



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD EDUCACIÓN

Juegos sensoriales y el desarrollo psicomotor en los niños de 2 años del Centro de
Estimulación Temprana House Manti 2023

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación
Inicial

AUTOR

Del Rio Basilio, Adriana Fiorela

ASESOR

Mg. Vivanco Arones, Nancy Isabel

Lima, 16 Octubre 2023

Juegos sensoriales y el desarrollo psicomotor en los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana House Manti 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

25%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	s4d53ec6797a0383e.jimcontent.com Fuente de Internet	1%
7	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	matematicaedken.wordpress.com Fuente de Internet	1%



DEDICATORIA

A mi madre que es mi mayor inspiración y motivación para hacerla feliz y darle todo lo mejor y a mi padre que está en el cielo que sé que está muy orgullosa de su pequeña.

AGRADECIMIENTO

Para empezar a la universidad Inca Garcilaso de la Vega que me acogió en su casa de estudios y contribuyó en mi formación como profesional, con las exigencias y compromiso que se debe asumir la carrera docente.

Al centro de estimulación House Manti por darme todas las facilidades para mejorar mi desempeño como docente y en ello contribuir en el progreso de mis niños.

A mi asesora por ser la guía de este trabajo de investigación, por su paciencia y motivación que nos brindaba en cada clase.



RESUMEN

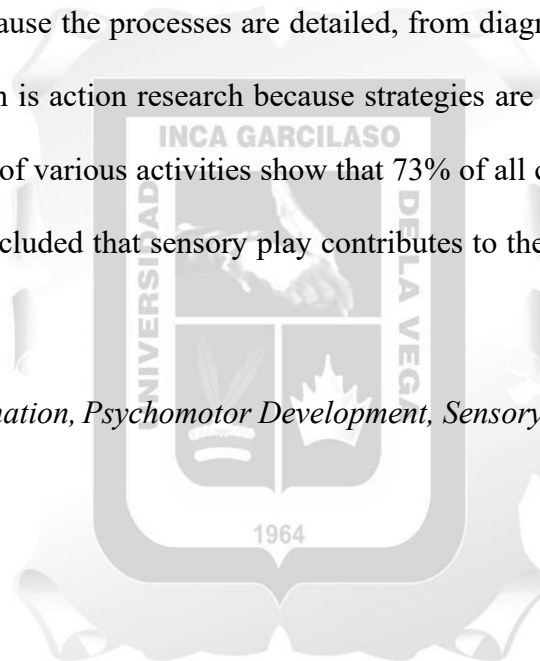
La presente investigación el juego sensorial y el desarrollo psicomotor tiene como objetivo aplicar los juegos sensoriales para favorecer el desarrollo psicomotor en los niños. La problemática que llevó al desarrollo de esta investigación fue observar que los niños presentan algunas limitaciones en el desarrollo psicomotor tales como la coordinación, lenguaje y motricidad, lo cual no les permite desarrollar con facilidad sus actividades de estimulación y relación con sus pares, teniendo consecuencias en el aprendizaje. Esta investigación es de tipo descriptiva porque se detallan los procesos, desde la observación de diagnóstico hasta la última actividad de aprendizaje, su diseño es la investigación de acción porque se aplican estrategias para su solución. Los resultados obtenidos al finalizar la realización de diversas actividades demuestran que el 73% del total de niños logran alcanzar el nivel esperado, por lo que se concluye que el juego sensorial con tribuye al desarrollo psicomotor de los niños.

Palabras clave: Coordinación, Desarrollo Psicomotor, Juego Sensorial, Lenguaje y Motricidad.

ABSTRACT

The present research on sensory play and psychomotor development aims to apply sensory games to promote psychomotor development in children. The problem that led to the development of this research was to observe that children present some limitations in psychomotor development such as coordination, language and motor skills, which does not allow them to easily develop their stimulation activities and relationships with their peers, having consequences in learning. This research is descriptive because the processes are detailed, from diagnostic observation to the last learning activity. Its design is action research because strategies are applied for its solution. The results obtained at the end of various activities show that 73% of all children manage to reach the expected level, so it is concluded that sensory play contributes to the psychomotor development of children.

Keywords: Coordination, Psychomotor Development, Sensory Play, Language and Motor Skills



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

12

1.1 Marco Teórico

1.1.1 El Juego en la Antigüedad

1.1.2 El Juego en las Escuelas del Siglo XX

1.1.3 El Juego en la Educación Del Siglo XXI

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 El juego

1.2.2 El juego sensorial

1.2.2.1 Materiales sensoriales

1.2.3 Desarrollo Psicomotor del Niño

1.2.3.1 Dimensiones del Desarrollo Psicomotor

1.2.4 El Juego Sensorial Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo Psicomotor

1.3 Marco Legal

1.4 Antecedentes del Estudi

1.4.1 Tesis Internacionales

1.4.2 Tesis Nacionales

1.5 Marco Conceptual

CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

29

2.1 Descripción de la Realidad Problemática	29
2.2 Formulación del problema general y específicos	31
2.2.1 Problema General	31
2.2.2 Problemas Específicos	31
2.3 Objetivo General y Específicos	32
2.3.1 Objetivo General	32
2.3.2 Objetivos Específicos	32
CAPITULO III: JUSTIFICACION Y DELIMITACION DE LA INVESTIGACION	33
3.1 Justificación e Importancia del Estudio	33
3.2 Delimitación del Estudio	34
3.2.1 Delimitación Espacial	34
3.2.2 Delimitación de la Población	34
3.2.3 Delimitación Temporal	34
CAPITULO IV: FORMULACION DEL DISEÑO	35
4.1 Diseño Esquemático	35
4.2 Descripción de los Aspectos Básicos del Diseño	37
4.2.1	37
4.2.2	37
4.2.3 Estrategia de Solución Ofrecida	38
4.2.4 Determinación de la Cobertura	38
4.2.4.1 Definición Geográfica	38
4.2.4.2 Definición de la Muestra	39
4.2.4.3 Definición Temporal	40
4.2.4.4 Definición y Construcción de las Técnicas e Instrumentos que se Utilizarán para Recoger la Información.	40



4.2.5 Trabajo de Campo	41
CAPITULO V: PRUEBA DE DISEÑO	42
5.1 Aplicación de la Propuesta de Solución	42
5.1.1. Fundamentación:	42
5.1.2 Objetivos	42
5.1.3 Materiales	42
5.1.4 Metas	43
5.1.5 Recursos	43
5.1.5 Cronograma de Actividades	43
5.2 Evaluación	50
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	
ANEXOS	
ANEXO 1: Instrumentos de Diagnóstico	55
ANEXO 2: Resultados del Taller de Sensibilización	61
ANEXO 3: Secuencia de Actividades de Aprendizaje	63
ANEXO 4: Sesión de Aprendizaje N° 1	64
ANEXO 5: Sesión de Aprendizaje N° 14	68
ANEXO 6: Evidencias	72



ÍNDICE DE TABLAS, GRAFICOS Y FIGURAS

Tabla 1: Estructura de las Acciones de las Estrategias por Dirección y Fases.....	40
Tabla 1: Cronograma de Actividades.....	44
Figura 1: Diseño Esquemático.....	36
Figura 2: Mapa de Ubicación.....	40



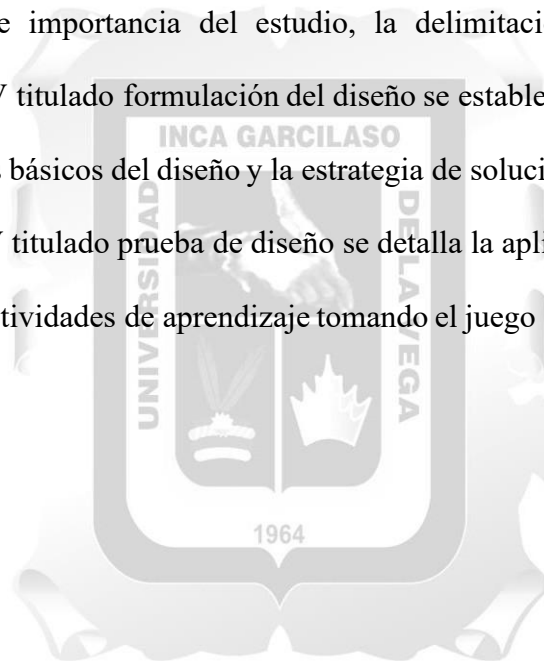
INTRODUCCIÓN

El desarrollo psicomotor de los niños se incrementa con mayor intensidad en los primeros años de vida, se da en todos los niños con un ritmo variable y depende de la maduración del sistema nervioso central, del desarrollo de los sentidos y de un entorno psicoafectivo adecuado y estable, éste contribuye en el progreso de otras habilidades, tales como: las destrezas motrices, afectivas, sociales y comunicativas, que servirán para los futuros aprendizajes del infante y en la relación con su medio, en el centro de estimulación temprana House Manti se observa que los niños de 2 años presentan algunas limitaciones en el desarrollo psicomotor tales como la coordinación, el lenguaje y la motricidad, lo cual no les permite desarrollar con facilidad sus actividades de estimulación y relación con sus pares, teniendo consecuencias en el aprendizaje, lo cual no lleva a la reflexión de ¿cómo mejorar el desarrollo psicomotor en los niños?.

En la búsqueda de posibles soluciones se encontró antecedentes de investigaciones realizadas en dónde se aplica el juego sensorial como alternativa de solución, éste propicia el aprendizaje porque a más estímulos que recibe el niño desarrolla mejor sus sentidos, tomando en cuenta el sentido vestibular que refiere al equilibrio y al sentido propioceptivo que consiste en la toma de conciencia de las partes del propio cuerpo con relación a otro, permitiendo que el niño comprenda mejor su cuerpo, lo que implica aprender cosas nuevas y posteriormente le ayudará a recordar diversas situaciones, desarrolla mejor su lenguaje, gracias a las experiencias brindadas entiende mejor las palabras y forma un vocabulario más fluido, además favorece su relación social, logrando que el niño se acerque a sus pares, juegue con ellos, experimente e indague. Por estas razones mencionadas se ve por conveniente aplicar un proyecto de aprendizaje utilizando el juego

sensorial como estrategia didáctica en las sesiones de clase, para contribuir en el desarrollo psicomotor de los niños de 2 años y por consecuencia mejorar sus aprendizajes.

Esta investigación se divide por capítulos: en el Capítulo I titulado marco histórico de la investigación, se presenta el proceso histórico del juego, las bases teóricas, el marco legal, los antecedentes del estudio y el marco conceptual; en el Capítulo II titulado planteamiento del problema se describe la realidad problemática, la formulación del problema y los objetivos de la investigación; en el Capítulo III titulado justificación y delimitación de la investigación, se presenta la justificación e importancia del estudio, la delimitación espacial, poblacional y temporal; en el Capítulo IV titulado formulación del diseño se establece el diseño esquemático, la descripción de los aspectos básicos del diseño y la estrategia de solución ofrecida para el logro del propósito; en el Capítulo V titulado prueba de diseño se detalla la aplicación de la propuesta en la cual se incluye todas las actividades de aprendizaje tomando el juego sensorial como estrategia de solución.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Marco Histórico

1.1.1 El Juego en la Antigüedad

Durante el paleolítico el juego estaba vinculado a lo mágico y divino debido a que se integraban rituales religiosos, siendo en un inicio simples y sin material para desarrollarlos, lo que posteriormente da lugar a los juegos con mayor complejidad, como el juego con pelota que no tenía reglas, aproximadamente hace 4000 años a.C. surgen los primeros juegos con estrategias, inteligencia, habilidades o planificación para intentar ganar, siendo estos los juegos de tablero o la jabalina que incluía entrenamiento, trabajo y deporte. En el año 3000 a.C. en Egipto los niños jugaban con arcilla o papiro en forma de pelota (éstas las llenaban de bolitas, las cuáles emitían sonidos), animales pequeños de arcilla o juguetes de madera, mientras las niñas cantaban en coro o jugaban a apoyarse sobre los talones y girar rodeando a otras compañeras que las sujetaban de las muñecas. En los años 2000 a.C. en la India surgen juegos de canicas, mientras que los mayas y aztecas incluyen reglas y terrenos a sus juegos de pelota, participando niños, hombres y mujeres siendo parte del incremento de la fuerza física, en el año 1400 a. C. fue construido el campo más antiguo de juego de pelota Maya (Calvo y Gómez, 2018).

Los juegos de dos grandes culturas como la cultura Grecia que fortalecía el desarrollo físico para así lograr una educación completa, ello estaba ligado al culto de los dioses, inspirando competiciones como los juegos olímpicos que se festejaban cada cuatro años y contribuían en la educación moral, al desarrollo de la creatividad y la cooperación del juego en equipo; mientras que en la cultura Romana el juego cumplía el rol de despejar las mentes siendo una recompensa tras un arduo día de trabajo, estando presente en la vida diaria e incluyendo el ámbito religioso y político, llevando este último al circo, teatro, anfiteatro, etc (Calvo y Gómez, 2018). En estas dos

grandes culturas podemos apreciar que ya se destinaban lugares puntuales para realizar las actividades del juego, así como se establecían normas que ayudaban a mejorar la convivencia del ciudadano y también era visto como un premio después de un día laboral.

Luis Vives en el siglo XVI nos habla de la importancia que tiene el juego en la educación y propone alternativas cuando un niño no quiera jugar, como el uso de chistes, acertijos, historias o fábulas, buscando un sistema educativo útil y agradable, en el siglo XVII nace el pensamiento pedagógico moderno, siendo el juego el elemento educativo que aporta en el aprendizaje, en el siglo XVIII el juego es un mecanismo pedagógico, de acuerdo a Rousseau desde su obra El Emilio plantea como debe ser la educación, obteniendo lo bueno de la sociedad, define la educación como efecto de relación entre el niño y su naturaleza. Durante muchos siglos el juego no era fundamental en la escuela tradicional y los docentes transmitían la información de manera activa siendo el niño un receptor pasivo que guardaba silencio, frente a este modelo nace las primeras teorías del juego que aparecen en el siglo XIX, surgiendo las principales escuelas pedagógicas, cuyos ideólogos fueron Rousseau, Pestalozzi, Fröebel y otros. Este modelo de escuela nueva centra el interés en el niño y en el desarrollo de sus capacidades, permitiendo al niño explorar y experimentar como individuo activo de la enseñanza que aprende haciendo mediante técnicas como el juego. (Calvo y Gómez, 2018).

A lo largo del tiempo podemos observar la evolución del juego y como ha sido utilizado para distintos fines, al inicio se menciona que estaba relacionado con rituales religiosos y estos no tenían reglas, al pasar los siglos se van estableciendo normas y van siendo competencias con fines de obtener a un ganador, además se establece espacios para poder realizarlos, teniendo también como propósito fines recreativos y compensatorios, con el pasar del tiempo surgen importantes ideólogos que son definidos como la escuela nueva, proponiendo que el juego se deba incluir en

el área educativa, lo que permitirá que el niño deje de ser un espectador pasivo, esto marca un cambio importante en la educación, pues el juego es visto como una técnica que posibilitará que el niño explore y experimente empezando a ser un sujeto activo de su enseñanza, dejando atrás el modelo de escuela tradicional.

1.1.2 El Juego en las Escuelas del Siglo XX

Según Calvo y Gómez (2018) a inicios del siglo XX se consolida el término de escuela nueva y dentro de ella el juego se utiliza como herramienta principal en el proceso de enseñanza de los alumnos, la escuela nueva es una alternativa a la enseñanza tradicional, en donde se fijan los gustos de los educandos para que estos sean activos y vivan en sociedad, en un lugar donde se aprende haciendo, construyendo y reflexionando, se definen los intereses de los niños y se revaloriza el papel de los maestros. El ideólogo Dewey propone cinco fases en su propuesta metodológica, la primera es considerar alguna experiencia real del niño, la segunda es identificar algún problema dentro de su experiencia, tercero busca datos y soluciones viables, cuarto formula hipótesis para dar solución y quinto comprueba la hipótesis por medio de la acción.

De acuerdo al padre Andrés Manjón, fundador de las escuelas del ave maría, nos dice que el juego es una necesidad principal que pertenece a la naturaleza activa del niño, por lo tanto, se debería enseñar jugando para una mejor comprensión y retención de las materias. La infraestructura de la escuela debe ser amplia, alegre y sana, con espacio para juegos y actividades que permitan al niño jugar tranquilamente, los principios fundamentales de esta escuela son: el respeto a la naturalidad, movilidad y juego del niño; respeto a la alegría, inocencia y risa; respeto a la enseñanza en el campo y al aire libre, y la valoración de los lugares que son alegres y soleados, este autor dio importancia a que los maestros enseñen mediante el juego, impartiendo una

educación artística y musical que a su vez presta atención a la educación sensorial (Calvo y Gómez, 2018).

En este siglo se consolida el modelo de escuela nueva, en donde el educador transforma su visión del niño, pues dejó de ser un participante totalmente pasivo a ser el eje principal del proceso de enseñanza, debido a que ya no se le veía como un espectador si no como participante activo, se profundiza y determinan sus intereses, atendiendo a sus necesidades para lograr el desarrollo de sus capacidades, se utiliza estrategias más apropiadas siendo el juego una técnica principal para el aprendizaje, también se le da mayor relevancia a la infraestructura de las escuelas, definiendo su importancia y tamaño para el desarrollo del juego y otras actividades, además que se establecen fases y principios para el proceso de enseñanza e infraestructura respectivamente, con el fin de enriquecer experiencias y tener mayor impacto en el aprendizaje.

1.1.3 El Juego en la Educación Del Siglo XXI.

Actualmente el juego es utilizado como un recurso pedagógico, una estrategia que tiene como finalidad incrementar y estimular a los estudiantes para una enseñanza y aprendizaje activo y creativo, según Jiménez (2002) el juego es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, se adquiere saberes, conforma la personalidad y encierra actividades que cruzan el placer, goce, actividad creativa y el conocimiento. Las actividades con niños implican fomentar la parte lúdica, siendo de gran ayuda para los nuevos conocimientos, consiguiendo entrar al mundo social dando al infante placer al realizarlo. Para esta autora el juego proporciona al infante muchas más habilidades que traspasan solo el aprendizaje en las escuelas, sino que también nos prepara para relacionarnos y vivir en sociedad, debido que el niño desarrollará destrezas que le servirán para su vida diaria y relación con su entorno. De acuerdo a Torres (2004) el maestro debe aplicar la actividad lúdica como estrategia pedagógica para contribuir a la formación integral

del infante, el juego debe ser adaptado a las necesidades y propósitos de cada nivel educativo. Ambos autores coinciden que el juego con estrategias pedagógicas activas y creativas formaran íntegramente al alumno, concluyendo que el juego es un elemento fundamental que potencia el desarrollo físico, sensorial, motor, cognitivo y social del ser humano durante la niñez.

En estos tiempos se han podido identificar diversos tipos de juegos que se aplican a temprana edad para el desarrollo psicomotor del infante, según Solórzano (2012) el juego permite el desarrollo total del infante a través de la estimulación temprana de los sentidos lo que le servirá para su vida futura física y espiritual, entre ellos tenemos al juego sensorial que contribuye al desarrollo de los sentidos, permite la exploración, mejora el lenguaje y la creatividad del niño, de acuerdo a Sarmiento (2012) los juegos sensoriales contienen diferentes fundamentos y características que contribuyen a la estimulación sensorial siendo flexible desarrollar estrategias metodológicas e innovadoras en bien del niño para obtener un buen aprendizaje. La docente Ligña (2013) menciona que los juegos sensoriales deben estar incluidos en el plan anual escolar, y cada actividad debe ser realizada con juegos activos teniendo la participación de todos los alumnos. De acuerdo a estos aportes podemos decir que éstos son actividades que aportan en la estimulación de la percepción de sus cinco sentidos, donde el infante descubre su medio, aprende, socializa y se nutre con nueva información, siendo motivo para que el maestro emplee los juegos sensoriales en favor del educando y deban incluirlo en sus actividades de aprendizaje.

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 El Juego.

Es espontáneo, es una actividad con fin en sí misma, se realiza sin intención de alcanzar objetivos y se lleva a cabo por placer (Piaget, como se citó en Andrade, 2020), es parte de la inteligencia del infante representando la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según

la etapa evolutiva del individuo (Piaget, como citó en Singo, 2020). Es voluntario y espontáneo, responde a una necesidad, se ejercita la libertad de elegir y modificarlo, es una necesidad y produce placer contribuyendo al desarrollo emocional armónico, despierta el interés por volver a jugar e imita conductas observables (Hernández, 2002, como se citó en Andrade, 2020), según Campaña (2018) es hacer una actividad con alegría para entretenerse, divertirse o desarrollar ciertas habilidades, mientras que Uribe (2018) nos dice que a través del juego el niño se relaciona con su medio y desarrolla aspectos cognitivos, emotivos, sociales y motores, finalmente en la Revista Praxis y saber Mieles (2020) argumenta que el juego mejora las habilidades corporales, cognitivas y emocionales, incrementa la curiosidad, atención y memoria, siendo un proceso en el cual los niños reorganizan sus conocimientos sobre ellos mismos y su medio.

De acuerdo a las definiciones de estos autores concluimos que el juego es un método beneficioso para estimular al niño desde que nace, contribuirá a desarrollar mejor su imaginación, creatividad, lenguaje y fomentará valores, además que desarrolla la motricidad fina y gruesa, incentiva la cooperación y mantiene vínculos con los demás, es decir el juego potencia el aspecto cognitivo, social, motriz y afectivo de los niños, el juego es innato de cada persona y causa en el infante: satisfacción, eficacia, logra alcanzar destrezas, aumenta su atención, concentración y mejora su expresión, de esta manera el niño aprende a desenvolverse, logra entender cómo funciona el mundo que le rodea repitiendo acciones que son parte del juego y modifica constantemente sus conocimientos, además que le permite resolver conflictos y se relaciona con mayor facilidad ante la sociedad.

1.2.2 El Juego Sensorial.

Son actividades dirigidas para el desarrollo de los sentidos con la finalidad que el infante conozca el funcionamiento de su cuerpo e interprete todo lo que le rodea, al respecto Bocaz, 2003

(como se citó en Jaime 2023), nos dice que los juegos sensoriales promueven el estímulo de los sentidos, tomando en cuenta el sentido vestibular que refiere al equilibrio y al sentido propioceptivo que consiste en las partes del propio cuerpo con relación a otro. Éstos permiten que el niño comprenda mejor su cuerpo, contribuyendo en su comunicación, en la relación con su medio, en la creatividad y mejorando habilidades para su desarrollo cognitivo, según Cordero, 2014 (como se citó en Jaime, 2023), se inicia en la concepción, en dónde escuchan los sonidos del exterior hasta los dos años, sin embargo, algunos autores consideran que se da durante toda la infancia, de acuerdo a estas definiciones se concluye que el juego sensorial es fundamental durante los primeros años de vida del infante pues esto determinará no solo el desarrollo de sus sentidos si no también contribuirá al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Diversos autores como Fröhlich, Gómez y González (como se citó en Jaime, 2023), mencionan la importancia del juego sensorial, al respecto se resumen las siguientes: propicia el aprendizaje, a más estímulos que recibe el niño desarrolla mejor sus sentidos lo que implica aprender cosas nuevas y posteriormente le ayudará a recordar diversas situaciones, desarrolla mejor su lenguaje, debido a las experiencias brindadas entiende mejor las palabras y forma un vocabulario más fluido, favorece su relación social, con este tipo de actividades se logra que el niño se acerque a sus pares, juegue con ellos, experimente e indague durante las actividades propuestas, mejora las habilidades motrices, durante el desarrollo de la actividad lúdica el niño está en constante movimiento, ya sea en un lugar amplio, caminando, corriendo, saltando o en el aula sentado en una mesa, amansando, pintando o armando, de esta manera está activando sus sentidos para conocer y entender el mundo que le rodea.

1.2.2.1 Materiales Sensoriales.

Los niños de 2 años se encuentran en una etapa en la cual les gusta explorar y manipular todo lo que hay a su alrededor, por ello es necesario que se le proporcione diferentes objetos y materiales para que tengan contacto directo, ya que esto incentivará y estimulará el desarrollo de sus sentidos, en la escuela con una buena planificación de sesiones de clases y variedad de materiales sensoriales se logrará cumplir con esta necesidad que tiene el infante y se generará experiencias de aprendizaje significativas que le permitirán comprender su realidad y contribuir al desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad, Montessori categoriza los materiales sensoriales según el desarrollo de cada uno de los sentidos, estos son: materiales de procedimiento visual táctil, están relacionados con la motricidad fina y la discriminación visual de tamaños, formas, colores, entre otros; materiales para desarrollar el olfato, son aquellos que permiten el desarrollo de este sentido logrando que el infante reconozca los aromas y logre clasificarlos en agradables y desagradables, materiales auditivos, tiene como finalidad que el niño identifique diversos tipos de sonidos y los clasifique por niveles de audición, en agudos y graves; materiales táctiles, son los que estimulan en la discriminación de texturas básicas como suave y áspero a través del uso de la piel, de acuerdo a lo mencionado se concluye que los tipos de materiales sensoriales están dirigidos al desarrollo de cada sentido, lo que permitirá que el niño compare, clasifique, organice y ordene de acuerdo a su forma, tamaño, color, olor, sabor, sonido y textura, permitiéndole conocer y comprender el mundo que le rodea.

1.2.3 Desarrollo Psicomotor del Niño.

Para García y Martínez, 2016 (como se citó en Cutipa 2019), es un proceso continuo que inicia en la concepción hasta la madurez del infante, mediante el cual el niño adquiere habilidades en el lenguaje, motricidad y coordinación, esto le permite independencia y adaptación a su medio,

se da en todos los niños con un ritmo variable y depende de la maduración del sistema nervioso central, del desarrollo de los sentidos y de un entorno psicoafectivo adecuado y estable; al respecto Cigarroa et al., 2016 (como se citó en Narvaéz y Puchaicela 2022), lo define como serie de habilidades que el niño adquiere desde su nacimiento y es más intenso durante sus dos años de vida, se compone por el sistema sensorial, motor, mental y una relación entre el lenguaje y su área social, siendo un proceso de cambios continuos y llevándolo a niveles más complejos; para García y Berruezo, 2014 (como se citó en Cutipa 2019), el desarrollo psicomotor proporciona el control del propio cuerpo, además que mejora los movimientos y la percepción de éste en un espacio establecido; según Alonso, 2017 (como se citó en Narvaéz y Puchaicela 2022), le permite al niño reconocer su cuerpo y expresarse a través de él, lo utiliza como medio de contacto y le permite desarrollar más áreas de aprendizaje. De acuerdo a estas definiciones se resume que el desarrollo psicomotor inicia en la etapa de la concepción y cada niño tiene un ritmo propio de progreso, es indispensable proporcionar actividades que ayuden a contribuir en el desarrollo de ello, pues es en los primeros años de vida que se desarrolla con mayor intensidad, logrando contribuir al desarrollo de habilidades, motrices, afectivas, sociales y comunicativas, debido a que ello le servirá al infante para sus futuros aprendizajes y para que aprenda a relacionarse con el mundo que le rodea.

1.2.3.1 Dimensiones del Desarrollo Psicomotor.

Según los autores García y Martínez, 2016 (como se citó en Cutipa 2019), dividen las dimensiones del desarrollo psicomotor en tres; la primera dimensión es coordinación, la segunda dimensión es el lenguaje y la tercera dimensión es la motricidad.

- **Coordinación.-** De acuerdo a estos autores es la dimensión que más influye en el desarrollo motor del niño, se desarrolla a través del contacto físico con diversos elementos y la percepción viso-motriz, el MINSA, 2016 (como se citó en Cutipa 2019),

lo define como un aspecto global que permite que el infante realice desplazamientos donde intervienen todas las partes de su cuerpo, variando de acuerdo a las edades, ello comprende: movimientos parciales, donde involucran algunas partes del cuerpo, como agarrarse las piernas, llevarlas hacia arriba y abajo, entre otras; sentarse, se da alrededor del medio año de vida, aumentando su campo visual e interesándose por más objetos y adquiriendo mayor dominio de sus piernas; mayor capacidad para desplazarse de un lugar a otro, a pesar de estar en un lugar inaccesible se traslada al lugar deseado por agarrar un objeto de su agrado. El MINEDU, 2011 (como se citó en Cutipa 2019), la define como una habilidad de los músculos que están en armonía y eficiencia para realizar movimientos en cualquier posición, éstos son respuestas del sistema nervioso quién da seguridad y firmeza para ejecutarla. Al respecto se define que la coordinación es fundamental para el desarrollo de diversas habilidades motrices, es quién permite realizar diversos movimientos de manera eficiente y precisa, desde los más simples como agarrarse el pie, hasta los más complejos como subir y bajar escaleras, involucra al sistema nervioso quién es el encargado de mandar el mensaje a los músculos para poder realizar el movimiento deseado.

- Lenguaje.- Según estos autores, es la parte psicológica que posibilita el desarrollo de roles de una persona, en dónde se realizan procesos de cognición como, pensar, memorizar, razonar, resolver problemas y plantearlos, por medio del lenguaje nos comunicamos y expresamos la parte emocional; para Aguinaga, 2014 (como se citó en Cutipa 2019), el lenguaje ayuda en el desarrollo integral y mediante ello se transmiten mensajes con significados, siendo el emisor claro y sin utilizar ambigüedades para que el receptor también lo sea; el MINSA, 2016 (como se citó en Cutipa 2019), lo define

como el área que permite la comunicación del niño con el medio ambiente, siendo el primer aspecto la capacidad comprensiva que abarca desde el nacimiento debido a que el infante entiende algunas palabras antes de decirlas, para ello se le debe hablar de forma clara, articular bien las palabras para que pueda conocer los sonidos o palabras y le dé una definición propia. De acuerdo a estas definiciones se resume que el lenguaje permite el desarrollo integral y el aspecto psicológico del infante, contribuye en la comunicación y relación con su medio, a través de ello expresa sus emociones y es necesario que desde pequeño se le hable de forma clara.

- Motricidad.- Para estos autores el niño desde muy pequeño tiene la necesidad de alcanzar los objetos de su entorno, para ello empieza a tomar conciencia de su esquema corporal, lo hace coordinando sus movimientos y desplazándose hacia lo que desea alcanzar; según Aguinaga, 2014 (como se citó en Cutipa 2019), la motricidad precisa de la maduración de las estructuras neuronales, de los músculos, los huesos y los cambios del cuerpo, siendo el aprendizaje un elemento para alcanzarlo, esta dimensión es dirigida por el lóbulo frontal, quien se encarga de dirigir los movimientos durante los primeros años de vida del infante y el cerebelo se encarga de controlar el equilibrio; el MINSA, 2016 (como se citó en Cutipa 2019), lo define como una capacidad para realizar un movimiento y desplazarse, para poder desarrollarla es necesario que el infante coordine sus movimientos a través de la manipulación o llevando objetos a la boca, lo que permitirá la exploración y contribuirá a la relación del niño con el mundo. De acuerdo a estos aportes, la motricidad es una necesidad que tiene el niño para relacionarse con su medio, es la capacidad de moverse y desplazarse coordinando movimientos, para poder realizarlo necesita alcanzar la madurez de sus estructuras cerebrales y corporales.

1.2.4 El Juego Sensorial Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo Psicomotor.

El juego es una necesidad innata que el niño disfruta, al utilizarla en el sistema educativo se logra un aprendizaje vivencial y tiene mayor relevancia en el infante, según el autor Torres, el maestro debe desarrollar la actividad lúdica como estrategia pedagógica para contribuir a la formación integral del infante, el juego debe ser adaptado a las necesidades y propósitos de cada nivel educativo; es por ello que las actividades del juego sensorial están dirigidas al desarrollo de los sentidos, tales como la vista, el olfato, el gusto, el oído, el tacto, el sentido vestibular y el propioceptivo Bocaz, 2003 (como se citó en Jaime 2023), tienen como finalidad que el infante comprenda como funciona su cuerpo e interprete todo lo que está a su alrededor, lo que permitirá contribuir al desarrollo psicomotor, por lo tanto a las habilidades cognitivas, motoras, sociales, comunicativas y afectivas.

Durante los primeros años de vida es dónde el aspecto psicomotor se desarrolla con mayor intensidad, es por ello que se le debe brindar la mayor cantidad de estímulos para contribuir en la maduración de las estructuras neuronales y corporal, desde esta perspectiva los materiales sensoriales permitirán que el niño manipule y explore con ellos, éstos contribuirán en las tres dimensiones del desarrollo psicomotor: coordinación, motricidad y lenguaje, la coordinación, debido a que tiene que realizar diversos movimientos de manera eficiente y precisa, cogiendo y observando los objetos, así como la motricidad, al estar en movimiento, desplazándose, corriendo, saltando o sentado amasando o pintado, a su vez desarrolla el lenguaje cuando menciona lo que está tocando, pronuncia los nombres de los materiales y en algunos casos nombre la acción que realiza, al desarrollarse estas dimensiones del aspecto psicomotor contribuirán para el logro de sus aprendizajes.

1.3 Marco Legal

Es deber de los padres de familia matricular a sus hijos en un colegio que ellos elijan y participar del proceso educativo, es responsabilidad del estado garantizar una educación de los tres niveles básicos, inicial, primaria y secundaria, con la finalidad de propiciar el desarrollo integral, conocimiento y aprendizaje del infante, a su vez debe promover el desarrollo científico y tecnológico del país (Constitución Política del Perú, 1993, Artículo 13 y 14); el estado debe reconocer, supervisar y regular la educación privada que es a la que pertenece el lugar de la investigación, el Centro de Estimulación Temprana House Manti, quien debe garantizar la idoneidad de los docentes y autoridades educativas como se hace mención en el capítulo III (Ley general de Educación, 2003, Artículo 5 y 13), la familia y la comunidad deben involucrarse en la educación inicial con el fin de promover prácticas de crianza que aporten al desarrollo integral del infante, tomando en cuenta su crecimiento socioafectivo, cognitivo, la expresión oral, artística, psicomotricidad y el respeto de sus derechos (Ley general de Educación, 2003, Artículo 33).

En el reglamento de la Ley del Profesorado N° 24029 y su modificatoria Ley N° 25212, el capítulo II de la formación profesional hace referencia que la investigación y experimentación científica y tecnológica son actividades permanentes que permiten desarrollar y profundizar en la formación académica del maestro (Ley del Profesorado N° 24029 y su modificatoria Ley N° 25212, 1990, Artículo 15 y 28), mientras en los deberes del profesorado menciona que se deben emplear medidas adecuadas para lograr los mejores resultados en la acción y gestión educativa, así como evaluar de forma constante el proceso de formación integral del alumno, a través de la aplicación de técnicas establecidas o recomendaciones de los órganos pertinentes y proponer acciones correspondientes para mejorar los resultados (Ley del Profesorado N° 24029 y su modificatoria Ley N° 25212, 1990, Artículo 44). De acuerdo a estas leyes del profesorado nos permite ejecutar

la investigación, aplicar las mejores estrategias y acciones adecuadas al contexto, a su vez realizar evaluaciones constantes para mejorar los resultados, con la finalidad de contribuir en la formación académica del docente.

1.4 Antecedentes del Estudio

1.4.1 Tesis Internacionales.

Narváez, V. y Puchaicela, J. (2022) En el estudio titulado “*La estimulación sensorial para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años*” para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial en la Universidad Central del Ecuador - Ecuador, el objetivo es comprender que la estimulación sensorial presente en las actividades diarias potencia el desarrollo de los sentidos en el infante, obteniendo como principales beneficios el desarrollo de habilidades motrices finas con mayor coordinación, control y presión, importantes para a futuro contar con habilidades para el habla, la escritura y lectura. Estudio con diseño metodológico que se basó en el paradigma socio crítico con enfoque cualitativo, a nivel descriptivo y la modalidad de investigación fue bibliográfica-documental. La conclusión a la que se llega es que a través de la estimulación sensorial se adquiere los aprendizajes y conocimientos necesarios para el desarrollo de la motricidad fina.

Salazar, C. y García, C. (2023) En su investigación titulada “*Actividades expresivo-corpóreas para el desarrollo psicomotriz en niños de educación inicial*” para la obtención del Título de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad de Guayaquil – Ecuador, el objetivo de esta investigación es resaltar la importancia de aplicar la expresión corporal como método de enseñanza para desarrollar la psicomotricidad en educación inicial, el objetivo general busca diseñar un manual de actividades lúdicas expresivo-corpóreas para el desarrollo de la psicomotricidad en educación Inicial. Los métodos utilizados en este trabajo fueron: Científico,

inductivo – Deductivo, estadístico, observación. Los tipos de investigación aplicados fueron: De campo, No experimental y un enfoque cuantitativo. Con esta investigación se busca concientizar a los profesionales en educación sobre la importancia de utilizar la metodología correcta en un nivel inicial a través del juego y lograr que los niños asimilen mejor sus conocimientos y de esta manera alcancen un aprendizaje significativo. A través de la investigación realizada se concluye que la expresión corporal tiene una relación significativa con la psicomotricidad ya que ayuda a fortalecer el desarrollo de las capacidades senso-perceptivas, por tanto, las actividades se realizan con el propio cuerpo y expresar la variación de movimientos representando las habilidades motrices, motivando a los niños a ser más expresivos, más creativos, yendo de la mano con las diferentes experiencias basadas en lo que han vivido. La expresión corporal no solamente ayuda en el proceso motriz de los niños sino a construir una relación interpersonal con el entorno que lo rodea.

1.4.2 Tesis Nacionales.

Cutipa Luque, E (2019) En el estudio titulado “*Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Pública de Ventanilla – Callao*” para optar el Título Profesional de maestría en educación con mención en aprendizaje y desarrollo humano de la Universidad San Ignacio de Loyola – Perú, el estudio tiene como objetivo principal determinar el nivel del desarrollo psicomotor en los estudiantes del II ciclo de educación básica regular de una institución educativa pública Ventanilla - Callao. El tipo de investigación es básica, descriptiva, el diseño es no experimental, descriptivo y de corte transversal, a la muestra constituida por 82 estudiantes de la institución educativa de Ventanilla, se le aplicó el Test TEPSI de los autores Haeussler y Marchant (2009), los resultados estadísticos del desarrollo psicomotor alcanzaron el nivel normalidad en el 50,0% de los escolares, en el nivel riesgo se ubicó el 34,1%

y en el nivel retraso, el 15,9%. En conclusión, el nivel de desarrollo psicomotor de alumnos del II ciclo de educación básica regular se encuentra en el nivel promedio.

Jaime Lopez, Y (2023) En su investigación titulada “*Los juegos sensoriales según el método Montessori en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de la cuna jardín parroquial San José Obrero – Antonio Raymondi en Hualmay*” para optar el Título Profesional de licenciada en educación nivel inicial especialidad: educación inicial y arte de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión – Perú, el objetivo es determinar la relación de los juegos sensoriales según el método Montessori en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de la cuna San José Obrero, por ello se ha optado por la investigación descriptiva correlacional con un enfoque cuantitativo por ser un diseño no probabilístico, concluyendo que existe una relación significativa entre los juegos sensoriales según el método Montessori y el desarrollo de la estimulación temprana en los niños de la cuna jardín parroquial San José Obrero – Antonio Raimondi en Hualmay. La correlación es de magnitud buena.

1.5 Marco Conceptual

Coordinación.

Habilidad de los músculos que están en armonía y eficiencia para realizar movimientos en cualquier posición, éstos son respuestas del sistema nervioso quién da seguridad y firmeza para ejecutarla, se desarrolla a través del contacto físico con diversos elementos y la percepción viso-motriz, influye en el desarrollo motor del niño. (MINEDU y MINSA, 2016)

Desarrollo Psicomotor.

Es un proceso continuo que inicia en la concepción hasta la madurez del infante, mediante el cual el niño adquiere habilidades en el lenguaje, motricidad y coordinación, esto le permite independencia y adaptación a su medio, se da en todos los niños con un ritmo variable y

depende de la maduración del sistema nervioso central, del desarrollo de los sentidos y de un entorno psicoafectivo adecuado. (García y Martínez, 2016)

Juego Sensorial.

Son actividades dirigidas al desarrollo de los sentidos, tomando en cuenta el sentido vestibular que refiere al equilibrio y el sentido propioceptivo que consiste en las partes del propio cuerpo con relación a otro, con la finalidad que el infante conozca el funcionamiento de su cuerpo e interprete todo lo que le rodea, a su vez contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. (Jaime, 2023)

Lenguaje.

Es la parte psicológica que posibilita el desarrollo de roles de una persona, en dónde se realizan procesos de cognición como, pensar, memorizar, razonar, resolver problemas y plantearlos, el lenguaje permite comunicarnos y expresar el aspecto emocional, contribuye en el desarrollo integral y mediante ello se transmiten mensajes con significados. (Cutipa, 2019)

Motricidad.

Capacidad para realizar un movimiento y desplazarse, precisa de la maduración de las estructuras neuronales, de los músculos, los huesos y los cambios del cuerpo, el aprendizaje es un elemento para alcanzarlo, esta dimensión es dirigida por el lóbulo frontal, quien se encarga de dirigir los movimientos durante los primeros años de vida del infante y el cerebelo se encarga de controlar el equilibrio. (Cutipa, 2019)

CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Descripción de la Realidad Problemática

El desarrollo psicomotor es un aspecto importante que permitirá al infante desarrollarse, construir y adaptarse en su entorno, con secuencias similares, pero ritmos variables en cada niño, a través de ello adquieren habilidades en diferentes áreas, tales como: lenguaje, motora, manipulativa y social, lo que posibilitará una independencia progresiva y adaptación del niño con su medio. Al respecto se señala que el desarrollo psicomotor “es la adquisición progresiva de habilidades funcionales del infante, reflejo de la maduración de las estructuras del sistema nervioso central, de los órganos de los sentidos y de un entorno psicoafectivo adecuado y estable (García y Martínez 2016, como se citó en Cutipa 2019). A pesar de las potencialidades que tiene el desarrollo psicomotor en el niño este no viene desarrollándose adecuadamente en la escuela debido a que los docentes no emplean estrategias lúdicas que permiten el desarrollo del aspecto psicomotor, no tienen suficiente material lúdico para su ejecución o la infraestructura del colegio no les favorece.

En el plano internacional en la búsqueda de los factores que causan deficiencia en el desarrollo psicomotor se presentan diversas investigaciones que señalan múltiples causas, siendo las más relevantes de conflicto biológico, cognitivo, factores ambientales, sociales y de nivel socioeconómico, generando problemas en el desarrollo a una edad temprana por falta de educación de los padres, desempleo, red de salud deficiente, falta de acceso a programas de estimulación temprana; así como el aspecto afectivo también puede repercutir en el desarrollo, la ausencia de los progenitores o falta de relación de los niños con sus padres pueden ocasionar problemas o déficit en el desarrollo psicomotriz tales como las habilidades sociales y aspectos cognitivos, pudiendo presentar baja autoeficacia y dificultad para resolver conflictos de manera adecuada, asimismo, el avance de la tecnología y el uso prolongado de tablets o celulares puede tener una repercusión en

este aspecto, debido a que el niño permanece inactivo por muchas horas. Respecto al desarrollo psicomotor se vienen realizando diversas investigaciones en las cuáles se demuestran porcentajes en el retraso del desarrollo psicomotor, como lo menciona la UNICEF en 2013 que realizó un estudio sobre la predominancia de los problemas del desarrollo psicomotor en países como: México un 59% de niños presentaron retraso en el desarrollo psicomotor; En Argentina el 34.8% de niños presentaban un alto riesgo de padecer retraso en el desarrollo, Chile un 30% de los infantes presenta retraso del desarrollo psicomotor, mientras que en Estados Unidos entre el 1 y el 3% de los niños menores de cinco años presentan retraso en el desarrollo (Unicef, 2017, como se citó en Singo, 2020). Frente a esta situación los gobiernos vienen desarrollando acciones que lleven a mejorar esta situación, una de ellas es incluir la psicomotricidad como área dentro de su currículo y la apertura de más centros de atención o estimulación temprana.

En el Perú también está presente esta problemática, sin embargo, no se ha profundizado una investigación amplia en lo que respecta al desarrollo psicomotor y de cómo este es fundamental para el aprendizaje desde la base educativa que es la educación inicial y de las etapas posteriores del desarrollo, sumado a esto están las limitaciones de los docentes e instituciones educativas. Al respecto se señala que el Ministerio de Educación otorga poco material escolar para las actividades diarias con los niños y la deficiencia en la infraestructura de las escuelas, que en su mayoría son obsoletas y les falta innovarse para atender las necesidades actuales del niño, así como también la poca frecuencia de las capacitaciones, actualizaciones y desinterés de algunos docentes de educación inicial para mejorar el desarrollo psicomotor, lo cual implica que el infante no desarrolle una buena coordinación, motricidad y lenguaje (Cutipa, 2019).

En el Centro de Estimulación Temprana “House Manti” del AAHH. Túpac Amaru de Villa – Chorrillos perteneciente al ciclo I de educación básica regular se observa que los niños y niñas

de 2 años presentan algunas limitaciones en el desarrollo psicomotor tales como la coordinación, lenguaje y motricidad, lo cual no les permite desarrollar con facilidad sus actividades de estimulación y relación con sus pares, teniendo consecuencias en el aprendizaje. Por estas razones mencionadas se ve la necesidad de realizar una investigación para utilizar la aplicación de los juegos sensoriales y de esta manera contribuir al buen desarrollo psicomotor de los niños, por consecuencia mejorar sus aprendizajes desde el nivel inicial, tener una buena base para los siguientes niveles educativos y que los docentes tengan mayor conocimiento para utilizarlas en sus sesiones diarias.

2.2 Formulación del problema general y específicos

2.2.1 Problema General

¿Cómo el juego sensorial contribuye en el desarrollo psicomotor de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House -Manti” de Chorrillos en el periodo 2023?

2.2.2 Problemas Específicos

¿Cómo el juego sensorial contribuye en el desarrollo de la coordinación de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House -Manti” de Chorrillos en el periodo 2023?

¿Cómo el juego sensorial contribuye en el desarrollo del lenguaje de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House -Manti” de Chorrillos en el periodo 2023?

¿Cómo el juego sensorial contribuye en el desarrollo de la motricidad de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House -Manti” de Chorrillos en el periodo 2023?

2.3 Objetivo General y Específicos

2.3.1 Objetivo General

Desarrollar un proyecto de aprendizaje aplicando los juegos sensoriales para favorecer el desarrollo psicomotor en los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House Manti” de Chorrillos en el periodo 2023.

2.3.2 Objetivos Específicos

Desarrollar actividades de aprendizaje empleando los juegos sensoriales para favorecer el desarrollo de la coordinación de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House Manti” de Chorrillos en el periodo 2023.

Desarrollar actividades de aprendizaje empleando los juegos sensoriales para favorecer el desarrollo del lenguaje de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House Manti” de Chorrillos en el periodo 2023.

Desarrollar actividades de aprendizaje empleando los juegos sensoriales para favorecer el desarrollo de la motricidad de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House - Manti” de Chorrillos en el periodo 2023.

CAPITULO III: JUSTIFICACION Y DELIMITACION DE LA INVESTIGACION

3.1 Justificación e Importancia del Estudio

El presente estudio de investigación se realiza para identificar y profundizar en el conocimiento del desarrollo psicomotor y de cómo este afecta en la motricidad, el lenguaje y coordinación de los niños, debido que en la actualidad tienen grandes deficiencias psicomotoras ya sea por aspecto biológico, cognitivo, falta de estimulación o por el uso constante de pantallas que no permite que el niño esté en actividad y movimiento, lo que ocasiona que no realicen con facilidad sus actividades diarias en el Centro, para ello es necesario realizar esta investigación con la finalidad de desarrollar e implementar un proyecto de aprendizaje en el cual se aplicará el juego para contribuir y mejorar al desarrollo psicomotor de los niños y las niñas del Centro de Estimulación Temprana “House Manti”, ubicada en el distrito de Chorrillos, donde se presenta este problema en los niños de 2 años. Dentro de los tipos de juego se especifica el juego sensorial debido que estimula el desarrollo de los sentidos, permitiendo que el infante tenga mayor conocimiento de su cuerpo, aprenda a coordinarlo y a relacionarse en su medio.

Este proyecto se fundamenta por la necesidad que hay en dicha institución, la cual incentivará a los docentes a aplicar el juego sensorial como estrategia pedagógica que impactará de manera vivencial, enriqueciendo sus experiencias de aprendizaje y permitirá colaborar en las tres dimensiones mencionadas del desarrollo psicomotor. Por otro lado, este estudio servirá como antecedente para futuras investigaciones que seguirán profundizando en los beneficios del desarrollo psicomotor y en el logro de los aprendizajes de los niños.

3.2 Delimitación del Estudio

3.2.1 Delimitación Espacial

La presente investigación tiene como campo de acción el Centro de Estimulación Temprana “House Manti”, está delimitada en el área geográfica de la costa peruana, en el departamento de Lima, del distrito de Chorrillos, declarada por el congreso de la república como “ciudad heroica” ante los actos de heroísmo durante la guerra contra Chile, sobresaliendo por ser un distrito de pescadores donde destaca el valiente José Olaya, el morro solar que data desde la guerra del Pacífico y atractivos turísticos como los Pantanos de Villa, el Salto del Fraile, el Planetario Solar, entre otros. Ésta se ubica en Av. 24 de junio Mz. A1 lote 1 comité 33, del Asentamiento Humano - Túpac Amaru de Villa, perteneciente a la Ugel 07, de gestión privada que brinda educación básica regular del primer nivel inicial.

3.2.2 Delimitación de la Población

La población del Centro de Estimulación Temprana “House Manti” cuenta con un total de 24 alumnos inscritos, los cuales están distribuidos en dos salones por edades: Pollitos de 1 año, que cuenta con 10 alumnos por aula y Conejitos de 2 años, que cuenta con 14 alumnos en un aula.

3.2.3 Delimitación Temporal

La presente investigación se desarrolla en el periodo 2023.

CAPITULO IV: FORMULACION DEL DISEÑO

4.1 Diseño Esquemático

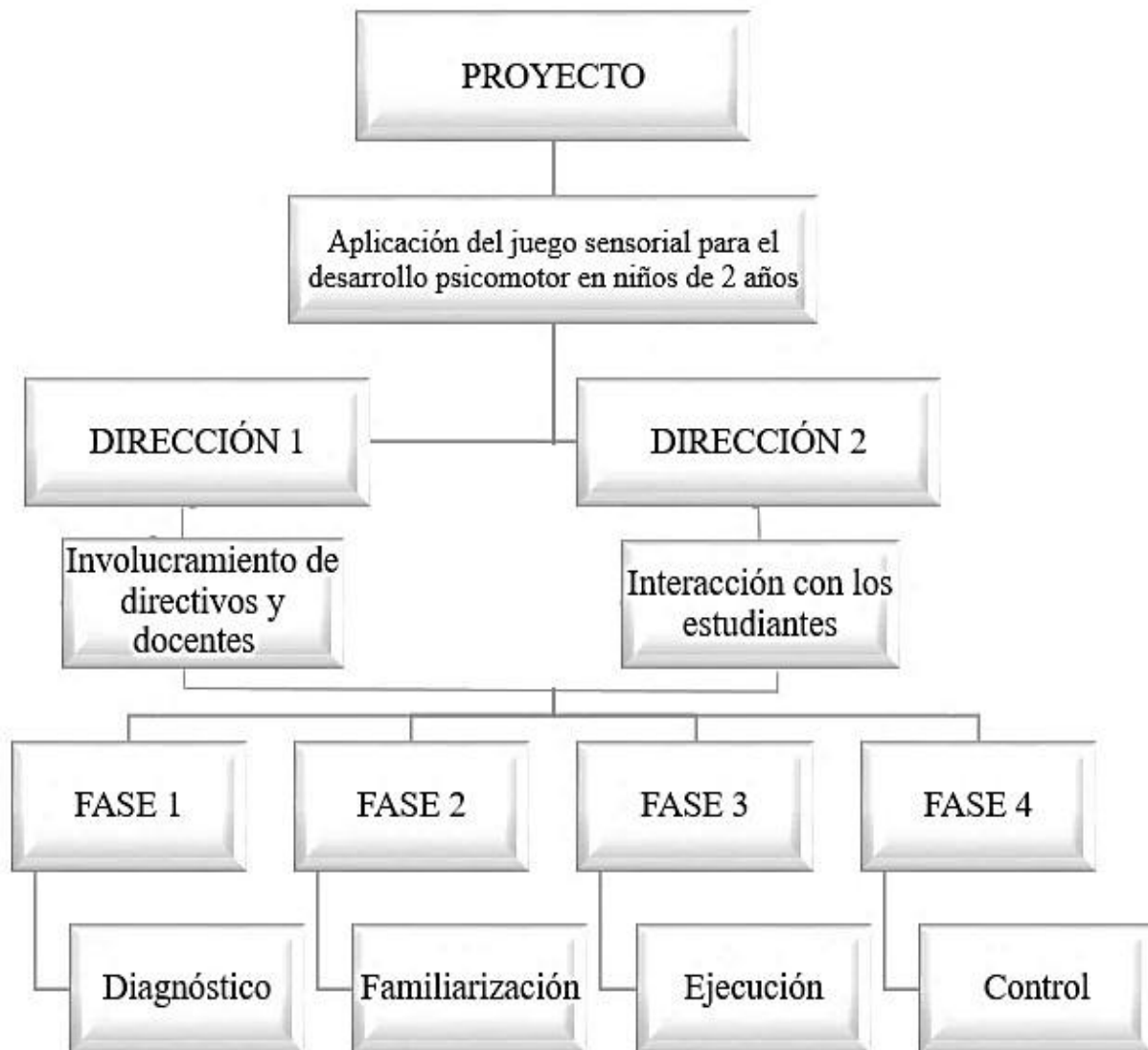


Figura 1: Elaboración Propia.

Estructura de las Acciones de las Estrategias por Dirección y Fases

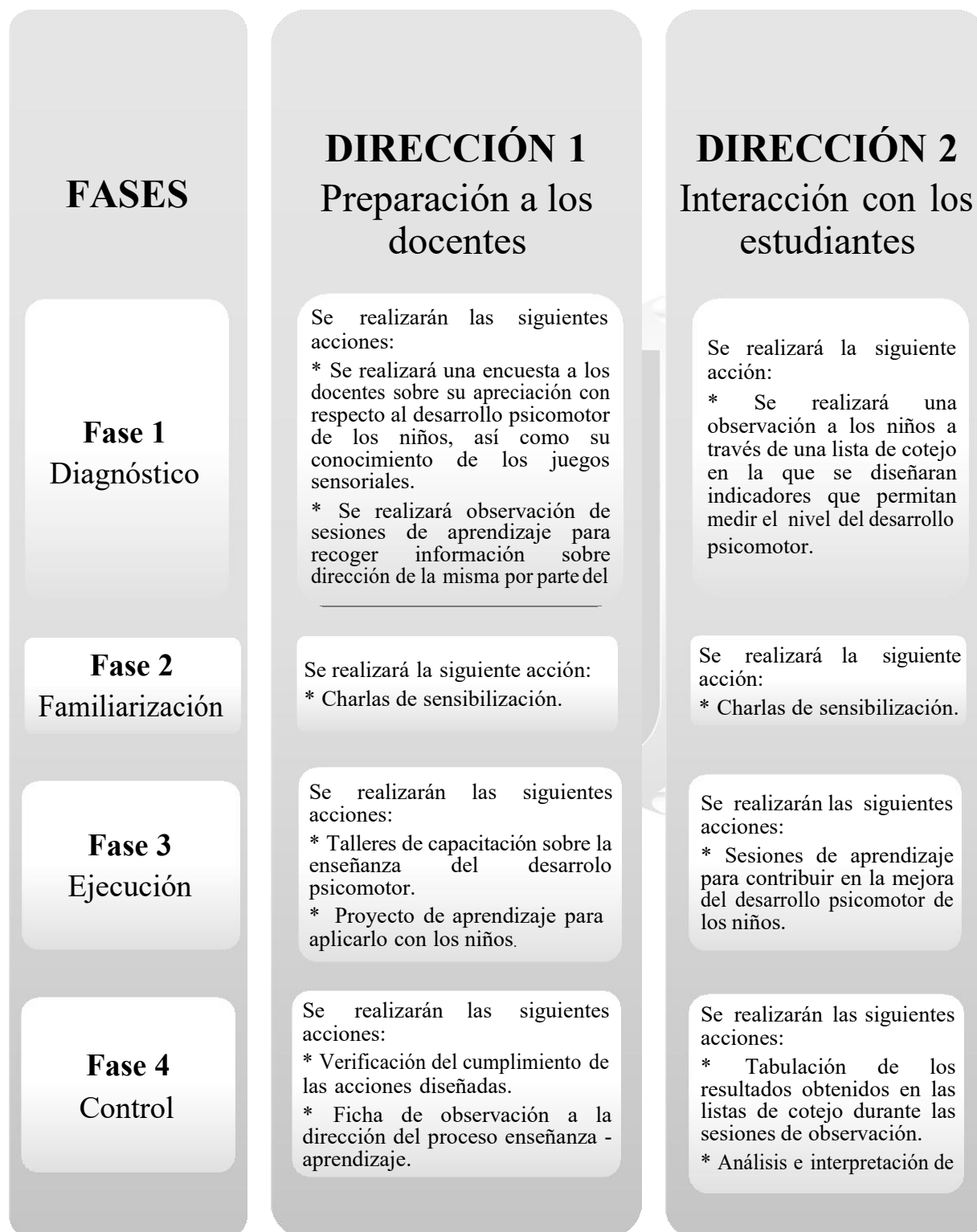


Tabla 1: Elaboración Propia.

4.2 Descripción de los Aspectos Básicos del Diseño

4.2.1 *La Propuesta de Trabajo en Función de la Identificación de Beneficiarios.*

Soy docente de Educación Inicial con 8 años de experiencia, mi primera experiencia laboral fue como auxiliar de aula en el nido fresita de Miraflores donde gané mucha experiencia, después de esa experiencia trabajé un año más como auxiliar y en el 2013 me asignan como docente tutora del aula de 3 años, desde ese año me desempeñé con mucho empeño y dedicación como profesora de aula mientras estudiaba en la universidad, mi experiencia laboral se vio enriquecida en los años posteriores con las clases que recibía, ayudándome a mejorar mi desempeño como docente, en la actualidad me desempeño como docente y coordinadora del Centro de Estimulación Temprana “House Manti”, mis funciones son las de organizar las fechas cívicas y actividades de aniversario como coordinadora, a su vez me desempeño como profesora del aula de 2 años, mis funciones son las de preparar mis sesiones de clases con anticipación, ofrecer experiencias de aprendizajes de acuerdo a la edad de mis niños, que sean significativas en su día a día e informar a los padres sobre el avance de sus hijos y dar las recomendaciones necesarias.

Los beneficiarios de esta experiencia son los niños del aula conejitos de 2 años, en ellos observé algunas deficiencias en su motricidad, lenguaje y coordinación, que son dimensiones del desarrollo psicomotor, por ello me vi en la necesidad de elaborar una investigación para implementar un proyecto de aprendizaje utilizando el juego sensorial para contribuir y mejorar estos aspectos.

4.2.2 *Problema a Resolver con el Proyecto*

En el Centro de Estimulación Temprana “House Manti” se ha observado deficiencias en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 2 años, debido a diferentes factores, lo que ocasiona que algunos niños tengan dificultades para sus actividades diarias en el centro, tales como las de

motricidad gruesa: correr, saltar, equilibrio, entre otras; de motricidad fina: el pasado, amasado, entre otras, de lenguaje: se comunican a través del llanto, hablan lo mínimo y muchas veces no se les entiende, de coordinación: como subir y bajar de circuitos psicomotores, apilar bloques, entre otros. Alguna de las causas que se ha podido identificar es el uso de pantallas que muchas veces les brindan los padres debido a que llegan a casa cansados por el trabajo o porque tienen que realizar otras actividades y según lo conversado es lo más factible para ellos, la falta de relación de los niños con sus pares y posiblemente también temas económicos.

Por las razones mencionadas se ve por conveniente realizar esta investigación y así conocer ¿Cómo el juego sensorial contribuye en el desarrollo psicomotor de los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House -Manti” de Chorrillos en el periodo 2023?

4.2.3 Estrategia de Solución Ofrecida

De acuerdo al análisis de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica de la investigación se planteó el diseño del proyecto de aprendizaje “Apliquemos el juego sensorial para mejorar el desarrollo Psicomotor” que tiene como objetivo desarrollar actividades que incluyan el desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad en los niños de 2 años del Centro de Estimulación Temprana “House Manti”, mediante la aplicación de los juegos sensoriales en favor del desarrollo psicomotor de los niños.

4.2.4 Determinación de la Cobertura

4.2.4.1 Definición Geográfica

El campo de investigación de este estudio se desarrolla en el Centro de Estimulación Temprana “House Manti”, perteneciente a la Ugel 07, tiene como finalidad la atención y estimulación temprana a niños de 1 y 2 años de edad de la zona. El centro se encuentra ubicado en

el distrito de Chorrillos y la dirección exacta es Av. 24 de junio Mz. A1 Lote 1 Cmte. 33 en el Asentamiento Humano Túpac Amaru de Villa.

Mapa De Ubicación del Centro de Estimulación Temprana

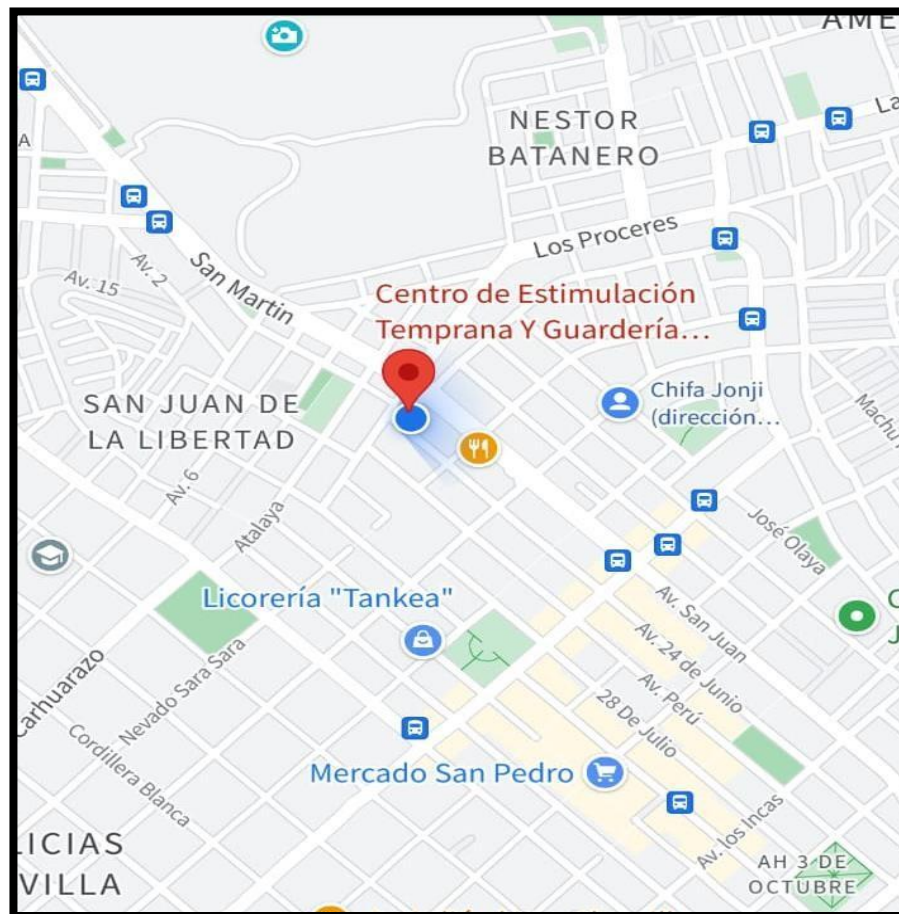


Figura 2. Google Maps

4.2.4.2 Definición de la Muestra

La población está compuesta por 24 estudiantes del Centro de Estimulación Temprana “House Manti” los cuáles están distribuidos en dos aulas, el aula Pollitos de 1 año cuenta con una población de 10 alumnos y el aula Conejitos de 2 años cuenta con una población de 14 alumnos.

La muestra está conformada por el aula Conejitos que cuenta con 14 alumnos, los cuales están comprendidos por 8 niños y 6 niñas de 2 años de edad. Esta muestra fue elegida de manera no aleatoria debido a que la población que es sujeto de investigación tiene una muestra reducida.

4.2.4.3 Definición Temporal

El periodo de ejecución comprende desde el 01 de Marzo hasta el 20 de Octubre del 2023.

<i>FASES</i>	<i>TEMPORIZACIÓN</i>
<i>Diagnóstico</i>	01/03 al 31/03
<i>Familiarización</i>	03/04 al 7/04
<i>Ejecución</i>	10/04 al 29/09
<i>Control</i>	02/10 al 20/10

4.2.4.4 Definición y Construcción de las Técnicas e Instrumentos que se Utilizarán para Recoger la Información.

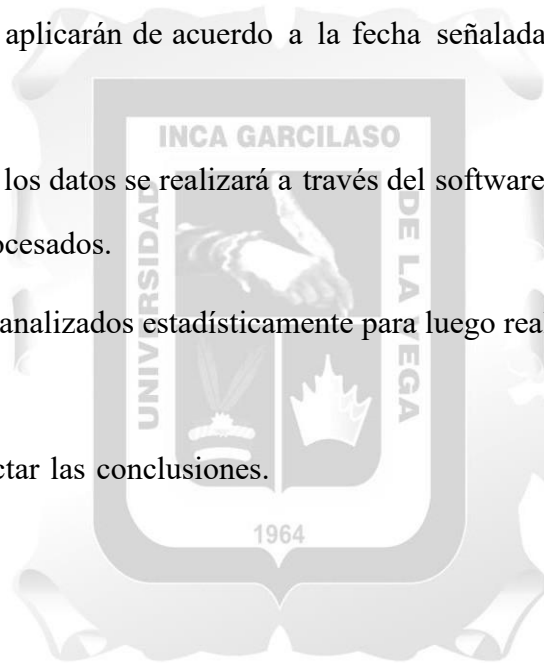
Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos son dos: la encuesta y lista de cotejo. La encuesta está dirigida a los docentes y directivos de la institución, con el propósito de conocer como las docentes desarrollan el aspecto psicomotor en las sesiones de aprendizaje con los niños, consta de 10 ítems y está conformada por una escala de 4 puntos, correspondientes a 1 en desacuerdo, 2 poco de acuerdo, 3 de acuerdo y 4 totalmente de acuerdo, la duración de la aplicación de este instrumento es de 10 a 15 minutos y se aplica individualmente, obteniendo una puntuación desde los 10 puntos hasta un total de 40 puntos. El segundo instrumento de recolección de datos es la lista de cotejo que está dirigida a los estudiantes, tiene como propósito

conocer aspectos sobre el desarrollo psicomotor en las sesiones de aprendizaje, consta de 15 ítems la cual se marcará la respuesta SI en caso cumpla con el ítem mencionado o NO si no lo cumpliera, la duración de aplicación de este instrumento es de 30 a 40 minutos y se realiza de manera individual.

4.2.5 Trabajo de Campo

El plan de análisis de la información en caso de la encuesta y lista de cotejo se realizará de la siguiente manera:

- Los instrumentos se aplicarán de acuerdo a la fecha señalada en el cronograma de actividades.
- El procesamiento de los datos se realizará a través del software Excel en el cual se subirán los datos para ser procesados.
- Los resultados serán analizados estadísticamente para luego realizar la interpretación y el análisis de estos.
- Se procederá a redactar las conclusiones.



CAPITULO V: PRUEBA DE DISEÑO

5.1 Aplicación de la Propuesta de Solución

Proyecto: “Apliquemos el juego sensorial para mejorar el desarrollo Psicomotor”

5.1.1. Fundamentación:

El presente plan tiene por finalidad desarrollar las capacidades del área psicomotriz como; comprender su cuerpo y expresarse corporalmente, así como el área de comunicación en referencia a la expresión oral, siendo estas las principales dimensiones del desarrollo psicomotor. Este proyecto surge ante la necesidad de contribuir en la coordinación, lenguaje y motricidad de los niños, pues esto servirá como base de sus futuros aprendizajes en las aulas. Para lograr el objetivo se propone el juego sensorial como estrategia pedagógica de las sesiones de aprendizaje, así como materiales concretos y llamativos que posibiliten el logro de los objetivos. De igual manera se sensibilizará a los padres de familia sobre la importancia del desarrollo psicomotor y el juego sensorial para que refuercen estas actividades en casa.

5.1.2 Objetivos

- Recabar información de presencia de la problemática mediante instrumentos para tomar acciones que lleven a mejorarlo.
- Sensibilizar a la comunidad educativa para la participación activa en el desarrollo del proyecto que tiene como propósito mejorar el desarrollo psicomotor en los niños.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que incluyan el desarrollo de la coordinación, lenguaje y motricidad en los niños.

5.1.3 Materiales

- Alfombra sensorial.
- Tarjetas léxicas.

- Cintas de colores.
- Botellas sensoriales.
- Harina.
- Fuentes de plástico.

5.1.4 Metas

Niños	8
Niñas	6
Total	14

5.1.5 Recursos

- Económicos: Aportes propios.
- Humanos: Directora, profesora, auxiliar y niños(as).

5.1.5 Cronograma de Actividades

N°	ACTIVIDADES	PROPÓSITO	CRONOGRAMA										
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
FASE I: DIAGNÓSTICO													
DIRECCIÓN 1													
1	Seleccionar los instrumentos a emplear.	Identificar el instrumento más apropiado para el	9										

		problema a investigar.																	
2	Elaborar encuestas para los docentes.	Definir los ítems a considerar en correspondencia a cada dimensión.	10																
3	Aplicar el instrumento a los docentes.	Recabar los datos acerca del desarrollo psicomotor y juego sensorial.	15																
4	Tabular, interpretar y analizar los resultados.	Identificar el porcentaje obtenido en cada ítem y su relación con el problema de investigación.	17																
5	Elaborar las conclusiones.	Conocer la incidencia del desarrollo	23																

		psicomotor y el juego sensorial.											
DIRECCIÓN 2													
1	Seleccionar los instrumentos a emplear.	Identificar el instrumento más apropiado para el problema a investigar.	13										
2	Elaborar la lista de cotejo para los estudiantes.	Definir los ítems a considerar en correspondencia a cada dimensión.	16										
3	Aplicar el instrumento a los estudiantes.	Recabar los datos acerca de la motricidad, lenguaje y coordinación de los niños.	20 al 22										
4	Tabular, interpretar y analizar los resultados.	Identificar el porcentaje	24										

		obtenido en cada ítem y su relación con el problema de investigación.												
5	Elaborar conclusiones.	Conocer la incidencia del desarrollo psicomotor de los niños.	27											
FASE II: FAMILIARIZACIÓN														
DIRECCIÓN 1														
1	Presentación del proyecto a la dirección.	Obtener la autorización de dirección.	03											
2	Cursar las invitaciones para la reunión de sensibilización a los docentes y padres de familia.	Lograr la participación de todos los docentes y padres de familia.	06											

3	Elaborar la ruta del taller de sensibilización.	Definir los aspectos a tratar.		07										
4	Desarrollar el taller: “Aplicamos el juego sensorial para mejorar los aprendizajes”.	Involucrar a los docentes y padres de familia para su participación activa en el desarrollo del proyecto.		10										
5	Aplicar la encuesta de satisfacción del taller.	Conocer el impacto de las actividades planteadas.		10										
DIRECCIÓN 2														
1	Planificar la sesión de sensibilización a los estudiantes.	Definir los recursos a utilizar en la sesión.		14										

2	Desarrollar la sesión de sensibilización.	Involucrar a los estudiantes para su participación activa en el desarrollo del proyecto.	17										
3	Tomar en cuenta las elecciones de los estudiantes.	Incluir los materiales elegidos por los estudiantes.	17										
FASE III: EJECUCIÓN													
DIRECCIÓN 2													
1	Planificar el proyecto de aprendizaje para los estudiantes.	Definir los recursos a utilizar.	20 Al 25										
2	Desarrollar las sesiones de aprendizaje.	Involucrar a los estudiantes para su participación activa en el desarrollo del proyecto.	28	15	12	10	14	11					

3	Incluir fichas de observación.	Conocer si las sesiones de aprendizaje están encaminando los objetivos.		28	15	12	10	14	11			
FASE IV: CONTROL												
DIRECCIÓN 2												
1	Tabular, interpretar y analizar los resultados.	Identificar el porcentaje obtenido de logros de los objetivos.									02 al 04	
2	Elaborar las conclusiones.	Conocer la incidencia del juego sensorial y el desarrollo psicomotor.									06	

Tabla 2: Elaboración propia.

5.2 Evaluación

Durante la aplicación de la propuesta de solución de las actividades desarrolladas fueron divididas en tres fases, en las cuales los resultados nos demuestran:

FASE I

En esta fase de diagnóstico se emplearon encuestas a directivos y docentes, con el propósito de conocer el juego sensorial y su contribución al logro del desarrollo psicomotor, obteniendo los siguientes resultados, con relación a la encuesta a los directivos frente a la pregunta sobre la presencia de la problemática de la deficiencia del desarrollo psicomotor se obtuvo que un 67% identifican la presencia del problema en los niños de 2 años, en comparación con la encuesta realizada a los docente se observa un leve diferencia, ya que éstos en un 75% señalan la existencia de la problemática, estos resultados se corroboran con la prueba diagnóstica a los estudiantes a los cuales se empleó una lista de cotejo en la cual se obtuvo como resultado que un 40% obtuvieron el logro esperado, mientras que el 60% se encuentra en proceso e inicio. En la búsqueda de la causa de la problemática en la encuesta se incluyó preguntas relacionadas al mismo, los resultados señalan que un 75% de los docentes considera una de las causas para la problemática del desarrollo psicomotor es la poca aplicación de estrategias lúdicas y del juego sensorial como estrategia didáctica, además del poco incentivo que dan a los padres de familia para reforzar las actividades realizadas en el centro de estimulación, estos resultados nos llevan a reflexionar la importancia de aplicar el juego sensorial ante esta problemática y evidencia que es una alternativa de solución.

FASE II

En esta fase de familiarización se desarrolló los talleres de sensibilización dirigido a los docentes y directivos, en esta parte se logró la participación del personal, se abordó el tema de manera interactiva logrando captar el interés de todos los participantes quienes se comprometieron en tomar acción y hacer frente a la deficiencia del desarrollo psicomotor aplicando el juego sensorial como estrategia didáctica. Concluido el taller se aplicó una encuesta de satisfacción en el cual los resultados nos demuestran que en un 86% los directivos y empleados se identifican con

el proyecto y manifiestan su predisposición a participar en las actividades propuestas, así como involucrar a los padres de familia en fin de contribuir al desarrollo psicomotor de los niños, sin embargo, el 14% del personal quedó a la expectativa de los avances del proyecto para recién asumir su compromiso con la comunidad educativa.

FASE III

En la fase de la ejecución se desarrollaron 14 sesiones de aprendizaje, aplicando el juego sensorial como estrategia para contribuir al desarrollo psicomotor, en la primera sesión denominada “Jugamos con arroz de colores” los niños mezclarán arroz con tinte de colores para lograr que ambos se integren, prepararemos diferentes arroz de colores, de esta manera reforzarán su motricidad fina con el amasado que involucra esta actividad, durante esta sesión el 43% de niños tuvieron dificultades para integrar el color en el arroz, debido a que les faltaba coordinación en sus movimientos, fuerza en sus manos y dedos para lograr el objetivo, mientras que el 57% si logró integrar bien los materiales; en comparación con la sesión número 14 denominada “Preparamos arena mágica” los niños elaboraron su propia arena mágica, en dónde desarrollan los sentidos del tacto, vista y olfato, así como su motricidad fina con el amasado que involucra esta actividad, frente a esta sesión realizada se detalla que el 71% de niños logró realizar la técnica del amasado sin dificultad y el 29% logró realizarlo con ayuda, esta mejoría se ve reflejada gracias a las sesiones realizadas diariamente durante el desarrollo de este proyecto, empezando por la motivación que se les ofrece, la constancia, entusiasmo que le ponen los niños y la retroalimentación que se da a los padres en casa, gracias a la toma de conciencia durante el taller de sensibilización.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego sensorial contribuye al desarrollo psicomotor de los niños de 2 años, esto quedó evidenciado gracias a las actividades realizadas durante la aplicación del proyecto de aprendizaje, lo que permitió demostrar que los niños lograron alcanzar el nivel esperado para esta investigación.

SEGUNDA: Los antecedentes citados permiten avalar la propuesta presentada, debido a que demostraron que existe una relación significativa entre el desarrollo psicomotor y el juego sensorial, permitiendo avanzar con la investigación y obtener los resultados esperados en los niños de 2 años de dicho centro.

TERCERA: Se demostró avances en las actividades direccionadas a contribuir en el desarrollo psicomotor que lograron favorecer la coordinación, el lenguaje y la motricidad del grupo de niños de 2 años en quienes se aplicó actividades de aprendizaje utilizando el juego sensorial como alternativa de solución del problema observado.

CUARTA: La participación de los padres durante la aplicación del proyecto de aprendizaje logró contribuir en los avances del desarrollo psicomotor de los niños, es así como se demostró que la participación activa de la comunidad educativa logra tener relevancia en el logro de los aprendizajes de los infantes.

RECOMENDACIONES

- Realizar seguimiento constante al grupo de niños para aplicar instrumentos de evaluación los cuales nos permitan detallar individualmente los problemas que puedan presentar, con la finalidad de desarrollar proyectos de aprendizaje para contribuir a la mejoría de los problemas.
- Renovar estrategias buscando información en investigaciones de tesis, publicaciones de libros, revistas, conferencias, entre otros, referente a la aplicación del juego como herramienta, además de buscar otras alternativas que le ayuden a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje con el fin de obtener mejores resultados.
- Emplear estrategias lúdicas e innovadoras que permitan realizar actividades de aprendizaje que logren satisfacer las necesidades de los niños y el goce al realizarlas, para seguir contribuyendo en la mejora de la coordinación, el lenguaje y la motricidad que favorecerá en el desarrollo psicomotor de los niños.
- Propiciar la participación de los padres como agentes de apoyo para reforzar en casa las actividades realizadas en el centro de estimulación, con la finalidad de que tomen conciencia del papel importante que tienen en la mejora de las deficiencias y el aprendizaje de sus niños y se involucren en ello.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132 – 149.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Calvo Hernando, P. y Gómez Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de historia. La Razón Histórica. *Revista Hispanoamericana de Historia de las Ideas*, (40), 23-31.
<https://www.revistalarazonhistorica.com/40-2/>
- Constitución Política del Perú [Const]. Art. 13 y 14. 29 de diciembre de 1993 (Perú).
- Cutipa Luque, E. (2019). *Desarrollo psicomotor en estudiantes del segundo ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Pública de Ventanilla – Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/caa00623-5d0d-4911-aba1-7f56eef9d801>
- García Buendía, C. y Salazar Chica, C. (2023). *Actividades expresivo-corpóreas para el desarrollo psicomotriz en niños de educación inicial* [Tesis de titulación, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/69144>
- García Pérez, M. y Martínez Granero M. (5 de febrero de 2016). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma*.
https://www.aepap.org/sites/default/files/2em.1_desarrollo_psicomotor_y_signos_de_alarma.pdf

Ley General de Educación N° 28044. Derogación, modificatorias y complementarias de la Ley N° 23384; así como los demás dispositivos que se opongan a la presente ley. 29 de julio de 2003. D.O.

Mayorga Santana, V., Ramón Santana, A y Sánchez Reyes, L. (2020). Desarrollo psicomotriz en niños en el contexto del confinamiento por la pandemia del COVID 19. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6 (4), 203 – 219. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1617>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Salud del Perú. (1995). *Test de desarrollo psicomotor de 2 – 5 años*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/342585/TEPSI_Test_de_desarrollo_psicomotor_Dos_a_cinco_años_20190716-19467-rnxsnn.pdf

Olarte Rojas, V. (2020). *Estudio del desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años del nivel inicial en dos instituciones de mi Perú-Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/8827d504-76bc-4f7c-a591-e94027c4144d>

Puchaicela Jiménez, J. y Narváez Almeida, V. (2022). *La estimulación sensorial para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29734>

Reglamento de la Ley del Profesorado N° 24029. Modificatoria de la Ley N° 25212. 29 de julio de 1990. D.O.

Singo Singo, E. (2020). *Intervención ocupacional a través de la ejecución de un programa de actividades lúdicas para potenciar la psicomotricidad fina y gruesa en niños de 1 a 3 años del CDI Angelitos de la E en el periodo septiembre 2019 – febrero 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21528>



ANEXOS

ANEXO 1: Instrumentos de Diagnóstico



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 2 AÑOS

I.E: Centro de Estimulación Temprana “House Manti”.

Docente: Adriana Fiorela Del Rio Basilio.

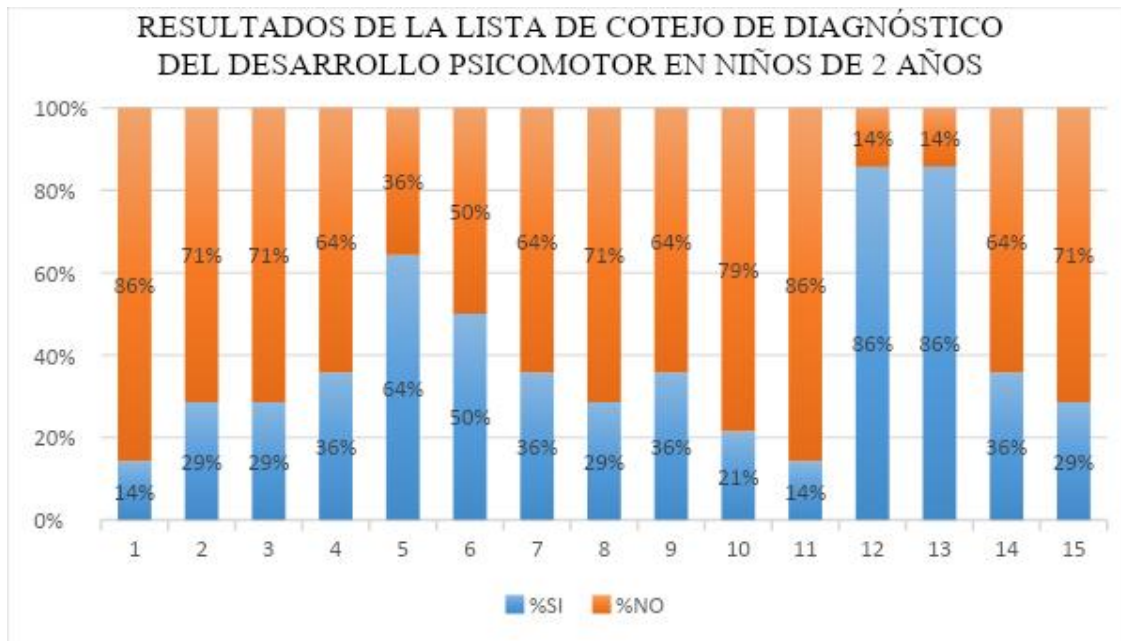
Apellidos y nombres del estudiante: _____

Nº	ITEMS	SI	NO
	COORDINACIÓN		
1	Abotona		
2	Desabotona.		
3	Ordena por tamaño.		
4	Bebe agua en un vaso sin derramar.		
5	Construye una torre de 3 o más cubos.		
	LENGUAJE		
6	Menciona su nombre.		

7	Se identifica como niña o niño.		
8	Conoce el nombre de: papá y mamá.		
9	Nombra animales: gato, perro, vaca.		
10	Nombra objetos: silla, mesa, zapatos.		
	MOTRICIDAD		
11	Rueda.		
12	Patea una pelota.		
13	Lanza una pelota.		
14	Se para en un pie.		
15	Salta con los dos pies.		



N°	ITEMS	S I	N O	% SI	%NO
	COORDINACION				
1	Abotona.	2	12	14%	86%
2	Desabotona.	4	10	29%	71%
3	Ordena por tamaño.	4	10	29%	71%
4	Bebe agua en un vaso sin derramar.	5	9	36%	64%
5	Construye una torre de 3 o más cubos.	9	5	64%	36%
	LENGUAJE				
6	Menciona su nombre.	7	7	50%	50%
7	Se identifica como niña o niño.	5	9	36%	64%
8	Conoce el nombre de: papá y mamá.	4	10	29%	71%
9	Nombra animales: gato, perro, vaca.	5	9	36%	64%
10	Nombra objetos: silla, mesa, zapatos.	3	11	21%	79%
	MOTRICIDAD				
11	Rueda.	2	12	14%	86%
12	Patea una pelota.	1 2	2	86%	14%
13	Lanza una pelota.	1 2	2	86%	14%
14	Se para en un pie.	5	9	36%	64%
15	Salta con los dos pies.	4	10	29%	71%
		8 3	12 7	40%	60%



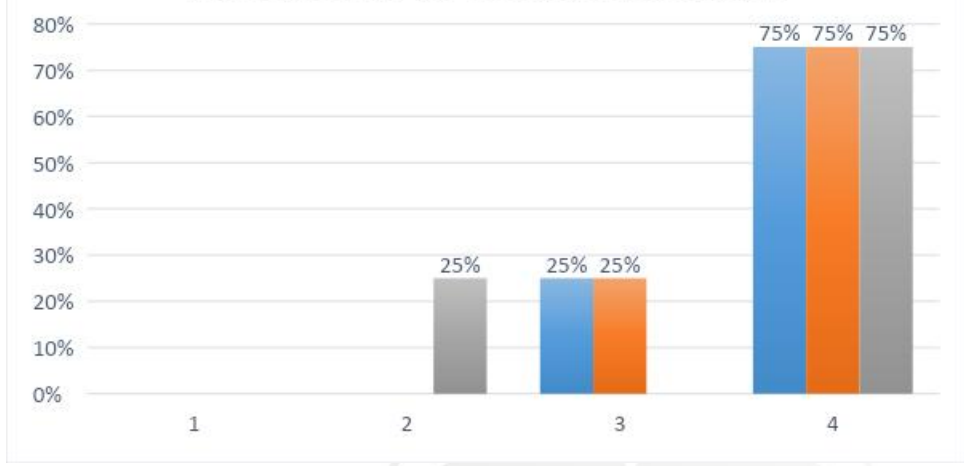
Estimado/a docente, la presente encuesta tiene como propósito “Conocer como desarrolla el aspecto psicomotor en las Sesiones de Aprendizaje” por lo que se les solicita responder con veracidad.

Instrucciones: La encuesta tienes 10 preguntas las cuales debes marcar con una equis (X) seleccionando el número de la tabla de acuerdo a la opción que consideras correcta.

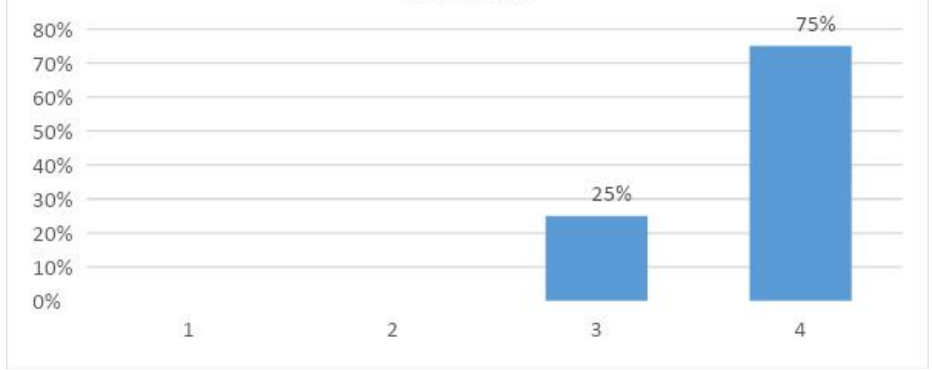
En desacuerdo	Poco de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4

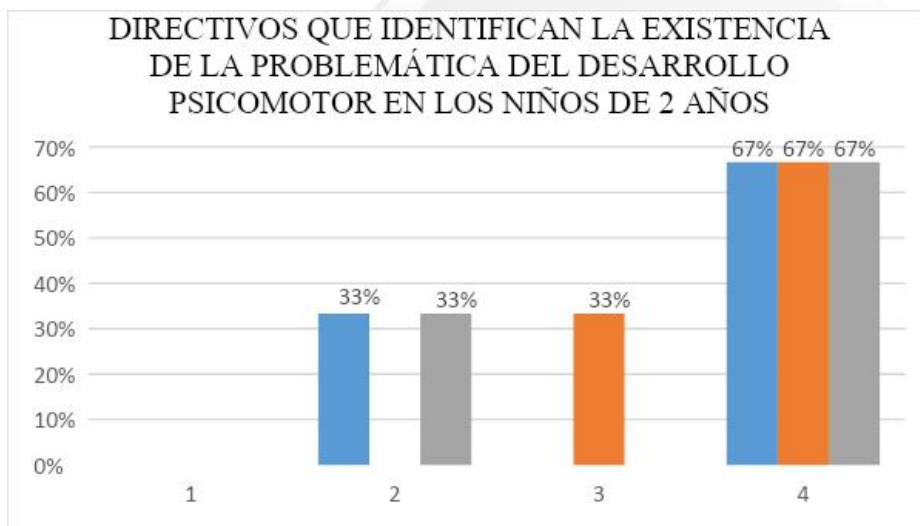
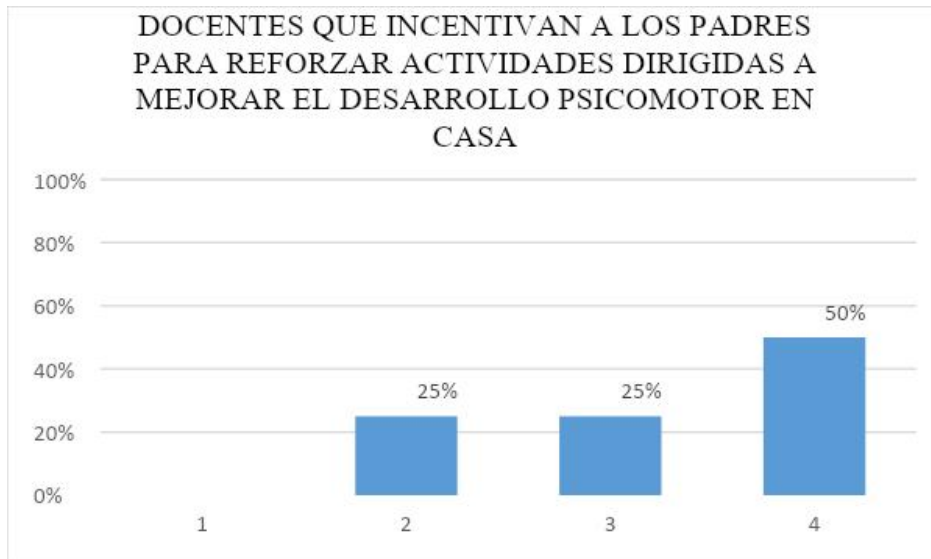
Nº	ITEMS	1	2	3	4
	Desarrollo Psicomotor				
1	Considera que el desarrollo psicomotor repercute en el aprendizaje del niño.				
2	Usted identifica problemas de coordinación en los niños a su cargo.				
3	Suele identificar los problemas de lenguaje en los niños.				
4	Identifica problemas de motricidad en los niños.				
5	Considera usted que una de las causas del desarrollo psicomotor de los estudiantes es la insuficiente aplicación de estrategias lúdicas.				
	Juego				
6	Cree usted que sus colegas docentes utilizan el juego sensorial como estrategia didáctica.				
7	Utiliza los juegos sensoriales para contribuir en el desarrollo psicomotor del niño.				
8	Realiza actividades de aprendizaje para resolver los problemas identificados.				
9	Usted utiliza variedad de recursos para aplicar los juegos sensoriales durante sus sesiones de aprendizaje.				
10	Incentiva a los padres para reforzar actividades dirigidas a mejorar el desarrollo psicomotor en casa.				

DOCENTES QUE IDENTIFICAN LA EXISTENCIA DE LA PROBLEMÁTICA DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS



DOCENTES QUE CONSIDERAN QUE LA CAUSA DE LA DEFICIENCIA DEL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS ES LA INSUFICIENTE APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS





ANEXO 2: Resultados del Taller de Sensibilización



ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL TALLER DE SENSIBILIZACIÓN

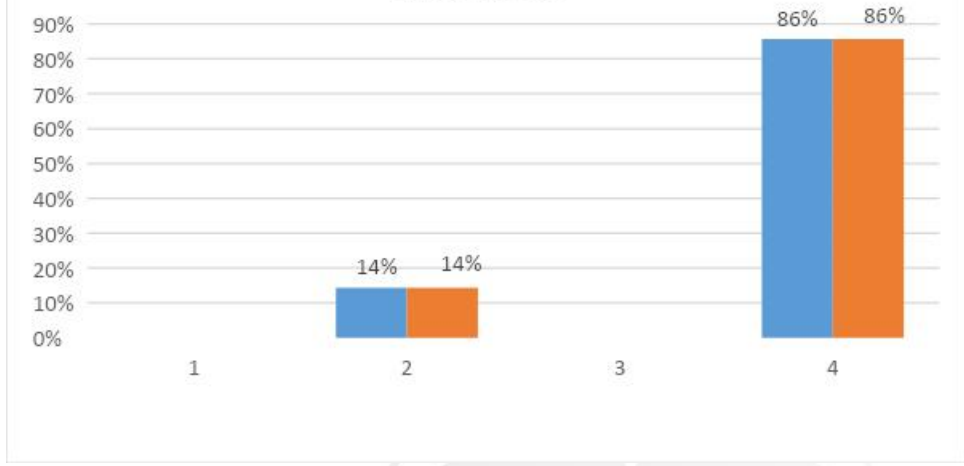
Estimado/a docente, la presente encuesta tiene como propósito “Conocer su nivel de satisfacción con respecto al taller de sensibilización” por lo que se les solicita responder con veracidad.

Instrucciones: La encuesta tienes 5 preguntas las cuales debes marcar con una equis (X) seleccionando el número de la tabla de acuerdo a la opción que consideras correcta.

En desacuerdo	Poco de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4

Nº	ITEMS	1	2	3	4
1	Considera que el taller de sensibilización tiene relevancia en nuestro contexto educativo.				
2	La información y materiales que se brindó fueron claros.				
3	Aplicará usted el juego sensorial como estrategia didáctica en sus sesiones de aprendizaje.				
4	Se compromete a participar del proyecto de aprendizaje en busca de mejorar el desarrollo psicomotor de los niños.				
5	Conversará con los padres de familia para que se involucren en el proyecto de aprendizaje.				

**DIRECTIVOS Y EMPLEADOS QUE SE
COMPROMETEN A INVOLUCRARSE EN EL
PROYECTO**



<i>LEYENDA</i>	
1	En desacuerdo
2	Poco de acuerdo
3	De acuerdo
4	Totalmente de acuerdo



ANEXO 3: Secuencia de Actividades de Aprendizaje

LUNES 03	MARTES 04	MIÉRCOLES 05	JUEVES 06	VIERNES 07
<p>SESIÓN 1:</p> <p>Sensibilización , participamos en la planificación de nuestro proyecto.</p>	<p>SESIÓN 2:</p> <p>Jugamos con arroz de colores.</p>	<p>SESIÓN 3:</p> <p>Escuchamos sonidos de instrumentos musicales de la costa.</p>	<p>ASUETO</p> <p>POR EL DÍA DEL MAESTRO</p>	<p>SESIÓN 4:</p> <p>Buscamos un gran tesoro usando una lupa.</p>
LUNES 10	MARTES 11	MIÉRCOLES 12	JUEVES 13	VIERNES 14
<p>SESIÓN 5:</p> <p>Descubrimos los olores de la cajita de sorpresas.</p>	<p>SESIÓN 6:</p> <p>Preparamos botellas sensoriales.</p>	<p>SESIÓN 7:</p> <p>Escuchamos sonidos de instrumentos musicales de la sierra.</p>	<p>SESIÓN 8:</p> <p>Buscamos tarjetas léxicas en fuentes de menestras.</p>	<p>SESIÓN 9:</p> <p>Elaboramos nuestra propia plastilina.</p>
LUNES 17	MARTES 18	MIÉRCOLES 19	JUEVES 20	VIERNES 21
<p>SESIÓN 10:</p> <p>Probamos diferentes sabores.</p>	<p>SESIÓN 11:</p> <p>Jugamos con espuma de afeitar.</p>	<p>SESIÓN 12:</p> <p>Escuchamos sonidos de instrumentos musicales de la selva.</p>	<p>SESIÓN 13:</p> <p>Pintamos fideos de muchos colores.</p>	<p>SESIÓN 14:</p> <p>Preparamos arena mágica.</p>

ANEXO 4: Sesión de Aprendizaje N° 1



ESTIMULACIÓN TEMPRANA, PRE KINDER Y GUARDERÍA
“HOUSE MANTI”

Título de la sesión 01: “Jugamos con arroz de colores”

Edad: 2 años

Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de evaluación
- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones de exploración y juego, utilizando sus manos de manera coordinada.	- Lista de cotejo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<u>INICIO</u> Antes	- Desarrollamos las actividades permanentes. - Se preparará el ambiente acomodando las fuentes, tintes, arroz y bolsas herméticas. - Despejamos el ambiente.
-------------------------------	--

<p><u>DESARROLLO</u></p> <p>Asamblea</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pediremos a los niños colocarnos en asamblea y se les mostrará los materiales uno por uno, pidiéndoles que digan o repitan los nombres de cada material. - Junto con ellos crearemos las normas de la actividad y de comportamiento.
<p>Expresividad</p> <p>Motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Llevamos a los niños al área correspondiente, se les dará las fuentes y dejaremos que manipulen libremente el arroz, luego les damos las indicaciones, se les entregará el tinte y el vinagre para que puedan echarlo en el arroz, les pediremos que con sus manos integren todo (a cada niño les daremos distintos colores de tinte), mientras los vamos animando y mostrándoles cómo deben hacerlo, después compararemos los colores del arroz de cada uno y sentirán la textura, finalmente les brindamos vasos, cucharas y conos para que jueguen libremente. - Terminando la actividad pediremos a los niños guardar el arroz en bolsas herméticas, separándolas por colores, para luego mencionar los colores del arroz de cada bolsa, finalmente nos lavamos las manos.
<p>Relajación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nos acomodamos en asamblea para escuchar la historia “El mundo de los colores”. - Reflexionamos acerca de la historia.

Representación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> - Entregamos a los niños plastilinas, les pedimos que solo agarren las plastilinas de los colores que utilizamos y que simulen los granos de arroz con ella. - Conversamos sobre sus productos e identificamos los colores.
<u>CIERRE</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntaremos a los niños ¿Qué realizamos hoy? ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué otra actividad les gustaría hacer? - Finalmente evaluamos mediante una lista de cotejo.





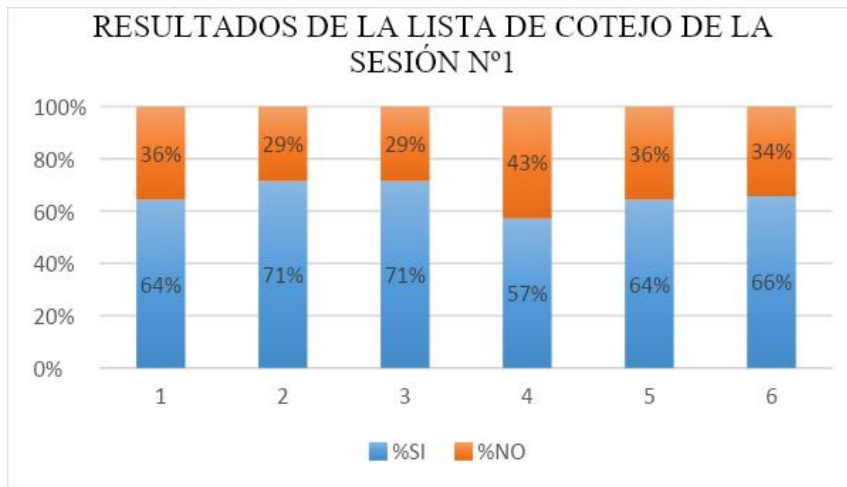
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.E: Centro de Estimulación Temprana “House Manti”.

Docente: Adriana Fiorela Del Rio Basilio.

Apellidos y nombres del estudiante: _____

N°	ITEMS	SI	NO
1	Vuelca todo el arroz dentro de la fuente.		
2	Echa el tinte sin derramar fuera de la fuente.		
3	Sostiene con equilibrio la botella de vinagre.		
4	Logra integrar todos los materiales con la técnica del amasado.		
5	Menciona los materiales que utiliza.		





ESTIMULACIÓN TEMPRANA, PRE KINDER Y GUARDERÍA
“HOUSE MANTI”

Título de la sesión 14: “Preparamos arena mágica” Edad:

2 años

Propósitos de aprendizaje:

Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de evaluación
- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones de exploración y juego, utilizando sus manos de manera coordinada.	- Lista de cotejo.

SECUENCIA DIDÁCTICA

<u>INICIO</u> Antes	- Desarrollamos las actividades permanentes. - Prepararemos el ambiente acomodando las fuentes, harina, aceite, colorante en polvo y bolsas herméticas.
-------------------------------	--

	- Despejamos el ambiente.
<u>DESARROLLO</u> Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Pediremos a los niños colocarnos en asamblea y se le mostrará los materiales uno por uno, pidiéndoles que digan o repitan los nombres de cada material. - Crearemos las normas de la actividad y de comportamiento junto con los niños.
Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Se llevará a los niños al área de las mesas, les brindaremos las fuentes y se les dará la harina para que lo vuelquen en las fuentes, se dejará que lo manipulen libremente, luego les daremos el aceite para que lo echen en la fuente, lo mismo se hará con el colorante en polvo (a cada niño se les dará distintos colores del tinte), después se les pedirá que con sus manos integren toda la mezcla, mientras se le da la muestra de cómo tienen que hacerlo, se les irá felicitando cuándo logren mezclar todos los elementos e iremos descubriendo la arena mágica de cada niño y que color tiene cada uno, finalmente se les dejará que jueguen libremente y se les proporcionará palas y baldes pequeños, cucharas y vasos. - Terminando la actividad los niños guardarán la arena mágica en bolsas herméticas clasificándolos por colores, las cuáles iremos mencionando, finalmente nos lavaremos las manos.
Relajación	- Nos acomodamos en asamblea para escuchar la historia “Un día de playa”.

	- Comentamos acerca de la historia.
Representación gráfica	- Les entregamos a los niños arcilla y les pedimos que armen figuras, torres o lo que deseen como si estuvieran en la playa. - Socializamos sobre sus productos.
<u>CIERRE</u>	- Preguntaremos a los niños ¿Qué realizamos hoy? ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué otra actividad les gustaría hacer? - Finalmente evaluamos con una lista de cotejo.





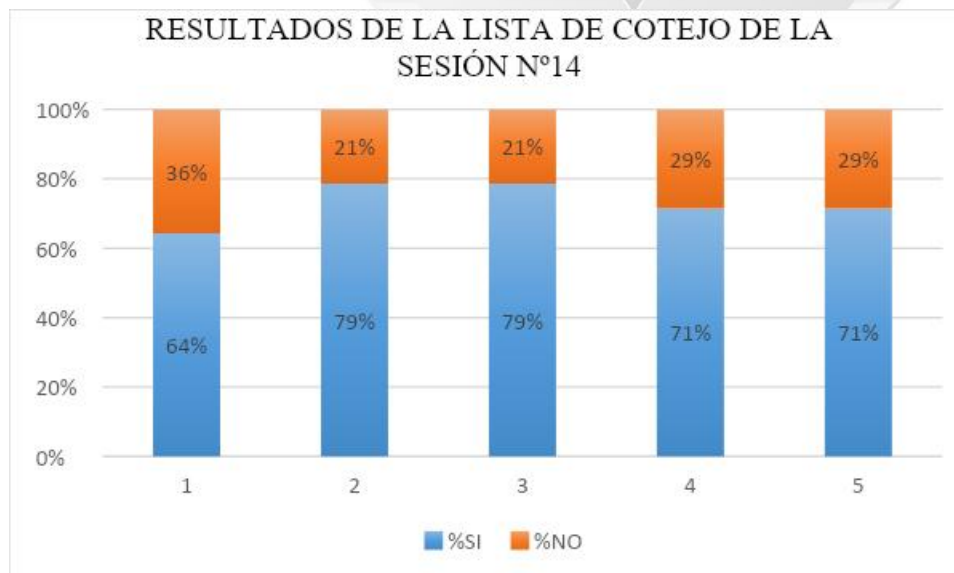
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I.E: Centro de Estimulación Temprana “House Manti”.

Docente: Adriana Fiorela Del Rio Basilio.

Apellidos y nombres del estudiante: _____

N°	ITEMS	SI	NO
1	Vuelca la harina sin derramar.		
2	Echa el aceite dentro de la fuente.		
3	Logra echar todo el tinte que se le proporciona.		
4	Integra todos los elementos con la técnica del amasado.		
5	Nombra los materiales que utiliza.		



ANEXO 6: Evidencias



Taller de sensibilización a los padres.



Taller de sensibilización a docentes y directivos.



Taller de sensibilización a docentes y directivos.



Presentamos los materiales a utilizar en la sesión 01.



Agregamos los materiales en la bandeja, sesión 01.



Integramos los elementos de la sesión 01.



Manipulación libre de la sesión 01.





Actividades permanentes de la sesión 14.



Integramos los materiales en la sesión 14.





Jugamos con arena mágica en la sesión 14.

