial se desarrolla "con el objetivo de describir, explicar y predecir las relaciones específicas entre el funcionamiento neurológico, el comportamiento sensorio motriz y el aprendizaje académico". (p.36)

Por otro lado, Beaudry, (2016) En lo concerniente a las categorías que se optaron para el proceso de intervención, se adopta los Sistemas Sensoriales: vista, audición, tacto, sentido del movimiento y de la gravedad (p.43)

Sin embargo, los principios propuestos por Lázaro (2016) quien asegura que la sensibilidad es la principal fuente de información sobre nuestro cuerpo y el mundo exterior, ya sea que tengamos un problema de dificultad o falla. La propuesta tiene como objetivo brindar actividades que aumenten las fortalezas y habilidades de los

niños a través de acciones que promuevan el proceso emocional, que se puedan desarrollar y coordinar en el aula del niño. (p.34)

Así mismo, Luria (1984) citado por Lázaro (2016) expone que las sensaciones "son los canales básicos por los que la información sobre los fenómenos del mundo exterior y en cuanto al estado del organismo llega al cerebro, dándole al hombre la posibilidad de orientarse en el medio" por lo que las experiencias tempranas en los principales ámbitos de interacción del niño durante su etapa infantil son fundamentales y beneficiosos para fortalecer su capacidad de aprendizaje (p.14)

Por otro lado, Guirao (1980) citado por Lázaro (2016) enfatiza en que los sentidos son la base de la percepción, entendiendo que no hay nada en el intelecto que no haya pasado por los sentidos (p.43)

Desarrollo sensorial desde el enfoque psicopedagógico desde el método Montessori. El método Montessori se entiende según el principio de absorción, que establece que aunque los adultos adquieren conocimientos a través del intelecto, los niños lo adquieren a través de la vida espiritual, es decir, simplemente son vivir, experimentar, aprender / aprender. (Montessori, 2015, p.76)

De lo expuesto, Montessori, también afirma que "en muchos casos la inteligencia resulta inútil por falta de práctica, y esta práctica es casi siempre una educación sensorial. Todos tenemos necesidad en la vida práctica de poder apreciar con exactitud los estímulos del ambiente" (Montessori, 2015, p.89)

Por tanto, los sentidos son los puntos de contacto con el entorno, y la mente logra el uso más sutil de estos órganos practicando la observación del entorno. En el modelo educativo Montessori, "la educación emocional tiene como objetivo refinar las diversas percepciones de la estimulación a través de ejercicios repetitivos". (Montessori, 2015, p.94)

Asimismo, Yaglis, (2015,) afirma que "el niño forma sus primeras ideas abstractas a través de los sentidos, con ayuda de la educación". La publicación de Montessori es que el crecimiento del niño ocurre de acuerdo con sus momentos difíciles. De esta forma, de 2 a 6 años y medio hay un período de tortura que permite el desarrollo de los nervios. Este momento está ligado a los sentidos externos. (p.67)

El modelo de educación periodontal propuesto por Montessori, porque considera al niño como el centro del proceso educativo, cuyos principales factores son la autonomía, entre otros. (Ferrándiz, et al. 2016, p.45)

Así, "Las barreras son" modernas "cómo el niño siente la esencia de la vida rica, entrenando y mejorando el buen trabajo, como una buena actitud, y lo hará" (Yaglis, 2015, p.50)

Otros conceptos básicos de la lección de Montessori en movimiento y cognición están estrechamente relacionados, muchos de los que el movimiento puede causar pensamiento y lección; La gente aprende mejor cuando están interesados en lo que están aprendiendo; Teoría que está en formas importantes en la dieta y más rica que la escritura en lugares abstractos, y la orden y el silencio alrededor es una oportunidad para los infantes (Lillard, 2015, p.64)

Así, en la pedagogía Montessoriana, los materiales sensoriales se agrupan según los sentidos individuales. Las plantas y los perfumes proporcionan una variedad de aromas que funcionan a través del gusto y el olfato. La sensación táctil se produce en todas las formas de uso y aspereza de la barra. La vista se procesa mediante la percepción diferencial de tamaño, color, volumen y forma, y el oído distingue el sonido de las cajas en instrumentos. (Foshi, 2014, p.46)

María Montessori se basa en una filosofía educativa de respeto por los niños y la capacidad de aprender. Aprenda a través del descubrimiento y ayude a los estudiantes a desarrollar todo su potencial a través de la orientación de profesores con formación metodológica en un entorno preparado para los sentidos. El plan de estudios Montessori propuesto entre las edades de 3 y 6 se divide en cuatro áreas: vida real, lenguaje, matemáticas y educación sensorial. La educación sensorial trabaja en ejercicios y tareas para entrenar y perfeccionar los sentidos, permitiendo que los niños aprendan en el entorno y discernan los detalles. Introduce las habilidades de matemáticas y lenguaje, lectura y escritura a través de materiales especiales de sensores múltiples desarrollados para la educación conceptual a través del examen. (Foshi, 2014, p.56)

Desarrollo sensorial desde el enfoque psicológico. El desarrollo emocional es el proceso mediante el cual un niño se desarrolla en todos sus aspectos y constituye

la base para un mayor desarrollo. El desarrollo emocional puede ser un canal a través del cual un niño recibe información de su entorno (colores, formas, olores, sabores, sonidos, etc.) y sentimientos como el hambre, el frío y las condiciones físicas en el espacio. (Bengoechea, 2016, p.45)

De lo expuesto, según Bengoechea (2016) afirma que las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollan en el niño, ya que son la base del desarrollo perceptivo y cognitivo (intelectual). (p.54)

Asimismo, Bengoechea (2016) Determina el sentido de la información, un estado de conocimiento básico, desde la acción directa en el órgano sensorial. Por lo tanto, la información mantenida en su entorno surge de las contribuciones de los organismos sensoriales que son responsables de la recaudación de la estimulación, lo que nos envía el medio y lo envía al cerebro para registrarlo. (p. 56)

Por otro lado, la sensación es por tanto el efecto producido en las áreas cerebrales por la excitación que se originó en el órgano sensorial a partir de un estímulo procedente del medio externo o interno. En la cual, los estímulos actúan sobre los receptores de los órganos sensoriales, produciéndose una excitación, y originándose una activación nerviosa, que es transmitida a través de los canales como son los nervios ópticos, auditivos, olfativos, táctiles y terminales gustativas hasta el cerebro, órgano que regula la vida consciente. (Bengoechea, 2016, p.78)

Asimismo, Bengoechea (2016) Considere la segunda capacidad para regular los estímulos y distinguir unas cosas de otras: el pensamiento es más que lo que se ve, se oye, se siente, se saborea o se huele. (p. 96)

Por lo tanto, La percepción representa el apoyo de toda la actividad espiritual del hombre, pero también ejerce un papel esencial en los diferentes tipos de actividad, pero representa un regulador de las diversas medidas prácticas. Por lo tanto, por ejemplo, durante la implementación de operaciones de trabajo simples, como ello, en la pared, o borra un tablero, es necesario, a través de un punto de vista, teniendo en cuenta las características de los objetos: Su tamaño, forma, posición en el espacio, dureza; Según estas características que gestionamos nuestras acciones, regulamos los esfuerzos musculares. (Usova y Zaporozhets, 2016, p.53)

En consecuencia, La madurez es un proceso importante en la vida de cada persona y hace que las personas estén bien educadas. En esto hay un sentido de responsabilidad por recibir información externa más allá de nuestra comprensión. También tenemos hallazgos que juegan un papel importante en hacer que los datos en el cerebro se transmitan.

Según, Velázquez (2016) El mundo mutuo trabaja y reacciona a nuestra biología sin interferir nunca en este proceso de interacción. Todos vivimos en un mundo físico que hace ciertas cosas. A través de los sentidos, el hombre adquiere información sobre el mundo que lo rodea, por lo que las emociones pueden considerarse la base de todo conocimiento. (p.76)

Por tanto, se debe enfatizar que la emoción es el primer contacto entre el cuerpo y el estímulo del entorno, y que la emoción es una emoción que afecta a una emoción: en respuesta al hambre, sed, dolor, estímulo, no interfiere con la memoria o imágenes, respectivamente, hasta que aparece en un sentido perceptual. (Imaz, 2015, p. 43)

Para Arribas (2014, p. 67 - 72) las sensaciones suelen clasificarse en:

Sensaciones Interoceptivas: Nos brindan información sobre los procesos internos del cuerpo, los mismos que provienen de la ventana. Mantienen cierta relación con los estados emocionales.

Sensaciones Propioceptivas: Nos dicen la posición del cuerpo en el espacio y la postura, la fusión de los sentidos secundarios

Sensaciones Exteroceptivas: se originan del exterior de la persona y los estímulos son captados por los sentidos; Ver, oír, tocar, saborear, oler.

Según, Vila y Cardo, (2015) Dice que el desarrollo sensorial es un conjunto de estructuras que se encargan de lo sensorial, táctil, auditivo, etc. Recibir, transmitir e integrar sentimientos. Al comienzo del estudio, ninguno de los sentidos fue considerado en la mente antes porque el niño no recibió ideas sino imágenes; El niño retiene sonidos, figuras, sensaciones; Todo su conocimiento está en sensación. El cerebro no puede sentir, responder y pensar normalmente cuando está en un vacío sensorial. (p.78)

Asimismo, Martínez (2016) Con el desarrollo emocional, el niño desarrollará todos los aspectos y creará la base de un gran desarrollo físico y del lenguaje. Este niño forma canales que recibe de su entorno. Las habilidades estéticas son las primeras características que se desarrollan porque son importantes para el desarrollo perceptivo y cognitivo. Según la cantidad de información recibida por el niño, puede ofrecer soluciones a condiciones ambientales o ambientales. Es decir, realizará acciones inteligentes (p.34)

Para Antoraz (2016) Realizado por la mayoría de la experiencia de aprendizaje. Esto es cuando buscamos o escuchamos la información de las instalaciones, como si no se obtuviera información directa, esto no aprende, pero además de la experiencia ambiental y la interacción humana, también contribuye a la biología. Madurez. . Anime a sus hijos a explorar nuevos experimentos a ayudar a los animales a explorar el medio ambiente (p.93)

Proceso emocional en el campo de la educación. El aprendizaje y el desarrollo emocional son aspectos fundamentales de la educación preescolar, ya que sirve como plataforma para el pleno desarrollo de la mente del niño, especialmente el desarrollo emocional es la clave para lograr un amplio éxito en el aprendizaje: mental, físico, físico y moral. (Usova y Zaporozhets, 2016, p.67)

Por consiguiente, la educación sensorial es importante porque está en el conocimiento de la realidad alrededor de la cual se basa, por defecto, basado en la sensación y los conceptos. El conocimiento de los objetos y los fenómenos están rodeados de órganos sensoriales, procesos complejos, como la memoria, la imaginación y la toma. (Usova y Zaporozhets, 2016, p.74)

De manera similar, el desarrollo emocional puede considerarse como una condición para el dominio exitoso de cualquier actividad práctica. Para recordar algo, primero debe verlo o escucharlo. El proceso de imaginar se basa en las experiencias de impresiones previamente aceptadas, los hechos generales se resumen de manera reflexiva y verbal, y se extraen conclusiones sobre las relaciones y leyes basadas en estos hechos.

Por tanto, se puede determinar que la característica del desarrollo sensorial radica en la representación en sentido amplio, es decir, el dominio de los patrones

sensoriales. Se trata de un proceso mediante el cual los niños son estimulados desde el entorno en el que el uso de materiales didácticos especiales juega un papel fundamental. A partir de la información que reciben a través de los órganos sensoriales, los niños pueden mejorar y potenciar su capacidad de percepción, permitiéndoles aprender de manera objetiva y práctica conceptos básicos, que son la base de un aprendizaje más complejo y al mismo tiempo promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Brugué, Rostán y Sellabona, 2015, p.45).

Según, González (2016) En los primeros años de vida, los sentidos son herramientas que permiten a los niños aprender sobre el mundo que les rodea. A medida que se desarrollan sus sentidos, progresan en la cognición y la construcción de un mundo físico y social más completo. De ahí la importancia de trabajar la activación y el desarrollo sensorial en la educación preescolar. (p.78)

Asimismo, Soler (2016) Confirmar: La vida de la relación con el mundo alrededor del niño comienza a través de los sentidos y los sentimientos comienzan a pensar para construir sus propias ideas; Por lo tanto, desde cero, la guía es necesaria en la interpretación de impresiones sensibles, explicando los hallazgos sensibles. (p.78)

Por otro lado, Rousseau (2016) Señala que como adultos, los niños tienen la capacidad de obtener estímulos a través de sus órganos sensoriales, pero han tenido una pequeña experiencia previa, por lo que es necesario fomentar el aprendizaje a través de ellos y los apoye con más éxito. Los niños de hasta 12 años deben basarse en el aprendizaje confidencial que le permite al niño controlar su entorno. Esta educación temprana facilita el progreso del aprendizaje posterior, tanto mental como físicamente. La educación emocional permite a los niños aprender más natural e íntimo para mejorar su conocimiento de la física y ayudarlos a distinguir entre sus personalidades y el mundo exterior lo tangible, ayudándole a discernir entre su propia naturaleza y el mundo externo. (p.56)

Por otro lado, el desarrollo intelectual es un proceso en el que tiene lugar el aprendizaje, que nace de la interacción, la interacción con el entorno y el mundo circundante. De esta forma, el niño ve, organiza y recibe enseñanzas que le permiten crecer intelectual y mentalmente. Maduro. Según Piaget (citado por

Hernández, 2016), la ciencia es conocida como "una serie de estructuras intelectuales progresivas que forman la base de diversas funciones y posiciones que el sujeto puede resolver a medida que avanza en el desarrollo". (p. 20).

Por consiguiente, Piaget piensa que el período operativo específico durará de 4 a 7 años. Reduce el proceso de razonamiento y se puede aplicar a problemas específicos o problemas reales. Socialmente, los niños se están convirtiendo en seres humanos verdaderamente sociales que, en esta etapa, tienen una serie de esquemas lógicos, arreglos mentales y categorización de conceptos, espacio, tiempo y velocidad. (Hernández, 2016, p 25)

Asimismo, Piaget, Según su investigación, la etapa de prevención es la segunda de las cuatro. Sigue a la fase líquida y ocurre entre los 2 y los 7 años. Esta etapa se caracteriza por una reacción interna a la etapa anterior, a raíz de la cual surgen conductas mentales que aún no han sido clasificadas como tarea por falta de ambigüedad, relevancia y / o recaída). (Hernández, 2016, p 32)

Por tanto, a los niños y niñas se les imponen nuevos castigos que les permitan afrontar en la misma línea diferentes situaciones de su vida diaria, con el fin de concienciar sobre la educación preescolar, incluida la importancia de las acciones coercitivas. La estimulación sensorial es parte del proceso de aprendizaje.

“El eje vertebrador de la educación sensorial es que por medio de los sentidos podemos descubrir las distintas características de los objetos, y que para lograrlo, se debe ejercitar y conocer cada uno de los sentidos, la mejor manera de desarrollar cada uno de los sentidos es proporcionando la mayor cantidad de experiencias directas posibles que permitan utilizar los órganos de los sentidos y, al mismo tiempo, identificar las características de los objetos que nos permite conocer cada uno de ellos” (Aranda, 2018, pág.87).

Por tanto, a los niños y niñas se les imponen nuevos castigos que les permitan afrontar en la misma línea diferentes situaciones de su vida diaria, con el fin de concienciar sobre la educación preescolar, incluida la importancia de las acciones coercitivas. La estimulación sensorial es parte del proceso de aprendizaje. (Vilaboa, 2015, p.34)

Por tanto, el entrenamiento de los sentidos depende mucho de la creatividad de cada maestro, es necesario despertar todos los sentidos en los niños, creando una especial emoción y creatividad para cada actividad como: la lúdica.

Juegos. Para una mejor investigación, definamos la palabra etimología, que es una palabra derivada de dos palabras latinas: "iokuci", que significa humor, humor, gracia, humor y "ludusi", que significa deporte, diversión.

En general, los juegos están asociados con la diversión, el entretenimiento físico, el placer y la diversión. (Díaz, 2016, p. 67).

Según, Huizinga (2016) en su noción la lúdica como un acto o un relajamiento, que ciertamente se desarrollará dentro de los límites temporales y espaciales de las reglas, aunque sea libremente aceptado, la acción tiene un propósito propio y va acompañada de una sensación de excitación. Felicidad y por ser consciente de las más "diferencias" que en la vida normal. (p.87)

Asimismo, (Zapelli, 2015) considera el juego como un término general para "cultura" y argumenta que puede haber existido antes de la práctica, antes de que originalmente fuera un motivador.. (p.32)

Por su parte, Viciano y Conde (2014) en nociones: "el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia". (p. 83)

Por consiguiente, puede concluir que el juego es importante para el desarrollo, el automóvil, el conocimiento, la actitud y el poder social de un infante.

Por otro lado, Garaigordobil (2018), No solo jugando Es una oportunidad para que los niños se expresen, pero también para experimentar con el autodescubrimiento, la exploración y la sensación, el movimiento, las relaciones en las que se descubren a sí mismos y construyen su percepción del mundo. (p.45)

Afirma que el juego no brinda más de una oportunidad para abordar los temas del programa de educación infantil. En esta etapa del aprendizaje, el juego se utiliza como estrategia de motivación para explorar el contenido de las áreas de aprendizaje que se enseñan en el aula. (Iturbe, 2015, p.54)

Por consiguiente, se analiza según lo mencionado anteriormente, con énfasis en la importancia del juego para mejorar el desarrollo de niños, apoyo a aprendizaje e interacción entre adultos e infantes.

Teoría de pensar acerca de leer una categoría desde acosar el juego. Para Piaget, diferentes formas en que desempeñan durante el desarrollo infantil son los efectos más seguros del cambio en su estado mental.

Según, Piaget, citado por Linaza, (2016) determina la lúdica, en parte, refleja estas estructuras. Sin embargo, al igual que las actividades de alto nivel para los niños, el juego contribuye al desarrollo y desarrollo de nuevas estructuras mentales. (p.26)

Por consiguiente, la lúdica se basa principalmente en suspensión en lugar de sentarse. Piensa en cualquier ajuste en la atmósfera, la teoría, el equilibrio entre los dos polos. Y si el parecido, un conjunto de comportamientos que obligan a un cambio de inteligencia, "es un ejemplo de vivienda, un juego en el que la realidad externa se ve distorsionada por la credibilidad de los propios campos, se convertirá en un ejemplo" (Linaza y Maldonado, 2017, p. 42).

El autor Piaget, mencionado por In Helder (2017), distingue cuatro tipos de juegos: juego de ejercicios, juego de símbolos, juego de principios y juego de construcción. (p.24)

El programa de ejercicios se desarrolla en toda el área física (0-2 años) y está sujeto a la exigencia de automático. Tan pronto como un niño atraviesa las dificultades de adaptarse a una nueva situación, utiliza las habilidades adquiridas para crear felicidad. (Valdés y Flórez, 2016, p.89).

Durante este período, el juego repite la ejecución de funciones sensorio-motoras que "pierden" su propósito y se repiten por el placer único que brindan a los niños. (Delval y Kohen, 2016, p.67)

Estas acciones suelen afectar las capacidades sensoriales y motoras. Son ejercicios simples o combinaciones de movimientos, con o sin un propósito evidente. Los juegos simbólicos (que ocurren principalmente de 2 a 3 a 6 a 7 años) aparecen en aproximadamente 2 años y se caracterizan por el uso "simbólico" de los objetos: los objetos existentes no son la situación que existe por sí mismos, sino

que "representan" a otros. Objetos inexistentes. Por ejemplo, cuando un niño usa una caja de cartón para jugar como automóvil o usa una hoja de papel como boleto para jugar, juega un juego simbólico (García y Delval, 2017, p.34).

En la siguiente etapa, cubre el rango de edad de 2 a 7 años. En etapas, el lenguaje comienza a moverse rápidamente y los niños tienen la capacidad de usar símbolos cada vez más diferentes que representan objetos. Los juegos aquí son básicamente simbólicos. En el momento en que los niños juegan, imitan a los adultos y de esta forma comprenden el mundo que les rodea. Defienden el interés por promover el juego simbólico porque tiene grandes funciones cognitivas, sociales y emocionales (Masnou, 2017, p.45)

Asimismo, Ortega (2015), Piaget cree que existe un "parentesco innegable" entre los dos juegos discutidos hoy (motor y simbólico), porque existe una buena relación entre ellos. Sin embargo, estos son juegos que muestran cada etapa según Piaget, hay dos tipos de juegos que también son muy comunes, el juego de construcción y el juego de laboratorio.. (p.34)

Esta lúdica se desarrolle de 5 a 6 años. 7 años deben ser más grandes, cuando las reglas cambian las reglas, aunque un fuerte declive, el juego brillante puede considerarse más interesante de acuerdo con los niños o situaciones (Abad y Ruiz de Velasco, 2015, p.45).

En diversas lúdicas es el estado de derecho, que oscila entre los cuatro y los siete años, según el origen social del niño. Comienzan con un juego de reglas simple y están directamente relacionados con las acciones, y en unos 12 años, como un juego de reglas complejo, independiente de la acción y la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y el uso frecuente de la estrategia. (Montañés, 2015, p. 23).

Juego de reglas, por otro lado, porque contribuye al aprendizaje de las reglas de gobierno, que todos los jugadores deben respetar, la construcción de la cooperación entre ellos, las "habilidades sociales, la cooperación con la competencia y las fundaciones, la competencia, la amistad, el control emocional". y consideraciones de normalidad También el lenguaje, la memoria Disfruta del

desarrollo del pensamiento humano, la meditación y la observación. (Montañés, 2016, p. 46).

Teoría sociocultural del juego. Esta teoría es planteada por Vygotsky, 1933; citado por Elkonin, 2016) donde la confirmación de la reproducción es un proceso de sustitución. Es un concepto reflexivo e imaginativo de deseos increíbles. El pensamiento muestra que el pensamiento crea una nueva estructura en la que un niño está inconsciente o es joven, y representa un cierto tipo de actividad de una persona consciente. Se cree que el niño en el juego crea un sentido de adivinar y escuchar / objeto, en el que prevalece la terminología, el significado de la palabra, el significado del objeto, determina su efectividad. Enfatiza que el niño no es un símbolo en el juego, sino que cumple el deseo, pasando por las formas básicas reales de las emociones. Y cree que una parte importante del juego es la ley, que ha cambiado el rendimiento. (p. 56)

En consecuencia, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2014, p. 23).

Según, Ortega, (2015) Confirma una relación entre la lúdica y el contexto sociocultural en el que vive el infante y confirma que durante el juego, los infante se planifican a sí mismos en actividades adultas de su cultura y se les habla de su futuro. Papel y apreciación De esta manera, el juego evoluciona temprano en desarrollo, a medida que los niños comienzan a adquirir la motivación, las habilidades y los comportamientos necesarios para su participación en la sociedad, que solo pueden lograrse plenamente con la ayuda de sus mayores y compañeros. (p.50)

También, Vygotsky afirmó que la simulación es la regla interna en la que se presenta el juego. A través de "los niños se adaptan al significado cultural de todas las actividades humanas" (Ortega, 2015, p. 64).

Por otro lado, Elkonin (2015) La nota que el trasfondo de la lúdica es general, ya que su naturaleza y origen también son mutuos, enfatiza que la naturaleza de los juegos de los infantes solo puede entenderse a través de la relación que existe

entre ellos y la vida del niño en la sociedad, considera que el uso de Los objetos están sujetos a la comprensión de la vida social de la relación. Que el origen del juego de símbolos está estrechamente relacionado con el desarrollo de la cultura del niño, que se centra en los adultos y muestra que el papel del infante en a lúdica principal está orgánicamente vinculado a la regla y que la regla está emergiendo gradualmente como la parte principal del papel del infante. (p. 34)

Asimismo, Ortega, (2015) Desde el punto de vista cultural de la escuela soviética, el propósito del juego es conocer el mundo de los adultos, sus relaciones, profesiones, acuerdos, organizaciones y el proceso de comunicación. (p. 67)

Según, (Vygotsky, 1933; citado por Elkonin, 2015) Pensaron que el elemento básico de un niño era el juego único, una característica del último año de campo preescolar. Por lo tanto, es una reconstrucción social, cooperativa, de roles adultos y sus interacciones sociales. (p.91)

En resumen, con las reglas establecidas libremente para niñas y niños, con un propósito, el juego puede definirse como una actividad voluntaria en un momento y lugar específicos. A través de actividades lúdicas, las niñas y los niños desarrollan habilidades, adquieren nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje. (Linaza y Maldonado, 2017, p. 65).

Por tanto, la lúdica también es un partícipe del desarrollo social, luego fomenta la participación en un grupo donde aprenden a participar en actividades, compartir contenidos, llegar a acuerdos y aceptar decisiones y decisiones mayoritarias. Demuestra que las niñas y los niños juegan con tales placeres, por estas acusaciones, pero expresan sus propios sentimientos para superar sus preocupaciones y miedos. (Linaza y Maldonado, 2017, p. 69).

Importancia del juego en el sistema educativo de enseñanza y aprendizaje del niño. Ese período a menudo se denomina "período preescolar". Las habilidades lingüísticas, socioemocionales y cognitivas de los niños están creciendo rápidamente. Durante esta etapa, la emoción y el aprendizaje proviene de actividades como bailar, leer o cantar, así como la interacción con los compañeros y cuidadores, en el hogar y en un ambiente infantil saludable, es importante. Así, jugar en el preescolar permite a los niños explorar y comprender el mundo que les

rodea, así como utilizar y desarrollar su imaginación y creatividad. (Romero y Gómez, 2015, p. 23)

Además de eso, el juego es una de las formas más importantes para que los niños pequeños adquieran los conocimientos y habilidades necesarios. Por esta razón, las oportunidades de juego y el entorno que apoyan el juego, la investigación y el aprendizaje son fundamentales para los programas de aprendizaje temprano.

En el que se puede notar un aspecto importante del juego, es la habilidad práctica de los niños y su habilidad para controlar en la realidad. Nos referimos a la capacidad de acción del niño, al proceso de toma de decisiones y al nivel de toma de decisiones en el juego del niño. Finalmente, el juego debe incluir un cierto grado de iniciativa que permita a los niños desempeñar sus propios roles activos y experimentados, además de inculcarles la confianza y la confianza en que tienen habilidades, autonomía y agentes para aprender a jugar. (Zosh. 2017, p.23)

Por otro lado, crecer y aprender por naturaleza es difícil y limitado. Sin embargo, todas las áreas del desarrollo, incluidas las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales, pueden recuperarse mediante el juego. Después de todo, durante una experiencia divertida, los niños usan todas sus habilidades a la vez. Esto ocurre a menudo entre "rincones de juego" de preescolar o escuela o "eventos de mitad de juego". Las actividades de juego, cuando están planificadas, ayudan al niño a desarrollarse y aprender de manera más eficaz que otros tipos de educación. Al elegir jugar con lo que quieren, los niños desarrollan habilidades en todas las áreas del desarrollo (Gleave y Cole-Hamilton, 2015, p. 42)

De manera similar, este juego sienta las bases para desarrollar habilidades y conocimientos sociales y emocionales básicos. A través del juego, los niños contribuyen a su capacidad para conectarse con los demás, compartir conflictos, aprender a negociar, resolver y afirmarse. El juego también enseña habilidades de liderazgo a los niños, así como relaciones grupales. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para aumentar la resiliencia y afrontar habilidades, además de superar miedos como jugar a héroes de ficción,

por ejemplo, aprender a gestionar relaciones y resolver problemas sociales. (Milteer y Ginsburg, 2015, p. 34)

Por su lado, Chacón (2015) Él cree que la actividad debe tener lugar en aulas y centros educativos, ya que es una actividad atractiva e inspiradora que evapora la atención de los estudiantes hacia todas las materias. (p.24)

Al mismo tiempo, Torres (2015) Demuestre cómo los juegos son beneficiosos para los niños en términos de desarrollo psicológico, biológico y emocional. También plantearon la idea de que el juego promueve el desarrollo psicomotor, espiritual, social y emocional de los niños. (p. 45)

Otro factor importante de la lúdica para los infantes tiene influencia católica: relajación, ira y agresión. Es por eso que a psicólogos como Eric Erickson, Anna y Sigmund Freud les encantaba jugar como un recurso médico y lo veían como una herramienta que ayuda a todos los niños a integrar sus personalidades y protegerse de la ansiedad. Asimismo, el juego infantil se presenta como la diferencia entre la identidad más reconocida y una cédula de identidad, por lo que su papel en el desarrollo personal es importante. (Torres 2015, p.51)

En definitiva, los juegos son necesarios para el desarrollo de los niños. Es muy importante para la actividad física, la liberación de energía y es fundamental para el equilibrio emocional. Al mismo tiempo, es una fuente de conocimiento. Por tanto, la escuela debe ser un lugar donde el juego permita, porque el juego juega cosas y desarrolla sus conocimientos físicos, la estructura del espacio y el tiempo y las habilidades de representación, la posesión de habilidades sociales y también el conocimiento de los valores del mundo social experimentado (Thió, et al. 2017 p. 118)

2.1 Base conceptual

Comprensión: es la organización, interpretación, análisis e integración de los estímulos que perjudican el funcionamiento de los sentidos y el cerebro. “la percepción es la organización, interpretación, análisis e integración de esos

estímulos, que implica el funcionamiento de los órganos de los sentidos y el cerebro.

Aprendizaje: desempeña un papel importante dentro de la vida de cada ser humano, ya que nos ayuda de manera positiva al desarrollo global de toda la persona.

Desarrollo sensorial: es un conjunto de estructuras encargadas de la recepción, transmisión y la integración de las sensaciones táctiles, visuales, auditivas.

Capacidades sensoriales: son las primeras funciones que se desarrollarán porque son importantes dentro del desarrollo perceptivo y cognitivo.

Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

III. METODOLOGIA

3.1 Tipo de Investigación

El presente estudio de investigación será Descriptiva - Explicativa porque describirá momentos que se estará observando e identificando dimensiones del problema de estudio (Hernández, 2015)

Además, explicativa, porque no solo describirá el problema o fenómeno observado, sino que se acercará y buscará explicar las causas que originaron la situación analizada.

- a. De acuerdo con el periodo que se captó la información, por ello el estudio fue Prospectivo: La información se recogió de acuerdo con los criterios de la investigadora y para los fines específicos de la investigación, después de la planeación de esta.

- b. De acuerdo a la evolución del fenómeno estudiado: el estudio fue Transversal: Porque se midió las variables una sola vez, en un momento dado, sin pretender evaluar la evolución en el tiempo.
- c. De acuerdo con la comparación de poblaciones, es Descriptivo: Se describió una población en función de un grupo de variables y respecto de la cual no existen hipótesis centrales.
- d. De acuerdo con la interferencia de la investigadora en el fenómeno que se analizó y se orientó a un estudio Observacional, donde se describió el fenómeno estudiado; por lo tanto, no pudo modificarse a voluntad propia, ninguno de los factores que intervienen en el proceso.

3.2 Diseño de Investigación

El trabajo de investigación será No – Experimental, con un diseño de descriptivo simple: se empleó este diseño porque se recogió la información acerca de una variable en una muestra.

En la cual se tomó una muestra finita (M) y se observó la variable, por lo tanto, se trató de un diseño descriptivo que no interviene en la variable, simplemente la observa y describe. (Sánchez, 2016)

De ahí que su esquema es:



Donde:

M : Muestra.

O : Observaciones

X : variable independiente.

Y : Variable dependiente

3.3 Escenario de estudio

Aramango es un pequeño pueblo que inicialmente fue poblado por Aguarunas, en 1955 con la llegada de los colonos fueron desplazados, a donde luego fueron a refugiarse en un primer momento en la Comunidad Nativa de la Reserva de Ujucamo, y los demás buscaron albergue al interior de la selva.

El distrito de Aramango fue tomado por los colonos conocidos (cajamarquinos) como los señores; Gonzales Flores, Javier Milian, Carlos Flores Acuña, Segundo Eliseo Cortina Barrantes, Silva Terrones Nehemías, entre otros que más adelante se unieron y formaron la colonia de mestizos.

Se organizaron política y administrativamente, llegando a elegir al primer Teniente Gobernador señor José Santos Briceño y primer agente Municipal el señor Juan Terrones Carvajal. Con tiempo la población creció con ello las familias, para poder poner sus hijos a la escuela, se gestionó la primera escuela creándose en 1957, Aramango fue dividido en dos regiones del río Aramango hacia el Sur (comunidades nativas La Reserva) y al norte, (colonos)

El crecimiento de la población los obligo a demarcar su territorio, por lo que en 1961 se crea el distrito de Aramango mediante DL N°13789 del 28 de diciembre, durante el gobierno del presidente del Perú Manuel Prado. Aramango. Hoy cuenta con 6 Centro poblados y 54 caseríos, dentro de uno de estos centros poblados se encuentra Ujucamo contexto donde se ubica la institución educativa inicial N°16588 donde se levantó el trabajo de investigación.

3.4 Participantes

Participaron de este estudio 10 niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I N°16588 del Centro Poblado Ujucam, Distrito de Aramango – Bagua.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La primera técnica empleada en este estudio de investigación fue la observación. Del mismo modo se aplicó la técnica de encuesta.

Como parte de los Instrumentos de recolección de datos se utilizó una lista de cotejo para los niños y niñas; y la encuesta por cuestionario para las docentes.

Ficha de Observación, ayudó a la recolección de datos sobre la importancia del juego y en base a nuestra variable. Este instrumento estuvo constituido por 3 dimensiones y 20 ítems; de escala dicotómica, que se aplicó a los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 de comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua.

3.6 Procedimiento de recolección de datos

Para realizar el proceso consecuente de esta investigación se utilizó el método hipotético deductivo, porque a partir de la observación de casos en un determinado lugar se plantea un posible problema, teniendo como sustento una teoría. Bisquerra (2015, p.55).

Según el origen de los datos obtenido se empleará el Método cuantitativo porque es ordenado de manera probatoria en base a resultados. Se procesó la información según las variables en un contexto estadístico SPSS 23 y se realizó las conclusiones al finalizar. (Hernández, et al. 2015)

Para la presentación de la información se utilizará las tablas y gráficos, asimismo, los resultados se presentan en forma de análisis univariado utilizando la estadística descriptiva a través de tabla de frecuencias y porcentajes.

3.7 Rigor científico

Por ser este un estudio de tipo cualitativo se procedió a la validez del instrumento, la misma que estuvo determinada por la opinión de juicio de expertos, quienes dieron sus aportes al contenido del instrumento de recojo de información.

En un primer momento se envió el instrumento a los expertos, quienes luego de revisarlos, los devolvieron con las observaciones del caso.

Una vez subsanado las observaciones hechas por los expertos, se volvió a enviárseles a cada uno para poner a prueba su corrección. Finalmente lo devolvieron al autor, debidamente firmado como muestra del proceso de validación.

IV. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Resultados

Tabla 1

Edad de los niños y niñas de la I.E la I.E.I. 16588 - Bagua

Edad		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3	3	30,0	30,0	30,0
	4	2	20,0	20,0	50,0
	5	5	50,0	50,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

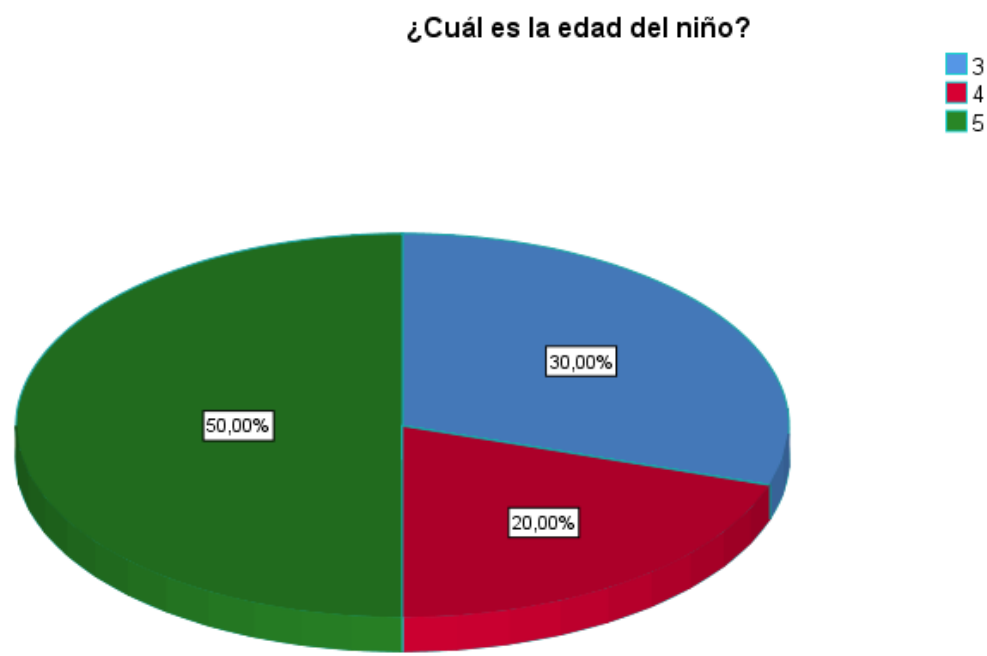


Figura 1. Edad de los niños y niñas de la I.E la I.E.I. 16588 - Bagua

Interpretación. En la tabla 2, figura 1 se aprecia la distribución de los niños y niñas por edades donde, el 30% de niños y niñas son de 3 años, el 20% son de 4 años y el 50% de 5 años de edad.

Tabla 2

Juego para el desarrollo auditivo

DESARROLLO AUDITIVO		Recuento	% de N columnas
Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales de la comunidad Ujucam.	Si	6	60,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	1	10,0%
Juega emitiendo sonidos a través de un globo cara a cara con otro niño.	Si	2	20,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	4	40,0%
Utiliza como altavoz el guayaquil, tubos, cartulinas enrolladas y otros	Si	4	40,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	2	20,0%
Canturrea guando se le pone música de su comunidad o cuando la maestra canta	Si	7	70,0%
	En proceso	2	20,0%
	No	1	10,0%
Hace sonar instrumentos musicales las sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros	Si	9	90,0%
	En proceso	1	10,0%
	No	0	0,0%
Escucha sonidos de los instrumentos musicales sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros	Si	10	100,0%
	En proceso	0	0,0%
	No	0	0,0%
Elabora pulseras con cascabeles de semillas de la comunidad y escucha como suenan	Si	0	0,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	7	70,0%
Aplauda siguiendo el ritmo a la maestra, rápido, lento.	Si	2	20,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	3	30,0%
Juega al payasito tocándose la nariz, los ojos, la cabeza, etc.	Si	4	40,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	2	20,0%
Imita el sonido de un trueno, de las gotas de lluvia, caída de piedras, viento, etc.	Si	0	0,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	7	70,0%

Interpretación. En la tabla 3 se observa que el 60% de niños imita sonidos onomatopéyicos de animales de su zona, mientras que 30% está en proceso y 10% no lo hace. Al jugar emitiendo sonidos a través de un globo, solo el 20% lo hace el 40% está en proceso y un 40% no lo hace, respecto al uso de guayaquiles, tubos de papel como altavoz el 40% juega de ese modo, 40% está en proceso y 10% no juega. De otro lado 70% de niños canturrea cuando la maestra canta, 20% en proceso y 10% de niños no lo hace. El 90% de niños juega con instrumentos musicales, al igual que 100% de niños disfrutan escuchar los sonidos de los instrumentos musicales, 70% de niños elaboran pulseras y disfrutan de sus sonidos, 50% de niños están en proceso cuando se aplauda, finalmente juegan tocándose la cabeza, nariz, cantando al payasito, y 70% de niños no puede imitar al sonido del trueno, caída de piedras, etc.

Tabla 3*Juego para el desarrollo visual*

DESARROLLO VISUAL		Recuento	% de N columnas
Se mira frente a un espejo y se describe como niño o niña.	Si	9	90,0%
	En proceso	1	10,0%
	No	0	0,0%
Describe objetos (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas)	Si	4	40,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	3	30,0%
Observa y nombra los colores de las frutas: cocona, cacao, aguaje, ungurahui, ungu, camu - camu, chambira, uvilla.	Si	1	10,0%
	En proceso	8	80,0%
	No	1	10,0%
Describe objetos (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas)	Si	5	50,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	1	10,0%
Nombra las frutas por su tamaño: cocona, cacao, aguaje, ungurahui, ungu, camu - camu, chambira, uvilla.	Si	5	50,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	0	0,0%
Describe objetos por su tamaño (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas)	Si	4	40,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	1	10,0%
Colorea con semillas de frutas: aguaje, ungurahui, ungu, camu - camu, uvilla, cacao	Si	1	10,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	5	50,0%
Hace pompas con semillas, cortezas: choloque, miel de palo, uña de gato, marañón, etc.	Si	0	0,0%
	En proceso	10	100,0%
	No	0	0,0%
Llena recipientes con semillas; cuya, boliche, acacia, torta, cabalonga, tamarindo, amora, etc	Si	3	30,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	4	40,0%
Clasificas semillas en recipientes: huairuro, tocte, mocora, Kongolo, mocora café, mocati, chambimbe	Si	0	0,0%
	En proceso	1	10,0%
	No	9	90,0%

Interpretación. Se aprecia que 90% de niños se mira al espejo, 40% describe nombres de semillas, 80% aún está en proceso en cuanto a nombrar colores de frutas, 50% describe objetos: semillas, palitos, y otros. El 50% de niños nombra frutas por su tamaño, 50% está en proceso; el 50% está en proceso al describir objetos por su tamaño. El 50% de niños no colorea, y un 40% de ellos está en proceso de coloreo, 100% de niños está en proceso de hacer pompas de semillas, 40% de niños tiene dificultad para llenar recipientes con semillas y finalmente 90% clasifica semillas en recipientes.

Tabla 4*Juego para el desarrollo táctil*

DESARROLLO TÁCTIL		Recuento	% de N columnas
Juega con agua.	Si	10	100,0%
	En proceso	0	0,0%
	No	0	0,0%
Juega con tierra, arcilla, piedras.	Si	1	10,0%
	En proceso	8	80,0%
	No	1	10,0%
Juega con masa de plátano (guineo), de yuca, de maíz, etc.	Si	3	30,0%
	En proceso	6	60,0%
	No	1	10,0%
Juega con semillas de la comunidad.	Si	3	30,0%
	En proceso	7	70,0%
	No	0	0,0%
Construye collares de semillas secas.	Si	0	0,0%
	En proceso	2	20,0%
	No	8	80,0%
Decora sus trabajos con semillas secas.	Si	0	0,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	6	60,0%
Juega con los tejidos de la zona (cushma), hacen sus casitas, prendas de vestir.	Si	0	0,0%
	En proceso	0	0,0%
	No	10	100,0%
Juega con las hojas secas, hacen vinchas, fajas, chaquiras.	Si	0	0,0%
	En proceso	7	70,0%
	No	3	30,0%
Juega con las plumas de algunas aves del lugar; loros, papagayos, guacamayos.	Si	3	30,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	4	40,0%
Juegan a experimentar fenómenos meteorológicos: lluvias.	Si	10	100,0%
	En proceso	0	0,0%
	No	0	0,0%

Interpretación. En la tabla 5 se observa que el 100% de niños y niñas juegan con el agua, 80% de ellos juega con tierra, arcilla, piedras, solo un 30% juega amasando, el 60% se encuentra en proceso. El 70% de niños juega con semillas de la comunidad, 80% de niños no puede construir collares con las semillas de la comunidad, mientras que el 40% de niños decora sus trabajos con semillas secas. El 100% no juega con los tejidos de la zona, 70% se encuentra en proceso al jugar con hojas secas, así el 40% no juega con las plumas de aves del lugar; sin embargo, al 100% de niños y niñas les gusta experimentar la lluvia.

Tabla 5*Juego para el desarrollo gustativo*

DESARROLLO GUSTATIVO		Recuento	% de N columnas
Saborea e identifica comidas saladas.	Si	5	50,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	0	0,0%
Saborea e identifica comidas dulces.	Si	7	70,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	0	0,0%
Saborea e identifica comidas acidas.	Si	4	40,0%
	En proceso	6	60,0%
	No	0	0,0%
Juega e identifica sabores de verduras.	Si	2	20,0%
	En proceso	2	20,0%
	No	6	60,0%
Juega e identifica sabores de frutas.	Si	4	40,0%
	En proceso	6	60,0%
	No	0	0,0%
Juega e identifica sabores de carnes.	Si	1	10,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	5	50,0%
Juega e identifica sabores de menestras.	Si	0	0,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	7	70,0%
Juega e identifica sabores de lácteos.	Si	1	10,0%
	En proceso	7	70,0%
	No	2	20,0%
Juega e identifica alimentos líquidos.	Si	6	60,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	0	0,0%
Juega e identifica alimentos sólidos.	Si	7	70,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	0	0,0%
Juega e identifica alimentos picantes.	Si	8	80,0%
	En proceso	2	20,0%
	No	0	0,0%
Juega e identifica alimentos calientes.	Si	9	90,0%
	En proceso	1	10,0%
	No	0	0,0%
Juega e identifica alimentos fríos	Si	9	90,0%
	En proceso	1	10,0%
	No	0	0,0%

Interpretación. En la tabla 6 se observa que 50% de niños identifica comidas saladas y el 50% está en proceso, 50% identifica dulces, 60% está en proceso a identificar alimentos ácidos, 60% de niños no identifica sabores de verduras, 40% si identifica sabores de frutas el 60% se encuentra en proceso. 50% de niños no identifica sabores de carnes, 70% no identifica sabores de menestras, 70% se encuentra en proceso de identificación de sabores de lácteos, 70% si identifica alimentos líquidos, 80% identifica alimentos picantes, 90% identifica alimentos calientes y 90% alimentos fríos.

Tabla 6*Juego para el desarrollo olfativo*

DESARROLLO OLFATIVO		Recuento	% de N columnas
Le gusta participar de experiencias como oler frutos de la zona	Si	3	30,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	4	40,0%
Le gusta participar de experiencias como oler flores de la zona	Si	4	40,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	1	10,0%
Le gusta participar de experiencias como oler comidas de la zona	Si	10	100,0%
	En proceso	0	0,0%
	No	0	0,0%
Le gusta participar de experiencias como oler panes, bizcochos, y dulces de la zona	Si	5	50,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	0	0,0%
Le gusta participar de experiencias como oler aceites naturales de la zona; copaiba, cupuazu, cacao	Si	0	0,0%
	En proceso	4	40,0%
	No	6	60,0%
Le gusta participar de experiencias como oler combustible de embarcación: petróleo, gasolina	Si	0	0,0%
	En proceso	7	70,0%
	No	3	30,0%
Le gusta participar de experiencias como oler hojas quemadas, leña, caña, miel de palo, miel de abeja	Si	0	0,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	7	70,0%
Le gusta participar de experiencias como oler su ropa	Si	5	50,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	0	0,0%
Le gusta participar de experiencias como oler la ropa de sus hermanos	Si	0	0,0%
	En proceso	5	50,0%
	No	5	50,0%
Le gusta participar de experiencias como oler la ropa de su papá, luego del trabajo	Si	0	0,0%
	En proceso	3	30,0%
	No	7	70,0%

Interpretación. En la tabla 7, se evidencia que al 40% de niños no les gusta oler frutos, mientras que al 40% le agrada oler flores, al 100% le gusta oler las comidas, al 50% les agrada oler panes, bizcochos, mientras que al 40% no le gusta oler aceites de las frutas naturales. El 70% de niños está en proceso de discriminar olores de combustibles, 30% de olores de hojas quemadas, cañas, miel, etc., 50% de ellos si discrimina el olor de su ropa y 50% el olor de los demás, 70,0% de niños se encuentra en proceso reconocer el olor de la ropa de trabajo de su padre.

V. DISCUSIÓN

Para la discusión de resultados se tuvo en cuenta el objetivo general que fue determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 - Bagua – 2021, en consecuencia el presente trabajo de investigación guarda estrecha relación con el aporte de los autores Usova y Zaporozhets (2017) quienes sostienen que la educación y el desarrollo sensorial constituyen aspectos fundamentales de la pedagogía preescolar, ya que este sirve de plataforma para todo el desarrollo intelectual del niño, particularmente el desarrollo sensorial es base para la realización exitosa de distintos tipos de educación: intelectual, estética, física y moral

Otro estudio cuyos resultados se asemejan al presente informe de investigación es el de Sandoval (2017) cuyos resultados reflejan que el 53,3% del total de estudiantes se encontraba en proceso, lo que ya es un avance puesto que el educando está en camino de alcanzar el indicador propuesto, es decir más de la mitad ha mejorado. No obstante, existe un avance notable con un 46,7% del total que ha alcanzado, es decir ha logrado el indicador propuesto, lo que también significa un cambio positivo en los niños, lo mismo ocurre con los niños y niñas de 3 – 5 años de edad de la I.E.I. 16588, de la comunidad Ujucam, donde se encontró que el 80% de niños y niñas se encuentra en proceso cuando observa y nombra los colores de las frutas: cocona, cacao, aguaje, chambira, uvilla, etc., durante el juego de desarrollo visual.

Del primer objetivo específico, determinar los tipos de juegos que influyen en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam, se encontró que el juego de desarrollo auditivo es el más influyente el 100% de niños escucha sonidos de los instrumentos musicales sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros, el 70% de niños hace sonar instrumentos musicales las sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros y un 70% de niños canturrea siguiendo a su maestra, cuando esta canta, así como el 100% de niños juega con agua y discrimina olores de comidas de la zona.

Respecto al segundo tercer objetivo específico el juego más influyente fue el visual, el 90% de niños juega a mirarse frente a un espejo y se describe como niño o niña, el 50% describe objetos (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas), el 50% nombra las frutas por su tamaño, el 100% de niños juega con agua, 100% de niños juegan a experimentar fenómenos meteorológicos como las lluvias, estos resultados se pueden relacionar con la teoría de Vilaboa, 2015, p.67, quien expresa que el desarrollo sensorial es importante y fundamental en el aprendizaje y en la vida de cada persona. Particularmente en los niños contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y motor, lo cual será posible de acuerdo a la estimulación que realice el docente en su clase, unido a la experiencia, la observación, la escucha en interacción con el medio. En la edad infantil mediante la manipulación de objetos el niño podrá examinar y descubrir manera texturas, asociando el nombre y la cualidad de los mismos. A partir de esto, los conocimientos se irán extendiendo y reforzando por medio de su propia acción y permitiendo crear estructuras estables de pensamiento.

VI. CONCLUSIONES

Respecto al Objetivo general: determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 - BAGUA – 2021, se concluye que; los juegos son sensoriales constituyen herramientas de aprendizaje muy valiosas orientado a estimular en los niños y niñas sus sentidos, para que estos puedan explorar, experimentar, desarrollar sus conocimientos, incrementar su vocabulario, su curiosidad, dentro de su contexto que le rodea.

En cuanto al primer objetivo específico, determinar los tipos de juegos que influyen en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021, se encontró que el juego de desarrollo auditivo es el más influyente el 100% de niños escucha sonidos de los instrumentos musicales sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros, el 70% de niños hace sonar instrumentos musicales las sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros y un 70% de niños canturrea siguiendo a su maestra, cuando esta canta.

En segundo lugar, el juego más influyente fue el visual, el 90% de niños juega a mirarse frente a un espejo y se describe como niño o niña, el 50% describe objetos (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas), el 50% nombra las frutas por su tamaño: cocona, cacao, aguaje, ungurahui, ungu, camu - camu, chambira, uvilla. En tercer lugar, el juego de desarrollo táctil es el más influyente, el 100% de niños juega con agua, 100% de niños juegan a experimentar fenómenos meteorológicos: lluvias.

En cuarto lugar, el juego más influyente es el gustativo dado que el 90% de niños y niñas identifica alimentos calientes y fríos, y finalmente al 100% de niños y niñas les gusta participar de experiencias como oler comidas de la zona, es decir participar del juego de desarrollo olfativo.

De acuerdo al objetivo específico; determinar el estado favorable del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas –

2020, los juegos sensoriales son favorables en la vida de los niños a través de el comienzan a cuestionarse, a investigar, y aproximarse más a su entorno.

Finalmente, en relación al objetivo explicar los factores positivos del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2020; se encontró que incrementa el deseo de aprendizaje, promueve el pensamiento lógico, estimula la curiosidad, permite la socialización en los niños, y contribuye la exploración del propio cuerpo en el niño.

VII. RECOMENDACIONES

- A la directora de la I.E.I. 16588 - Bagua, dentro del proceso de planificación de los documentos de gestión, tales como el PEI, PCI y PAT incorporar contenidos que estén relacionados con el desarrollo sensorial de los niños y niñas de 3 – 5 años de edad para que a partir de los hallazgos se puedan fortalecer aquellas actividades que le agradan al niño, y trabajar mucho en aquellas que se encuentran en proceso y más aún aquellas que el niño aun no ejecuta.
- A las maestras del nivel inicial, por edades y aulas, planificar sus Unidades Didácticas con contenidos relevantes sobre desarrollo sensorial, utilizando como herramienta didáctica el juego, para que los niños puedan a su vez desarrollar el pensamiento, la comunicación, autonomía, la creatividad, la curiosidad, y sobre todo aprendan a explorar el mundo que les rodea.
- A las maestras del nivel inicial, planificar Unidades de Aprendizaje ricas en experiencias sensoriales, donde el niño tenga participación espontanea para palpar, tocar, probar, intuir, ver, oler, calcular, describir, explicar, etc., hechos o sucesos de su entorno mediato.
- A las educadoras de la I.E.I. 16588 – Bagua, involucrar a los padres de familia en el acompañamiento de los aprendizajes de sus hijos, en esta área tan importante como es el desarrollo sensorial a través del juego.
- A los padres de familia de la I.E.I. 16588 – Bagua, motivarlos a participar de manera creativa apoyando con recursos y materiales de la zona a los niños y niñas para que puedan trabajar de manera activa las sesiones programadas por la maestra de aula.

REFERENCIAS

- Abad, H. y Ruiz de Velasco, J. (2015) *La Integración Sensorial como estrategia para la intervención educativa de Alumnos con Dificultades para Aprender*. México. XII congreso Internacional de la teoría de la educación. Universidad de Barcelona.
- Andrango, E. (2016) *La estimulación sensorial en los niños y niñas de 0 a 2 años en los centros infantiles del Sector Santa Prisca en el periodo 2014-2015*. (Tesis de pregrado) Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito. Ecuador.
- Antoraz, E. (2016) *Desarrollo cognitivo motor*. Barcelona: Editex.
- Arribas, T. (2014) *La educación física de 3 a 8 años*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Aranda, R. (2018) *Atención Temprana en Educación Infantil*. España: WK Educación.
- Bengoechea, G. (2016) *Bases Psicopedagógicas de la educación especial*. España: Universidad Oviedo.
- Beaudry, I. (2016) *Problemas de Aprendizaje en la Infancia*. España: Nobel.
- Brugué, M. Rostán, C. y Sellabona, E. (2015). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bayona, G. (2016) *Psicopatología básica*. Cuarta edición. España: Pontificia Universidad Javeriana.
- Barrera, A. (2018) *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del grado párvulos, del Liceo Campestre Arcoíris del Municipio de Tauramena Casanare*. (Tesis de pregrado) Universidad Santo Tomás. Colombia.
- Chacón, P. (2015) *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Revista Nueva aula abierta, 16 (32-40).
- Delgado, L. y Ullmann, M. (2015) *Desarrollo sensorial en niños de 3 años de la cuna jardín privada sonrisas y de la cuna jardín estatal amistad peruano-*

- francesa de los distritos de Yanahuara y cercado, Arequipa*. 2014. (Tesis de pregrado) Universidad Católica de Santa María. Arequipa. Perú.
- Díaz, A. (2016) *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Delval, J. y Kohen, T. (2016) *El desarrollo humano*. de España: Editores Siglo veintiuno.
- Elkonin, G. (2015) *Integración Sensorial: Guía estratégica para padres y docentes*. Recuperado: <https://es.calameo.com/read/005572943726dc0e142b4>
- Ferrándiz, et al. (2016) *Fundamentos psicopedagógicos de las inteligencias múltiples*. *Revista Española de Pedagogía*, 64(233), 5-19.
- Foshi, R. (2014) *María Montessori*. Barcelona: Octaedro.
- Garaigordobil, M. (2018) *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- González, C. (2016) *Técnicas especialistas en jardín de infantes*. España: TRM
- García, N. y Delval, T. (2017) *Un aula diferente*. La Integración Sensorial en la etapa de Educación Infantil. España: Universidad de Cantabria.
- Gavidia, E. y Monzón, A. (2018) *Los juegos educativos como estrategia para desarrollar la creatividad motriz en los niños del segundo grado en la institución educativa N° 82361 de Cholocal*. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Chiclayo. Perú.
- Gleave, J. y Cole-Hamilton, A. (2015) *Un mundo sin juego*. España: Play Association (BTHA).
- Hernández, L. (2016) *Desarrollo cognitivo motor*. Madrid: Paraninfo.
- Huizinga, F. (2016) *El enfoque Praxeológico*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO, Facultad de Educación.

- Iturbe, R. (2015) *El aula multisensorial en un centro educativo: aspectos curriculares y aplicaciones prácticas*. En: *Revista Digital Diversa 2009*, Universidad de Murcia, 1-16.
- Inhelder, F. (2017) *Diseño de un espacio sensorial para la estimulación temprana de niños con multidéficit*. En: *Revista Ingeniería Biomédica*, 2(3), 40-47.
- Imaz, J. (2015) *Pensar sistémico: una introducción al pensamiento sistémico*. España: Pontificia Universidad Javeriana.
- Lázaro, A. (2016) *El aula multisensorial en un centro educativo: aspectos curriculares y aplicaciones prácticas*. En: *Revista Digital Diversa 2016*, Universidad de Murcia, 1-16.
- Lillard, A. (2015) *Montessori: The science behind the genius*. Oxford: University Press.
- Linaza, W. (2016) *La teoría de la integración sensorial*. Recuperada de: <http://www.seri.es/index.php/component/content/article/30-area-cientifica/143-ponencia-de-las-jornadas-2012>.
- Linaza, W. y Maldonado, E. (2017). Estimulación de las habilidades visuales y auditivas con ejercicios de discriminación y asociación para el aprendizaje del inglés de estudiantes de transición. Universidad Libre de Colombia. Bogotá.
- Miller, L., Milberger, J. y McIntosh, O. (2014) *Guía para observaciones durante la evaluación clínica de los trastornos del procesamiento regulatorio-sensorial*. Revista Mental health, developmental, regulatory sensory processing and language disorders and learning challenges (ICDL-DMIC) N° 45, 56- 67.
- Milteer, R. y Ginsburg, R. (2015) *La importancia del juego para promover el desarrollo saludable del niño y mantener un fuerte vínculo entre padres e hijos*. España: children in poverty". Pediatrics.
- Montessori, M. (2015) *Pedagogía científica*. Barcelona: Araluce.

- Montañés, J. (2015) *El juego en el medio escolar*. Revista ensayos, 15, 241-270.
- Matamoros, O. y Corichahua, K. (2017) *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la institución educativa inicial Nº 107 - Huancavelica – 2017*. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional de Huánuco. Perú.
- Martínez, R. (2016) *El desarrollo sensorial del niño*. Recuperado: <http://utopiainfantil.wordpress.com/2016/10/06>
- Masnou, O. (2017) *Integración sensorial*. Universidad del Rosario. Recuperado: <http://www.agapasm.com.br/Artigos/Integracion%20sensorial.pdf>.
- Ormrod, J. (2015) *Aprendizaje Humano*. Madrid: Pearson Educación, S.A.
- Ortega, R. (2015) *Educación para prevenir la violencia*. Madrid: Mahado.
- Rousseau, S. (2016) *Estimulación multisensorial: Guía de materiales y actividades*. Facultad de educación y trabajo social. España: Universidad de Valladolid.
- Romero, V. y Gómez, M. (2015) *El juego infantil y su metodología*. Editorial Altamar.
- Sarzosa, S. (2015) *Estimulación sensorial y su incidencia en el desarrollo cognitivo de 0 a 2 años en el centro infantil “Mi pequeño mundo” en la provincia de Cotopaxi, Cantón Pujilí parroquia Pujilí en el año lectivo 2014-2015*. (Tesis de pregrado) Universidad Técnica de Cotapaxi. Latacunga. Ecuador.
- Sandoval, N. (2017) *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura*. (Tesis de pregrado) Universidad de Piura, Perú.
- Skovgaard, A. et al. (2017) *La prevalencia de problemas de salud en niños*. Revista Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines, 48(1), 62-70
- Soler, E. (2016) *La educación sensorial en la escuela infantil*. Madrid: Rialp.

- Torres, C. (2015) *El juego: una estrategia importante*. Revista *Educere*, 6(19), 289-296
- Thió, P. et al. (2017) *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Usova, A. y Zaporozhets, N. (2016) *Teoría y práctica de la educación sensorial en el círculo infantil*. Ciudad de La Habana: Libros para la Educación.
- Velázquez, Y. (2015) *Curso elemental de Psicología*. México: Selector.
- Vilaboa, D. (2015) *Educación plástica y artística en educación infantil*. Ideas propias. España: Editorial S.L.
- Vidarte, S. Ezquerro, Z. y Giráldez, L. (2016) *El juego y los juguetes*. Argentina: Editorial Kapeluz. 1992.
- Velázquez, R. (2016) *Experiencias de Juegos con Preescolares*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Viciano, S. y Conde, C. (2014) *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre - Escolar*. México: Editorial Pax.
- Valdés, R. y Flórez, T. (2016) *Teorías del Juego. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica*: Folleto mimeografiado.
- Vila, B. y Cardo, C. (2015) *Materias sensorial (0-3 años) Manipulación y experimentación*. España: Grao.
- Vygotsky, (2014). *Psicología Pedagógica*. Buenos Aires: AIQUE.
- Yaglis, D. (2015) *Montessori: la educación natural y el medio*. Sevilla: Trillas
- Zapelli, E. (2015) *Desarrollo del Niño*. México: Editorial Limusa.
- Zosh, J. (2017) *Aprendiendo a través del juego: una revisión de la evidencia*. Fundación LEGO, 2017 Recuperado: https://www.legofoundation.com/media/1063/learning-through-play_web.pdf.

ANEXOS

Anexo 1

Declaratoria de autenticidad

Yo, SONIA ROSALÍ CUJA QUIAC, estudiante de la Facultad de Derecho Escuela de Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, identificada con DNI N°45901970, con el trabajo de investigación titulado, “El juego en el Desarrollo Sensorial de los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 - Bagua – 2021”

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es de mi autoría.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo 22 de mayo del 2021

Nombres y apellidos: SONIA ROSALÍ CUJA QUIAC

DNI N°45901970

Firma

Anexo 2

Declaratoria de autenticidad (Asesor)

Yo, VICTOR MANUEL CASTAÑEDA SALAZAR docente catedrático de la Facultad de Derecho Escuela de Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, identificado con DNI N° 16472018

Declaro bajo juramento que:

Haber asesorado el trabajo de investigación titulada, “El juego en el Desarrollo Sensorial de los niños de 3 a 5 años de la I.E.I. 16588 - Bagua – 2021”

Durante las etapas de la investigación se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.

El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación asumo en mi calidad de docente asesor de la presente investigación las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo 11 de noviembre del 2020

Nombres y apellidos: VICTOR MANUEL CASTAÑEDA SALAZAR

DNI N°16472018

Firma

Anexo 3

Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES	INSTRUMENTO
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGO	El juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia	El juego es un medio de expresión y comunicación de experiencias producto de la exploración de hechos, sucesos vividos por los niños y niñas.	Juego para el desarrollo de los sentidos del gusto, tacto, olfato, visual, y auditivo.	Elabora Construye Describe Clasifica Observa Juega explora	SI EN PROCESO NO	Guía de observación
VARIABLE DEPENDIENTE DESARROLLO SENSORIAL	El desarrollo sensorial es una condición para la asimilación exitosa de cualquier actividad práctica	El desarrollo sensorial es una condición para la asimilación exitosa de actividades de exploración a través del juego.	- Sentido del gusto - Sentido del olfato - Sentido del tacto - Sentido auditivo - Sentido visual	Manipula objetos Percibe olores Describe sabores Sigue el ritmo Canturrea Se observa a sí mismo. Observa a los demás.	SI EN PROCESO NO	Guía de observación

Anexo 4



Instrumentos de Recolección de Datos

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO FICHA DE OBSERVACIÓN

NIÑOS Y NIÑAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CRITERIOS										
JUEGO PARA DESARROLLO AUDITIVO										
Escucha e imita sonidos onomatopéyicos de animales de la comunidad Ujucam										
Juega emitiendo sonidos a través de un globo cara a cara con otro niño.										
Utiliza como altavoz el guayaquil, tubos, cartulinas enrolladas y otros										
Canturrea guando se le pone música de su comunidad o cuando la maestra canta										
Hace sonar instrumentos musicales las sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros										
Es cucha sonidos de los instrumentos musicales sonajas, toc-toc, pandereta, entre otros										
Elabora pulseras con cascabeles de semillas de la comunidad y escucha como suenan										
Aplaude siguiendo el ritmo a la maestra, rápido, lento.										
Juega al payasito tocándose la nariz, los ojos, la cabeza, etc.										
Imita el sonido de un trueno, de las gotas de lluvia, caída de piedras, viento, etc.										
JUEGO PARA EL DESARROLLO VISUAL										
Se mira rente a un espejo y se describe como niño o niña										
Describe objetos (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas										
Observa y nombra los colores de las frutas: cocona, cacao, aguaje, ungurahui, ungu, camu - camu, chambira, uvilla.										
Describe objetos (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas)										

Nombra las frutas por su tamaño: cocona, cacao, aguaje, ungurahui, ungu, camu - camu, chambira, uvilla.										
Describe objetos por su tamaño (semillas, hojas de árboles, tierra, palitos, piedrecillas)										
Colorea con semillas de frutas: aguaje, ungurahui, ungu, camu – camu, uvilla, cacao										
Hace pompas con semillas, cortezas: choloque, miel de palo, uña de gato, marañón, etc.										
Llena recipientes con semillas; cuya cuya, boliche, acacia, torta, cabalonga, tamarindo, amora, etc										
Clasificas semillas en recipientes: huairuro, tocte, mocora, Kongolo, mocora café, mocati, chambimbe										
JUEGO PARA EL DESARROLLO TÁCTIL										
Juega con agua										
Juega con tierra, arcilla, piedras										
Juega con masa de plátano (guineo), de yuca, de maíz, etc										
Juega con semillas de la comunidad										
Construye collares de semillas secas										
Decora sus trabajos con semillas secas										
Juega con los tejidos de la zona (cushma), hacen sus casitas, prendas de vestir										
Juega con las hojas secas, hacen vinchas, fajas, chaquiras,										
Juega con las plumas de algunas aves del lugar; loros, papagayos, guacamayos										
Juegan a experimentar fenómenos meteorológicos: lluvias										
JUEGO PARA EL DESARROLLO OLFATIVO										
Le gusta participar de experiencias como oler frutos de la zona										
Le gusta participar de experiencias como oler flores de la zona										
Le gusta participar de experiencias como oler comidas de la zona										
Le gusta participar de experiencias como oler panes, bizcochos, y dulces de la zona										
Le gusta participar de experiencias como oler aceites naturales de la zona; copaiba, cupuazu, cacao										
Le gusta participar de experiencias como oler combustible de embarcación: petróleo, gasolina										
Le gusta participar de experiencias como oler hojas quemadas, leña, caña, miel de palo, miel de abeja										

Le gusta participar de experiencias como oler su ropa										
Le gusta participar de experiencias como oler la ropa de sus hermanos										
Le gusta participar de experiencias como oler la ropa de su papá, luego del trabajo										
JUEGO PARA EL DESARROLLO GUSTATIVO										
Saborea e identifica comidas saladas										
Saborea e identifica comidas dulces										
Saborea e identifica comidas acidas										
Juega e identifica sabores de verduras										
Juega e identifica sabores de frutas										
Juega e identifica sabores de carnes										
Juega e identifica sabores de menestras										
Juega e identifica sabores de lácteos										
Juega e identifica alimentos líquidos										
Juega e identifica alimentos sólidos										
Juega e identifica alimentos picantes										
Juega e identifica alimentos calientes										
Juega e identifica alimentos fríos										

1,2,3,4,5,6 ...	S	EP	N
TOTAL, DE NIÑOS	SI	EN PROCESO	NO

Anexo 5 Matriz de Consistencia.

TITULO	DEFINICION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGIA
EL JUEGO EN EL DESARROLLO SENSORIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA I.E.I. 16588 - BAGUA - 2021	PROBLEMA GENERAL ¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO SENSORIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA I.E.I. 16588 - BAGUA – 2021? PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿Qué tipos de juegos influyen en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021? ¿De qué manera favorece el juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021? ¿Cuál serían los factores positivos del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021?	OBJETIVO GENERAL DETERMINAR LA IMPORTANCIA QUE TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO SENSORIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA I.E.I. 16588 - BAGUA – 2021 OBJETIVOS ESPECIFICOS - Determinar los tipos de juegos que influyen en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021 - Determinar el estado favorable del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021 - Explicar los factores positivos del juego en el desarrollo sensorial de los niños de 3 a 5 años de edad de la I.E.I. 16588 comunidad nativa reserva Ujucam distrito de Aramango provincia de Bagua – Amazonas – 2021	HIPÓTESIS Por ser un estudio de tipo cualitativo, Descriptivo – Explicativo, la investigadora ha considerado que no es necesario la hipótesis.	VARIABLES: VARIABLE INDEPENDIENTE EL JUEGO VARIABLES DEPENDIENTE DESARROLLO SENSORIAL INDICADORES - Juego para el desarrollo auditivo. - Juego para el desarrollo visual. - Juego para el desarrollo táctil. - Juego para el desarrollo olfativo. - Juego para el desarrollo gustativo.	TIPO DE INVESTIGACION Por su Enfoque es un estudio Cualitativo, por naturaleza es de tipo Básica y por su nivel de aplicación este trabajo de investigación corresponde a una investigación Descriptiva – Explicativa. DISEÑO No - Experimental POBLACIÓN MUESTRAL Se trabajará con una población muestral de 10 niños y niñas de 3 a 5 años de edad. MATERIALES, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS a. Técnicas de gabinete Ficha Bibliográfica. Ficha textual. Ficha de comentario. Ficha de resumen. Ficha de análisis. b. Técnicas de campo Ficha de Observación MÉTODOS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS Método lógico inductivo Método histórico Método Inductivo - Deductivo ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS Los datos recolectados producto de la aplicación de la ficha de observación serán procesados a través de la Estadística Descriptiva, haciendo uso del programa Spss 22 los resultados se presentarán para su mayor comprensión en tablas y gráficos.

Anexo 6 Base de datos

ESTADISTICA_SONIA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	p1	Numérico	8	0	Escucha e imit...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	p2	Numérico	8	0	Juega emitiend...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	p3	Numérico	8	0	Utiliza como alt...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	p4	Numérico	8	0	Canturrea guan...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	p5	Numérico	8	0	Hace sonar inst...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	p6	Numérico	8	0	Escucha sonid...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	p7	Numérico	8	0	Elabora pulsera...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	p8	Numérico	8	0	Aplauda sigue...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	p9	Numérico	8	0	Juega al payasi...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	p10	Numérico	8	0	Imita el sonido ...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	p11	Numérico	8	0	Se mira frente ...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	p12	Numérico	8	0	Describe objeto...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	p13	Numérico	8	0	Observa y nom...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	p14	Numérico	8	0	Describe objeto...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	p15	Numérico	8	0	Nombra las frut...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	p16	Numérico	8	0	Describe objeto...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	p17	Numérico	8	0	Colorea con se...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	p18	Numérico	8	0	Hace pompas c...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	p19	Numérico	8	0	Llena recipiente...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	p20	Numérico	8	0	Clasificas semil...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	p21	Numérico	8	0	Juega con agua	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	p22	Numérico	8	0	Juega con tier...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	p23	Numérico	8	0	Juega con mas...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	p24	Numérico	8	0	Juega con semi...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

1:01 a. m. 22/05/2021

ESTADISTICA_SONIA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 54 de 54 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15
1	No	En proceso	No	Si	Si	Si	No	En proceso	No	No	En proceso	No	En proceso	En proceso	En proceso
2	En proceso	No	En proceso	En proceso	Si	Si	No	En proceso	En proceso	No	Si	No	En proceso	No	En proceso
3	Si	En proceso	No	Si	Si	Si	No	No	En proceso	No	Si	En proceso	En proceso	Si	En proceso
4	Si	En proceso	Si	Si	Si	Si	No	En proceso	Si	En proceso	Si	No	En proceso	En proceso	En proceso
5	En proceso	Si	Si	En proceso	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	En proceso	Si	Si
6	Si	No	En proceso	Si	Si	Si	En proceso	En proceso	Si	En proceso	Si	En proceso	En proceso	Si	En
7	En proceso	Si	En proceso	Si	Si	Si	No	No	En proceso	En proceso	Si	Si	En proceso	Si	Si
8	Si	No	Si	Si	Si	Si	En proceso	Si	En proceso	No	Si	Si	Si	En proceso	Si
9	Si	No	En proceso	No	En proceso	Si	No	No	No	No	Si	En proceso	No	En proceso	En
10	Si	En proceso	Si	Si	Si	Si	En proceso	En proceso	Si	No	Si	Si	En proceso	Si	Si
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

1:02 a. m. 22/05/2021

Anexo 7 Evidencias

Nº	APELLIDOS Y NOMBRE	EDAD
01	CUMBIA PIRO, Keila Camila	03 años
02	ROQUE NAMPAG, Aldair	03 años
03	HUEPA LOPEZ, Axel Adai	04 años
04	CUMBIA HERNANDEZ, Melisa	04 años
05	WAUC TIWI, Miler Adrian	04 años
06	HUEPA LOPEZ, Princes	05 años
07	CUMBIA PIRO, Lizeth Tatiana	05 años
08	HERNANDEZ OLIVERA, Yenifer Tatiana	05 años
09	HUANCA DIAZ, Anilu	05 años
10	DAVILA VASQUEZ, Rosmery	05 años





