



Universidad Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Aplicación del juego sensorial como estrategia didáctica en las clases virtuales de los niños de 4 años de la Institución Educativa Explorer Kids

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

Ramos Ruiz, Kathene Amanda

ASESOR

Mg. Cynthia Mabel Aliaga Herrera De Gonzales

LIMA- PERÚ

2022

SUFICIENCIA EDUCACION KHATENE AMANDA RAMOS RUIZ

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	4%
2	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	2%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	vsip.info Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1%
9	Submitted to Universidad de Lima Trabajo del estudiante	

RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional describe estrategias didácticas aplicando los juegos sensoriales en el desarrollo de las clases virtuales, la propuesta permitirá resolver la problemática de la deserción escolar en los niños del aula de cuatro años.

Este trabajo brinda a las docentes herramientas didácticas referente a los juegos sensoriales, para lograr establecer pautas que puedan enriquecer la planificación de actividades sensoriales en sus sesiones de aprendizaje, haciendo uso del power point, creando juegos interactivos, divertidos y atractivos que puedan reemplazar las fichas de trabajo tradicional a la vez fomentar el movimiento mediante la estimulación visual, auditiva y táctil.

El propósito de este trabajo es elaborar actividades que, a pesar de las limitaciones de espacio y material estructurado, puedan ser realizadas con materiales adquiridos dentro de la comodidad de su hogar que permitan fortalecer el desarrollo de las clases virtuales.

Es importante incluir en el desarrollo de las sesiones el juego sensorial porque promueven que los niños tengan un desarrollo psicomotor adecuado y acorde a los hitos del desarrollo. Además, previene posibles problemas en el futuro del niño, ya que a través del desarrollo de los sentidos se va a estimular las diferentes áreas del desarrollo psicomotor para alcanzar lo deseado, utilizando diferentes métodos y técnicas, las cuales aparte de fortalecer las habilidades del niño, ofrecerán momentos divertidos durante el desarrollo de las clases virtuales.

Palabras clave: Juego sensorial, sesiones de aprendizaje, estrategias didácticas, clases virtuales, juegos interactivos.

ABSTRACT

This work of professional sufficiency describes didactic strategies applying sensory games in the development of virtual classes, the proposal will make it possible to solve the problem of school dropout in children in the four-year-old classroom.

This work provides teachers with didactic tools regarding sensory stimulation, to establish guidelines that can enrich the planning of sensory activities in their learning sessions, making use of the power point, creating interactive games, fun and engaging that can replace traditional worksheets while encouraging movement through visual, auditory, and tactile stimulation.

The purpose of this work is to elaborate activities that, despite the limitations of space and structured material, can be made with materials acquired within the comfort of your home that allow you to strengthen the development of virtual classes.

It is important to include sensory stimulation in the development of learning sessions because this promotes that children have an adequate psychomotor development and according to the milestones of development. In addition, it prevents possible problems in the future of the child, since through the development of the senses will stimulate the different areas of psychomotor development to achieve the object, using different methods and techniques, which apart from strengthening the child's skills, will offer fun moments during the development of virtual classes.

Keywords: Sensory games, learning sessions, teaching strategies, virtual classes, interactive games.