

# UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

## Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

### Escuela Profesional de Educación



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

## TESIS

### **JUEGOS SENSORIALES EN LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHILCA – HUANCAYO**

- Para optar : El título profesional de licenciada en educación inicial
- Autor(es) : Bach. Ascona Bautista Zarela Isabel  
Bach. Meza Chanca Yadira Madeleine
- Asesor : Mg. Gil Huaroc Maria Del Carmen
- Línea de Investigación : Desarrollo humano y derechos
- Área de investigación Institucional : Ciencias sociales
- Fecha de Inicio y de culminación : 15-03-2023 a 12-06-2023

**HUANCAYO – PERÚ**

**2023**

**NOMBRE DE LOS JURADOS**

**DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO**

Decano de la Facultad de Derecho

**MG. MORALES RAMOS ELIANA GINA**

Docente Revisor Titular 1

**MG. POMA REYES GABRIELA**

Docente Revisor Titular 2

**MG. SOTELO REMUZGO NOEMI ROSARIO**

Docente Revisor Titular 3

**MG. CAMARENA BONIFACIO ROCIO DEL PILAR**

Docente Revisor Suplente

## **DEDICATORIA**

A nuestros colegas por su apoyo incondicional en nuestra formación profesional.

Zarela y Yadira

## **AGRADECIMIENTO**

A los docentes de la institución educativa por brindarnos su apoyo incondicional.

A nuestros maestros de EPE UPLA, por brindarnos una educación de calidad.

Y, a nuestro acero por sus orientaciones en el proceso de la investigación.

Zarela y Yadira.

## CONSTANCIA DE SIMILITUD



Oficina de  
Propiedad Intelectual  
y Publicaciones

¡NUEVOS TIEMPOS!  
¡NUEVOS DESAFÍOS!  
¡NUEVOS COMPROMISOS!

### CONSTANCIA DE SIMILITUD

N° 00181-FDCP -2023

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis** Titulada:

**JUEGOS SENSORIALES EN LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHILCA – HUANCAYO**

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : BACH. ASCONA BAUTISTA ZARELA ISABEL  
BACH. MEZA CHANCA YADIRA MADELEINE

Facultad : DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS

Escuela profesional : EDUCACIÓN INICIAL

Asesor(a) : MG. GIL HUAROC MARIA DEL CARMEN

Fue analizado con fecha **12/12/2023** con **91 pág.**; en el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

Excluye Citas.

Excluye Cadenas hasta 20 palabras.

Otro criterio (especificar)

X
X
X

El documento presenta un porcentaje de similitud de **25 %**.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 12 de diciembre de 2023.



MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI  
JEFA

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

## CONTENIDO

HOJA DE JURADOS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CONSTANCIA DE SIMILITUD	vi
CONTENIDO	viii
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	xix

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción de la realidad problemática	15
1.2.Delimitación del problema	18
1.2.1.Delimitación especial	18
1.2.2.Delimitación temporal	18
1.2.3.Delimitación conceptual	18
1.3.Formulación del problema	18
1.3.1.Problema general	18
1.3.2.Problemas específicos	18
1.4.Justificación	19
1.4.1.Justificación Social	19
1.4.2.Justificación Teórica	19
1.4.3.Justificación Metodológica	19
1.5.Objetivos de la investigación	19
1.5.1.Objetivo general	20
1.5.2.Objetivos específicos	20

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1.Antecedentes de investigación	21
2.1.1.Antecedentes nacionales	21
2.1.2.Antecedentes internacionales	23
2.2.Bases teóricas o científicas	26
2.3.Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	44

### **CAPÍTULO III HIPÓTESIS**

3.1.Hipótesis general	45
3.2.Hipótesis específicas	45
3.3.Variable definición conceptual y operativa	46

### **CAPÍTULO IV METODOLOGÍA**

4.1.Método de investigación	47
4.2.Tipo de investigación	47
4.3.Nivel de investigación	47
4.4.Diseño de investigación	48
4.5.Población y muestra	48
4.6.Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
4.5.Técnicas de procesamiento y análisis de datos	49
4.6.Aspectos éticos de la investigación	49

### **CAPÍTULO V RESULTADOS**

5.1.Descripción de resultados	50
5.2.Contrastación de hipótesis	57
5.3.Discusión de resultados	60

**CONCLUSIONES** 64

**RECOMENDACIONES** 66

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS** 67

**ANEXO:**

Anexo 1: Matriz de consistencia	70
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	71
Anexo 3: Matriz de operacionalización del instrumento	72
Anexo 4: Instrumento de recolección de datos	74
Anexo 5: Validación de Expertos respecto al instrumento	75
Anexo 6: Consentimiento de la Institución Educativa	81
Anexo 7: Declaración de autoría	82

**CONTENIDO DE TABLAS**

Tabla 1. Características generales del juego	27
Tabla 2. Clasificación del juego	28
Tabla 3. Habilidades que desarrollan los juegos sensoriales	29
Tabla 4. Componentes de los juegos sensoriales	30
Tabla 5. Características de los juegos sensoriales	30
Tabla 6. Identificación de lo que atrae la atención	40
Tabla 7. Detalles de la definición de la memoria	42
Tabla 8. Definición conceptual y operativa	46
Tabla 9. Diseño de investigación	48
Tabla 10. Población y muestra	48
Tabla 11. Técnica e instrumento	48
Tabla 12. Estadística descriptiva	49
Tabla 13. Procesos cognitivos básicos	50
Tabla 14. Procesos cognitivos básicos	51
Tabla 15. Atención	52
Tabla 16. Atención	53
Tabla 17. Memoria	55
Tabla 18. Memoria	55
Tabla 20. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	57
Tabla 21. Prueba de muestras emparejadas – Variable	58
Tabla 22. Prueba de muestras emparejadas – D1	58
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas – D2	59

**CONTENIDO DE FIGURAS**

Figura 1. Procesos cognitivos básicos- OE	51
Figura 2. Procesos cognitivos básicos- OS	51
Figura 3. Atención OE	53
Figura 4. Atención OS	53
Figura 5. Memoria OE	56
Figura 6. Memoria OS	56

## RESUMEN

La investigación presentó el siguiente problema ¿Cómo influye los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023? Asimismo, se formuló el objetivo general determinar la influencia de los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. Por otro lado, la metodología empleada fue la aplicada, el nivel de investigación explicativa, el diseño empleado fue pre experimental. El resultado más relevante fue que el 80% de los niños desarrollaron operaciones mentales, manejaron una serie de tareas, asimismo, construyeron y procesaron la información adquirida; procesando y asimilando los contenidos. También, se evidenció construcciones mentales que colaboran con los sentidos permitiéndoles participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar. Por lo tanto, pensaron, percibieron, recordaron y emplearon el lenguaje constantemente para comunicarse. Fundamental para su crecimiento y supervivencia. Concluyendo que los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo. Finalmente se realizó la siguiente recomendación: En base a los resultados obtenidos se sugiere continuar la investigación empleando un diseño cuasi experimental.

Palabras claves: Juegos sensoriales, procesos cognitivos básicos

## **ABSTRACT**

The investigation presented the following problem: How does sensory games influence basic cognitive processes in 5-year-old children from an Educational Institution in Chilca - Huancayo, 2023? Likewise, the general objective was formulated to determine the influence of sensory games on basic cognitive processes in 5-year-old children from an Educational Institution in Chilca - Huancayo, 2023. On the other hand, the methodology used was applied, the level of explanatory research, the design used was pre-experimental. The most relevant result was that 80% of the children developed mental operations, handled a series of tasks, likewise, built and processed the information acquired; processing and assimilating the contents. Also, mental constructions that collaborate with the senses were evidenced, allowing them to participate in a variety of daily activities such as observing, feeling and listening. Therefore, they constantly thought, perceived, remembered, and used language to communicate. Essential for their growth and survival. Concluding that sensory games significantly influence basic cognitive processes in 5-year-old children from an Educational Institution in Chilca - Huancayo. Finally, the following recommendation was made: Based on the results obtained, it is suggested to continue the investigation using a quasi-experimental design.

Keywords: Sensory games, basic cognitive processes

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años ha habido una tendencia creciente a utilizar el juego sensorial para los niños. Un número cada vez mayor de docentes de escuelas públicas, privadas y concertadas están organizando talleres, actividades y utilizando juguetes para brindar estimulación sensorial a los jóvenes estudiantes en el aula (Medina Morales, 2020). La popularidad de métodos de enseñanza conocidos como Montessori y Waldorf ha contribuido a su crecimiento en las escuelas. Pero, sobre todo, los sorprendentes resultados del uso de estas técnicas de estimulación en niños se convirtieron en un factor decisivo para que más colegios optaran por incorporar esta forma de educación.

El juego sensorial es cualquier actividad que estimula la imaginación del niño, desarrolla habilidades, interactúa con el entorno y alivia la frustración. ¿Qué puede ayudarte a comprender mejor tu cuerpo y mejorar la forma en que te expresas?

El juego sensorial se ha utilizado durante mucho tiempo para ayudar a los niños con discapacidades, incluidas discapacidades visuales, autismo y deficiencias auditivas. El uso de objetos y objetos específicos permite a los niños pequeños desarrollar una comprensión de cómo funcionan las cosas a través de sus cinco sentidos.

Algunos de los beneficios más notables que puede lograr incluyen: Además de divertirse, los niños pueden mejorar su comprensión cognitiva realizando talleres sensoriales. Medina Morales (2020) manipula formas geométricas de diferentes maneras, simplifica la comprensión de conceptos abstractos o incluso hace que temas complejos como el método matemático ABN sean más divertidos. Debido a que estas actividades son divertidas, a los niños les encanta hablar y compartir sus experiencias con los demás de una manera que mejorará sus habilidades de lenguaje hablado.

Los materiales sensoriales utilizados en las escuelas primarias incluyen plástico, tijeras, puños y recoger objetos pequeños. De esta forma podrás fortalecer la motricidad fina de tus dedos y conseguir mejores trazos al escribir o dibujar. También juega un papel en el fomento de las habilidades sociales y emocionales del niño. Medina Morales (2020) Los juguetes deben compartirse, pedir pareja o hacerse en grupos pequeños. De esta manera tienen mucha más interacción con el resto de la clase. Otro beneficio del juego sensorial para los estudiantes de primaria es que pueden aprender más sobre las emociones de otras personas.

Ciertos comportamientos provocados por el miedo, la tristeza o la ira pueden resultar difíciles de identificar. Muchas de estas actividades de estimulación sensorial ayudan a su hijo a relajarse y concentrarse en cualquier enojo o exceso de energía. Medina Morales (2020) Notarás que utilizar botellas sensoriales o mesas de luz son dos estrategias comúnmente utilizadas. Naturalmente, también mejoran su creatividad e imaginación. Pueden aprender cosas nuevas, investigar cosas nuevas y, en otras palabras, aprender sobre cosas que no sabían.

Por otro lado, cuando hablamos de procesos cognitivos nos referimos a todas las funciones mentales que nos permiten recibir, almacenar y procesar cualquier información proveniente de nuestro entorno. Rivas y Arranz (2018) Este proceso es básico y fundamental para los humanos porque nos permite percibir, comprender e interactuar mejor con el entorno que nos rodea.

Detrás de todos estos procesos mentales hay millones de neuronas que están interconectadas y permiten el correcto procesamiento de la información. Todo el mundo sabe hacia dónde vamos, reconoce cambios en el entorno, dirige nuestra atención hacia dónde queremos, toma decisiones sencillas e importantes, sabe qué hacer durante el día. (Rivas y Arranz, 2018)

Los procesos cognitivos básicos son muy importantes porque son la base para recibir, almacenar y luego utilizar información para realizar procesos cognitivos superiores.

Además, como todos sabemos, la memoria nos permite encontrar respuestas a determinadas preguntas, como saber tu cumpleaños, recordar eventos pasados o lo que acabas de decir. Rivas y Arranz (2018) la memoria permite analizar y organizar la información recibida de fuentes externas para poder recuperarla posteriormente cuando quieras. Es importante señalar que existen diferentes tipos de memoria, incluida la memoria sensorial, la memoria a largo plazo, la memoria a corto plazo, la memoria de trabajo, la memoria semántica y la memoria autobiográfica.

Algunos ejemplos de lo que es la memoria sensorial es cuando detectamos olores a nuestro alrededor y recordamos cosas que fueron importantes para nosotros en el pasado. Otro ejemplo es cuando escuchamos una canción y nos recuerda a cierta persona o evento que nos influyó de alguna manera. (Rivas y Arranz, 2018, p. 56).

También, la atención es un proceso cognitivo fundamental, que hace referencia a nuestra capacidad para centrarnos en muchos estímulos, no solo en aquellos que nos interesan especialmente. Rivas y Arranz (2018) afortunadamente, las personas no siempre

tienen que prestar atención a todos los estímulos del entorno. Esto se debe a que existe una estimulación automática que se produce debido a la repetición constante de movimientos como caminar, respirar y masticar. Sin embargo, hay ocasiones en las que necesitas aumentar tu atención y concentración, y esto requiere mucho esfuerzo consciente.

Cuando un amigo nos dice algo importante, intentamos centrarnos por completo en lo que nos dice, sin prestar atención a los estímulos del entorno (Rivas & Arranz, 2018). Otro ejemplo es cuando se le pide que presente un determinado tema en clase o en el trabajo y necesita toda su atención.

Por lo manifestado, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. Por otro lado, se propuso la siguiente metodología: El tipo investigación propuesto es aplicada. Asimismo, el nivel de investigación planteado es explicativo. Y, el diseño que se empleó fue el pre experimental (GE O1- x – O2). Por otro lado, el esquema del informe de investigación es:

Capítulo I. Planteamiento del problema

Capítulo II. Marco Teórico

Capítulo III. Hipótesis

Capítulo IV. Metodología

Capítulo V. Resultados

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

Los procesos cognitivos fundamentales son procedimientos realizados por los seres humanos para integrar el conocimiento, que involucran una amplia variedad de funciones que pueden ser conscientes o inconscientes, como la inteligencia, la atención, la memoria y el lenguaje (Ballesteros Jiménez, 2018).

Según los estudios del ecuatoriano Pazmiño Jurado (2018) la psicología cognitiva es un sistema de psicología encargado del estudio de la cognición, una forma de etiquetar los procesos mentales asociados con el conocimiento. El tema de estudio son los mecanismos fundamentales y profundos de la cognición, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje hasta la formación de conceptos y el razonamiento lógico. Se entiende por conocimiento el acto de conocer, almacenar, recibir, reconocer, comprender, organizar y utilizar la información recibida a través de los sentidos.

Los individuos de la especie humana son capaces de resolver problemas (en mayor o menor grado), razonar y recordar experiencias. Estas habilidades han sido estudiadas por psicólogos cognitivos, quienes se refieren a funciones o procesos cognitivos básicos cuando se refieren a la atención y la memoria.

Por otro lado, según los estudios de las ecuatorianas Haro y Mendez (2018) hoy en día, las nuevas generaciones enfrentan grandes necesidades de aprendizaje para dominar todos los procesos para comprender el mundo moderno y utilizar las nuevas tecnologías. La aplicación de nuevas estrategias cognitivas es una de las principales fuerzas que aumentan la inteligencia, entendida como una conducta correcta y adecuada ante problemas nuevos y complejos y cuando no se sabe qué hacer. De hecho, la mayoría

de las personas no aprecian lo que saben y de lo que son capaces hasta que practican hacerse preguntas con regularidad.

Existe evidencia considerable que respalda la idea de que los procesos cognitivos básicos tienen orígenes sociales y no son simplemente productos de la maduración biológica. Al hacer esto, los estudiantes pueden prevenir problemas de aprendizaje en el aula y en la vida al aprender estrategias cognitivas llamadas "aprender a pensar", "aprender a aprender" y "aprender a ser". Comprender y mejorar el currículo de desarrollo intelectual de los jóvenes es un posible desafío en la nueva cultura del aprendizaje o sociedad del conocimiento del nuevo milenio.

De hecho, según los estudios de la española Nieto Romero (2018) La etapa preoperacional va de los 2 a los 7 años. Es en este momento cuando se forman los conceptos estables, surge el pensamiento racional, comienza a surgir el egocentrismo y luego decae, y se forman ideas nuevas. Los nombres preoperacionales enfatizan el hecho de que el niño en esta etapa aún no está pensando operativamente. La manipulación es un conjunto de acciones que permiten a un niño realizar mentalmente una tarea que antes realizaba físicamente. La suma y resta mental de números son ejemplos de operaciones.

Durante el período preoperacional, los niños aprenden a interactuar con su entorno de formas complejas utilizando palabras e imágenes mentales. Esta etapa se caracteriza por el egocentrismo, la creencia de que cada uno ve el mundo a su manera.

También, según los estudios de la peruana Pizarro Carreño (2019) Los procesos mentales son enfoques para adquirir conocimiento. Por tanto, es la capacidad cognitiva que toda persona desarrolla al realizar una tarea o actividad. Del mismo modo, las tareas y/o actividades que realizan las personas requieren habilidades mentales. Para utilizar la información proporcionada por nuestros sentidos en el aquí y ahora o en el futuro, nuestra mente la almacena, la procesa o la traduce mediante procesos mentales. De hecho, se cree que un conjunto de procesos mentales forma la mente.

Los procesos mentales básicos son soportes que forman a los superiores, teniendo estos últimos como funciones la resolución de problemas, posibles formas de resolver diferentes opciones y el pensamiento crítico y creativo.

Es más, según los estudios de la peruana López Peláez (2018) la presencia de un microprocesador en la actividad de un sujeto de conocimiento se entiende y señala como un proceso cognitivo, la capacidad o tendencia a actuar como un sistema de codificación de información capaz de actuar sobre la información recibida y transformarla en nuevos

productos, afirmaciones y teorías que permiten la toma de decisiones en situaciones nuevas.

Para que un proceso cognitivo, entendido como función, funcione (se convierta en habilidad), requiere que el sujeto active un conjunto de procedimientos. Todos los procesos cognitivos para el desarrollo son manipulados por procedimientos. Practicar procedimientos bajo condiciones controladas puede desarrollar o desarrollar habilidades de pensamiento.

Según los estudios de los peruanos Salomón et al. (2022) el proceso de enseñanza-aprendizaje confirma la existencia de la atención y la memoria, que son el núcleo de este proceso. El segundo realiza una función muy importante para el cerebro y le permite recibir información del entorno y de su propio comportamiento. La dirección principal y los procesos relacionados varían según la estrategia educativa y las capacidades educativas. Los procesos cognitivos pueden procesar información recibida debido a la presencia. La información debe almacenarse, procesarse, recuperarse y utilizarse en el entorno y contexto en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos procesos tienen una base biológica.

Se enfatiza la importancia de los procesos cognitivos básicos, ya que se relacionan con un aprendizaje importante para los estudiantes. Estos procesos son la base para procesar la información que reciben los diversos y complejos componentes del sistema cognitivo. Los procesos internos determinan la experiencia humana en la búsqueda del conocimiento cognitivo, y estos procesos posibilitan el análisis, la síntesis y la crítica de los hechos y acontecimientos de la vida cotidiana.

Por otro lado, en la Institución Educativa José Gálvez N°435 - Chilca, se evidencia que el 50% de los niños presentan dificultad con la atención y memoria. Referente a la atención (un 25% de los niños están estresados: estos niños tienen dificultad para prestar atención y han sido testigos de violencia u otras experiencias perturbadoras que causan una ansiedad persistente llamada hipervigilancia. Del mismo modo, se evidenció incapacidad para centrar la atención, concentrarse o prestar atención, presentaron problemas para recordar detalles como nombres). Asimismo, referente a la memoria (un 25% de los niños tienen dificultad para recordar la información que necesitan para responder una pregunta. Siga las instrucciones de varios pasos y haga el trabajo, especialmente si las piezas son diferentes. Por otro lado, tienen problemas para recordar las palabras que quieren incluir en las oraciones mientras escriben oraciones, hacen

operaciones matemáticas sin contarse los dedos y recuerdan los pasos de las tareas que ya han hecho y los pasos que se han perdido).

## **1.2. Delimitación del problema**

### **1.2.1. Delimitación especial**

La investigación se desarrolló en el departamento Junín, provincia Huancayo, distrito Chilca.

### **1.2.2. Delimitación temporal**

La investigación se desarrolló durante en las siguientes fechas 15 - 03 - 2023 a 12 - 06 - 2023.

### **1.2.3. Delimitación conceptual**

*“La investigación se enfocó en análisis de los procesos cognitivos básicos el cual fue medido a través de las dimensiones propuestas: Atención y memoria. Para ello se manipuló la variable independiente: Juegos sensoriales a través de sus dimensiones: Juego configurativo, juego de entrega, el juego de representación de personajes, el juego reglado. Por otro lado, la manipulación y la medición (Causa – Efecto), permitió conceptualizar las variables y las dimensiones de estudio”.*

## **1.3. Formulación del problema**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cómo influye los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023?

### **1.3.2. Problemas específicos**

¿Cómo influye los juegos sensoriales en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023?

¿Cómo influye los juegos sensoriales en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023?

## **1.4. Justificación**

### **1.4.1. Justificación Social**

La investigación fue relevante, los resultados encontrados beneficiaron a los miembros de la comunidad educativa. En primer lugar, a los estudiantes, debido a que interactuaron con el mundo que los rodeaba, sus cerebros se desarrollaron y se activaron otros mecanismos que les permitieron funcionar y sobrevivir dentro de él. Los mecanismos cerebrales son responsables no solo de reconocer y procesar la información, sino también de traducir la información a la memoria (codificar y almacenar esa información). En segundo lugar, Los maestros pueden usar juegos sensoriales en actividades educativas para reforzar los procesos cognitivos básicos de los niños.

### **1.4.2. Justificación Teórica**

La investigación permitió profundizar en la teorización y la operatividad de los juegos sensoriales. Asimismo, la investigación nos permitió conceptualizar con precisión las dimensiones: Atención y memoria.

### **1.4.3. Justificación Metodológica**

La investigación permitió crear un instrumento que permitió medir los procesos cognitivos básicos, el cual se denominó instrumento IMPCB (instrumento para medir los procesos cognitivos básicos). Asimismo, la investigación permitió determinar que se debe continuar la investigación con un diseño cuasi experimental.

## **1.5. Objetivos de la investigación**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

Determinar la influencia de los juegos sensoriales en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Determinar la influencia de los juegos sensoriales en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes nacionales

Lucano y Monzón (2023) en la tesis: *“Capacidades sensoriales y motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Happy Kids, Cajamarca-2022”*. Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Cesara Vallejo. Este estudio se dedicó a comprender la relación con el delgado motor del niño de D.V. Trabajé con monstruos para 84 niños. Del mismo modo, se utilizaron máquinas y datos de control, y la lista de verificación se utilizó para cada variable; En el mismo sentido, el análisis estadístico mostró que 39 lactantes invirtieron en el 46.4% de la capacidad sensorial. Del mismo modo, 40 bebés que mencionan buenas habilidades de ejercicio son 47.6% más altos. En el mismo espíritu, el valor de Rho Spearman es que los estudiantes pueden construir y desarrollar este poder estimulando las tecnologías sensoriales como la tecnología visual, auditiva y táctica.

Jaime Lopez (2023) en la tesis: *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. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo fue determinar la relevancia de los juegos sensoriales según el método Montessori en el desarrollo de la estimulación temprana en los niños. Dentro de este plan se consideraron métodos adecuados, teniendo en cuenta las características de la población identificada a partir de la información recopilada. Al

tratarse de un diseño no probabilístico, se optó por un estudio descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. La población está formada por docentes y estudiantes que están unidos como población porque comparten el mismo interés en participar de la población y lograr sus objetivos. Actualmente viven aquí 281 niños. Muestreo: Al ser un estudio no probabilístico, el investigador seleccionó la muestra deliberadamente considerando algunos criterios. La muestra estudiada estuvo compuesta por 59 niños de dos años divididos en tres clases. Con base en la información obtenida para el adecuado procesamiento de datos, utilizamos una lista de verificación de 2 años para seleccionar el procedimiento más adecuado para nuestra población.

Martinez Tejada (2020) en la tesis: "*Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel*". Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo fue proponer un taller de juegos sensoriales para despertar la curiosidad de los alumnos de 4 años del centro educativo Bruning Pimentel. También se ajusta a la definición de un estudio descriptivo-objetivo, tiene un diseño descriptivo no experimental, e incluye una muestra de 16 niños que participaron en un taller llamado "Juego de Ver con los Sentidos" y una aplicación de lista de verificación para medir su nivel de interés. " fue creado luego de recibir una recomendación de un experto en la materia con un alto nivel de validez. Los hallazgos indicaron que el 69 por ciento de los estudiantes estaban menos atentos porque no prestaban atención a la información presentada por el maestro, y se concluyó que la motivación y las emociones son factores importantes para llamar la atención en la escuela, como lo describe Rubinstein.

Santa Relaiza (2020) en la tesis: "*Procesos cognitivos y pensamiento lateral en estudiantes de la Escuela Naval del Perú*". Para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con Mención en Docencia e Investigación Universitaria, en la Universidad San Martín de Porras. Este estudio buscó determinar la conexión entre las funciones cognitivas de los estudiantes y el pensamiento lateral. Un enfoque cuantitativo, estocástico, hipotético, con un diseño no experimental, transversal, clasifica el trabajo producido bajo el paradigma positivista como básico a nivel descriptivo. Las herramientas de recopilación de datos mostraron una confiabilidad extremadamente alta, con el cuestionario de proceso cognitivo con una puntuación de 0,908 y el pensamiento horizontal con una puntuación de 0,802, los cuales indican una alta confiabilidad y consistencia interna. La encuesta de campo, que involucró a estudiantes de secundaria e

involucró cuestionarios y muestras calculadas, incluyó a 221 participantes. Se utilizó la Rho de Spearman para probar las hipótesis porque es una variable cualitativa por definición. Los resultados del análisis mostraron que existe una correlación significativa entre las variables relacionadas con el proceso cognitivo y el pensamiento lateral, con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,762\*\*. Se decide en contra y aceptar la hipótesis alternativa (Ha).

Valencia García (2019) en la tesis: “*Procesos cognitivos básicos en niños de 5 años en la Institución Educativa 390-1 El Ermitaño, Independencia, Lima, 2019*”. Para obtener el grado académico de Bachiller en Educación Inicial, en la Universidad Cesar Vallejo. Se pretendía aprender cómo emergen los procesos cognitivos básicos de los niños pequeños. Un ejemplo de un enfoque cuantitativo descriptivo no experimental, no experimental, es un estudio de investigación. Treinta niños de ambos sexos participaron en el trabajo, que se realizó con niños de primer grado de las aulas Little Lions y Little Bears. Previo a su uso, el aparato fue evaluado por un profesor de la Universidad César Vallejo, experto, y resultó confiable. La observación a través de fichas con entradas variables, que permitieron recoger datos directamente de los primeros alumnos, fue el método utilizado en el estudio. Los hallazgos revelaron que el 60% (18) de los estudiantes de primer año demostraron un alto nivel de desarrollo en sus procesos cognitivos fundamentales, mientras que el 23% (7) de los estudiantes demostraron un desarrollo regular en sus procesos cognitivos y el 16% (5) de los estudiantes demostraron un desarrollo en sus procesos cognitivos fundamentales. El proceso apenas ha comenzado a desarrollarse. Según dimensiones, se observa que la mayoría de los estudiantes exhiben altos niveles de desarrollo en los siguientes procesos fundamentales: memoria que representa el 53,3% de los estudiantes, percepción que representa el 50%, potencia sensorial que representa el 50% y nivel de atención que representa el 43,3% de los estudiantes. Esto sugiere que los estudiantes del nivel inicial tienen un buen desarrollo cognitivo. promedio. un programa diseñado para ayudar a los niños a mejorar sus conocimientos y habilidades.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

Maestre y González (2022) en el artículo: *Procesos cognitivos básicos orientados a la comprensión lectora de textos literarios*. Se llevó a cabo para analizar el impacto del

desarrollo de procesos cognitivos clave dirigidos a la comprensión de textos artísticos por parte de los estudiantes. Este objetivo se logró mediante un proceso metodológico de enfoque cualitativo descriptivo cuantitativo basado en la investigación acción. El método de observación se aplicó a una docente y 27 alumnos de tercer grado. Los resultados muestran que la manifestación de los procesos cognitivos básicos es inconsciente, por lo que los niños tienen dificultades para comprender términos como análisis, comparación y clasificación. Quedó claro que los estudiantes pudieron comprender los elementos obvios de la lectura según su nivel de lectura. A nivel de inferencia, rara vez conduce a situaciones ocultas, y a nivel de crítica no hubo evidencia según sus propios criterios. Por lo tanto, se concluyó que el uso de la estrategia diseñada influye en la activación de procesos cognitivos clave que facilitan el proceso de comprensión lectora. De esta manera, los estudiantes desarrollan una comprensión amplia de lo que significa el texto. Fortalece las habilidades de lectoescritura en el aprendizaje. Además, se mejora la demostración de aspectos inferenciales y críticos al relacionar el contenido del texto con experiencias y conocimientos previos.

Saez Jumbo (2021) en la tesis: *“Los juegos sensoriales, para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la unidad educativa Adolfo Valarezo de la ciudad de Loja del año lectivo 2019-2020”*. En la Universidad Nacional de Loja, para la obtención del Grado de Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación. Este estudio abogó por el uso de juegos sensoriales para ayudar a los estudiantes a mejorar su memoria. La experimentación, el análisis transversal y la preexperimentación fueron los diseños de estudio utilizados. Se emplearon técnicas de comparación analítica, deductiva, histórica y dialéctica. Se interrogó a los docentes de aula con el fin de recopilar información, y el instrumento utilizado fue el TOMAL Memory and Learning Test, una prueba que distingue entre memoria verbal y no verbal. Se tomó una muestra no probabilística de 20 niños y 1 docente de la población de 46. El cien por ciento de la población presentó problemas para recordar letras, frases, imágenes, números, dibujos e historias, según una prueba de memoria que reveló una memoria verbal y no verbal extremadamente pobre e insuficiente. Utilizamos la propuesta “Despertando mis sentidos” para desarrollar y mejorar la memoria de los niños a partir de la actividad del juego sensorial relacionado con la memoria, y los resultados mostraron una mejora significativa, con un 15% de niños con puntajes de nivel medio y un 40% de nivel medio-bajo. dar. Llegaron a la conclusión de que los juegos sensoriales ayudan

efectivamente a los niveles de memoria de los niños al aumentar su capacidad para recordar información a través de experiencias sensoriales, lo que mostró una mejora significativa.

Gordillo Armijos (2021) en la tesis: *Experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del centro de desarrollo infantil 8 de diciembre ubicado en la Ciudad de Loja, Periodo 2019-2020*. Para la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, en la Universidad Nacional de Loja. El objetivo general fue analizar la importancia de las experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños. Este estudio tuvo un diseño no experimental debido a que el contexto estudiado no fue manipulado ni experimentado. En la investigación se utilizaron métodos descriptivos, analítico-sintético, inductivo y deductivo. Instrumentos que forman parte de la recolección de datos: cuestionarios, observaciones y las Escalas de Bayley para el Desarrollo Infantil. El diagnóstico general se realizó en 11 centros de desarrollo infantil, dirigiéndose a un total de 353 niños de entre 2 y 3 años, entre ellos 4 docentes y 7 niños. Entre los hallazgos más importantes encontramos que el 100% de los niños tenían un desarrollo cognitivo limitado, y el 72% de ellos no presentaban características motoras apropiadas para su edad. Por lo tanto, se concluyó que las experiencias educativas deben ser utilizadas como una herramienta de enseñanza que contribuya al desarrollo cognitivo de los niños y que a través de experiencias estimulantes se dotará a los niños de la capacidad de realizar actividades de manera adecuada a las características de su edad.

Manrique Manrique (2020) en el artículo científico: *“Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza”*. Concluyo: En este trabajo hemos identificado la necesidad de proponer un conjunto de categorías para dar cuenta de los procesos cognitivos que llevan a cabo estudiantes y docentes en contextos educativos. Al hacerlo, incluso cuando discuten o desobedecen, permitimos que los estudiantes participen en las actividades de clase y modifiquen las instrucciones del maestro. En términos de las demandas cognitivas impuestas a los participantes, las categorías también se pueden utilizar para describir actividades. También se pueden usar para describir la forma que toma el andamiaje educativo como un proceso que apoya e influye en estas necesidades. Esperamos que esta información mejore la comprensión y la calidad educativa y permita una descripción más precisa del entorno del salón de clases. La etnografía también fue la técnica empleada.

Alberca Placencia (2020) en la tesis: “*Actividades para el desarrollo de procesos cognitivos básicos en la lectura crítica en estudiantes del nivel básica media de la escuela pluridocente Rita Lecumberri*”. Para la obtención del título de Magister en Innovación Pedagógica y liderazgo Educativo, en la Universidad Tecnológica Indoamérica. A través de actividades focalizadas se capacitó a los estudiantes de nivel medio bajo de la escuela «Rita Lecumberri» en los procesos cognitivos fundamentales de la lectura crítica en este estudio. 43 personas conformaron la población de estudio, la cual fue muestreada mediante un método censal en el que sirvió como muestra toda la población. Cuando se establecen los pilares fundamentales para el crecimiento de competencias que faciliten la práctica educativa, los procesos cognitivos fundamentales deben ser estimulados y adquiridos durante la etapa escolar. La aplicación de esta metodología es lo suficientemente amplia como para abarcar tanto investigaciones descriptivas como relacionales, así como revisiones de literatura, contribuciones y estudios utilizados en diversos contextos. Utilizamos entrevistas a docentes para identificar actividades que deberían usarse para reforzar procesos cognitivos fundamentales que mejoran la lectura crítica pero que no lo eran por desconocimiento o por estar desactualizados.

## **2.2. Bases teóricas o científicas**

“Las variables están amparadas en las teorías propuestas que a continuación se presentan de forma sintética. La variable independiente: Juegos sensoriales, se sustenta en la teoría propuesta por Lleixa Arribas (2018) Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Por otro lado, la variable dependiente: Procesos cognitivos básicos, se sustenta en la teoría propuesta por Huairé et al. (2018) Psicología cognitiva y procesos de aprendizaje”.

### **2.2.1. Juegos sensoriales**

Según Saez Jumbo (2021) un juego es una actividad física y mental realizada con fines lúdicos, de entretenimiento o simultáneamente educativos, en la que uno o más individuos participan activamente en una actividad recreativa y facilitan la adquisición de conocimientos al facilitar el aprendizaje libre y despreocupado. y adecuada convivencia entre sujetos.

Por otro lado, Los juegos sensoriales son juegos donde los niños utilizan principalmente sus sentidos (Lleixa Arribas, 2018). Los juegos sensoriales son ejercicios que ayudan a tu hijo a desarrollar sus sentidos. Los educadores deben preocuparse por tener un buen repertorio y perfeccionar las habilidades aplicadas (Lleixa Arribas, 2018). Los juegos sensoriales comienzan en las primeras semanas de vida y son juegos motores específicos del período sensoriomotor desde el día 1 hasta los 2 años de edad, pero continúan a lo largo de todas las etapas de la educación infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. Asimismo, el juego aporta al desarrollo y aprendizaje del niño desde su nacimiento hasta la madurez, mientras va creciendo tanto física como intelectualmente va despertando habilidades sociales, cognitivas, explorar y comprender su medio para entenderlo. Favorece vínculos entre padres, y pares generando su propia experiencia significativa que le ayudara a generar nuevos conocimientos aptos para su utilidad. (Lleixa Arribas, 2018, p. 12).

Por otro lado, Jugar a edades tempranas desarrolla habilidades como las emociones, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad que se activan y estimulan cuando los niños pequeños juegan. Saez Jumbo (2021) la importancia de los juegos radica en el aprendizaje. Porque cada actividad realizada genera nuevos conocimientos. En otras palabras, al realizar movimientos simples y complejos, los niños pueden desarrollar habilidades y destrezas a través de actividades recreativas que ayudan con el aprendizaje físico, así como habilidades cognitivas y socioemocionales para un buen desenvolvimiento en ambientes sociales y académicos que proporcionen aprendizajes importantes (Lleixa Arribas, 2018). Los juegos son actividades recreativas esenciales que tienen características esenciales para realizarlas. Véase la Tabla 1, en la que se exponen las características generales del juego.

Tabla 1

*Características generales del juego*

---

El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano.  
 El juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre.  
 El juego es voluntaria y libre. o El juego implica actividad puesto que requiere de cierto esfuerzo.  
 El juego es potenciador del desarrollo y el aprendizaje.

---

Fuente: *propia*

El juego es una actividad universal con una serie de características beneficiosas que motivan a las personas a jugar y brindan un espacio de aprendizaje donde pueden identificar sus fortalezas y debilidades y mejorar sus habilidades. desarrollo integral. Por otro lado, en la tabla 2 se detalla la clasificación del juego.

Tabla 2  
*Clasificación del juego*

<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ejemplo</b>
Juego motor	Es un tipo de juego que tiene su característica más representativa en la motricidad o movimiento y en la actividad social.	Saltar, correr, caminar, bailar
Juego Simbólico	Es la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.	Imitar a mamá, jugar a la familia, a la tiendita, imitar al perro
Juegos Tradicionales	Son aquellos que no requieren el uso de instrumentos especializados sino de elementos que se pueden encontrar en la naturaleza o que se pueden hacer a mano.	Los trompos, las escondidas, la rayuela, el juego de las sillas, saltar la soga.
Juegos de construcción	el juego de construcción comienza alrededor del primer año y este depende de crear algo específico respecto a la realidad siendo significativo.	Construir un barco, avión de lego. Construir torres con dados.
Juegos Sensoriales	Son juegos que permiten la exploración de diversos recursos materiales que activan los sentidos permitiendo percibir un aprendizaje perdurable en la memoria	Jugar con masa sensorial, jugar con texturas, adivina que sonido emita el animal

Fuente: *propia*

Lo que podemos ver en la tabla es que hay diferentes tipos de juegos, cada uno con un propósito específico y, cuando se usan, pueden promover el aprendizaje de los niños. Por eso, es importante que el uso de los juegos contribuya y utilice la construcción del conocimiento de los niños para potenciar su desarrollo físico, cognitivo y emocional, ayudarlos a aprender a superar situaciones difíciles y capacitarlos para saber cómo usarlos. Despierta la curiosidad y el interés de los niños en el momento adecuado y, sobre todo, aprende de forma divertida.

De acuerdo con lo anterior, los juegos sensoriales son actividades recreativas que permiten el desarrollo de la percepción y el significado a través de los sentidos y potencian destrezas, habilidades y destrezas que pueden contribuir a un aprendizaje significativo y didáctico. Esto le brindará las habilidades que necesita para protegerse en el futuro. Según Saez Jumbo (2021):

El juego sensorial estimula los sentidos al experimentar sensaciones y emociones a través de diversas actividades que se ofrecen en la vida cotidiana. Puede desarrollar habilidades de comunicación en lenguaje hablado y de señas mientras realiza actividades familiares o nuevas. Pero que están relacionadas con actividades de la vida diaria y propia de su contexto utilizando sus sentidos, sobre todo el propioceptivo y vestibular donde son registrados en el cerebro, procesados y dan respuesta a ellos. (p. 33)

Los juegos sensoriales son actividades que estimulan no solo los sentidos sino también el estado emocional, proporcionando un aprendizaje óptimo para potenciar el desarrollo del niño y enseñarle a enfrentarse a las nuevas situaciones que se presentan en la vida cotidiana junto a sus compañeros. o en el medio social en el que se desarrollan. En la tabla 3 se detallan las habilidades desarrolladas con los juegos sensoriales.

Tabla 3  
*Habilidades que desarrollan los juegos sensoriales*

Solucionar problemas	Adquiriendo las estrategias necesarias, trabajando en equipo, para brindar la confianza necesaria no solo a los demás si no hacia uno mismo.
Habilidad cognitiva	Mejora su capacidad de pensar a través de la toma de decisiones.
Lenguaje	Existe un dialogo entre los niños mientras juegos, favoreciendo a su desarrollo lingüístico, permitiendo intercambiar ideas y experiencias.
Física	Estimulación de la motricidad gruesa (saltos, correr, caminar etc) y fina (pintar, trozar etc) ayuda a una adecuada estimulación sensorial a través de los movimientos musculares del cuerpo

Fuente: *propia*

El juego sensorial desarrolla importantes habilidades de desarrollo físico e intelectual, estimulando la creatividad, fortaleciendo los valores y la confianza en uno mismo, fortaleciendo la confianza en las propias decisiones y mejorando la empatía a través del lenguaje, la actividad física y la experiencia. Permite un importante aprendizaje sensorial. (Lleixa Arribas, 2018, p. 23)

Asimismo, en la tabla 4 se detallan los componentes de los juegos sensoriales.

Tabla 4

*Componentes de los juegos sensoriales*

Cooperación	Pues los niños-as aprenden a compartir, a preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener una buena interacción con sus iguales. Al momento en que el niño juega en sus primeros años de vida es egocéntrico, pero gracias a los juegos sensoriales aprenderá a cooperar con los demás brindará ayuda a quien lo necesite ya que para realizarlos se necesita de mucho orden y capacidad de respetar turnos.
Aceptación	Donde el niño-a eleva su autoestima. Los niños aprenden a recibir y aceptar de forme voluntaria las diferentes circunstancias que nos presenta la vida diaria, además surge la sencillez, buena autoestima, la humildad, la paciencia y perseverancia valores morales de los humanos de buenos principios.
Compromiso	El infante siente la sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando. Desde pequeños los niños asimilarán a que los compromisos son acciones que se deben ser cumplidas como un objetivo propuesto el cual debe realizarse a cabalidad.
Diversión	Es la razón principal por la cual los niños-as participan de los juegos, para divertirse.

Fuente: *propia*

El juego es una actividad muy importante en la vida de los niños. Porque permite a los niños comprender e integrarse al mundo en el que se encuentran, fortalecer las relaciones sociales, trabajar en equipo, aprender a convivir con los demás y respetarlos siempre. Es importante fomentar el juego por sus diferencias, por adquirir nuevos valores que les ayuden a ser buenas personas, y por muchas otras razones (Lleixa Arribas, 2018). Por otro lado, las características de los juegos sensoriales se detallan en la tabla 5.

Tabla 5

*Características de los juegos sensoriales*

• Actividad divertida y motivadora	• Es independiente del mundo exterior
• Es eminentemente subjetivo	• Transforma la realidad externa, creando un mundo de posibilidades a través de sus sentidos
• Es interesado, ya que busca fines exclusivos para favorecer determinados aprendizajes	• Se desarrolla en determinado tiempo y espacio.
• Crea orden y disciplina	•

Fuente: *propia*

Según Lleixa Arribas (2018) los juegos sensoriales tienen una variedad de propiedades que son importantes para el desarrollo de los niños, ya que mejoran las habilidades sociales, del lenguaje y especialmente cognitivas, ya que el aprendizaje se internaliza a través de los sentidos, de modo que la información importante puede almacenarse en la memoria del cerebro. Al tratarse de recuerdos para un uso posterior, es necesario proporcionar estímulos atractivos que despierten el interés, la curiosidad y las ganas de aprender.

El juego sensorial no sólo es divertido para su hijo, sino que también mejora enormemente sus habilidades cognitivas. Esta actividad es estimulante y mejora las habilidades comunicativas para que los niños siempre quieran explicar lo que han hecho o aprendido. Saez Jumbo (2021) materiales como el plástico, los puños, las tijeras e incluso recoger objetos pequeños ayudan a mejorar la motricidad fina de los dedos. Esto mejorará tus líneas cuando dibujes o escribas. Sus habilidades emocionales y sociales se desarrollan a medida que trabajan en grupos, comparten juguetes y conocen e interactúan con otros compañeros de clase. A través de estos juegos, los niños también aprenden sobre las emociones de otras personas, como la tristeza, el miedo y la ira.

Este tipo de juegos ofrecen una diversidad de tareas o actividades que benefician el desarrollo físico, afectivo y cognitivo de los niños proporcionándoles habilidades y destrezas necesarias para un mejor desenvolvimiento con sus pares y personas que les rodean, siendo individuos seguros de sí mismo, capaces de dar soluciones y aprender de sus propias experiencias (Lleixa Arribas, 2018, p. 26).

Por otro lado, los juegos sensoriales desarrollan la memoria de los niños. En la vida cotidiana los niños adquieren nuevos aprendizajes que les brindan la oportunidad de resolver diversos casos difíciles, por lo que es conveniente que los docentes en las instituciones educativas den gran importancia a la implementación de la actividad sensorial en el proceso (Lleixa Arribas, 2018).

La estimulación sensorial en los primeros años de vida de niños y niñas tiene un impacto positivo en lo que leen. Tenemos la gran tarea de recibir información del exterior a través de nuestros sentidos. La percepción, a su vez, es responsable de transmitir información al cerebro, activándolo para procesarla y desarrollar conductas y respuestas evocadas por acciones apropiadas al entorno que crea. Según este conjunto de ideas, la estimulación sensorial contribuye al aprendizaje,

como se señala a continuación. La vida de un niño en relación con el mundo que lo rodea comienza a través de los sentidos, y a través de los sentidos la mente comienza a formar ideas. Por lo tanto, para aclarar la percepción sensorial, se necesita guía desde el principio en la interpretación de las impresiones sensoriales. (Lleixa Arribas, 2018, p. 28)

Por otro lado, el desarrollo cognitivo es un proceso de aprendizaje en el que un niño percibe, organiza y aprende a través de la socialización, la interacción con el entorno y el mundo que le rodea. A medida que madura intelectualmente y su tema se desarrolla, gradualmente adquiere estructuras lógicas cada vez más complejas que se convierten en la base de las diversas tareas y situaciones que puede resolver. (Lleixa Arribas, 2018) los niños aprenden estructuras de aprendizaje en su vida cotidiana, por lo que es fundamental que una adecuada estimulación sensorial active los sentidos y permita al cerebro activar y procesar información y generar respuestas acordes a las necesidades y exigencias del entorno en el que viven. A través de la memoria de trabajo de una persona, se almacenan contenidos importantes de la memoria de una persona y, como resultado, se obtienen conocimientos importantes.

#### **2.2.1.1. Juego configurativo**

Sarmiento Vire (2018) describe la tendencia general de la infancia a "formarse". Las tendencias constructivas son diseñadas por el niño en todos los juegos y salidas (mosaicos de piezas coloreadas, composiciones de figuras simbólicas).

Confían más en el placer derivado de la actividad que en la intención. Planeado y destinado a construir algo concreto. Saez Jumbo (2021) Un niño disfruta dando forma y tomando acción más que una obra terminada.

Por otro lado, encarna las tendencias "formativas" generales de la infancia. Las tendencias compositivas son diseñadas por el niño en cada juego, y el trabajo resultante (mosaico de piezas coloreadas, composición de personajes simbólicos, etc.) depende más del placer que se deriva de la acción que de la intención perseguida. Organizar ciertas cosas a propósito. Los niños disfrutan creando formas y realizando acciones en lugar de completar tareas.

### **2.2.1.2. Juego de entrega**

Los juegos para niños no son solo el producto de una tendencia que está marcando, Así como desde la entrega hasta el estado del material. Lleixa Arribas (2018) puede dominar una de las dos tendencias, la otra sigue siendo elementos cooperativos y útiles en el juego.

En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo, en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto rebota, se escurre de las manos, se aleja. (Sarmiento Vire, 2018, p. 16)

Pero, por un lado, la composición (ritmo de conducción, lanzamiento, una vez en el aire, una vez en el suelo, etc.). Hay varios juegos de entrega: bolos, Anillas, trompos, juegos acuáticos, skateboard running, drag equipment, etc.

Los juegos infantiles son fruto no sólo del talento para el diseño, sino también de la dedicación a las condiciones de los materiales. Una de las dos tendencias puede dominar, mientras que la otra puede continuar operando de manera cooperativa y solidaria. En los juegos de lanzamiento, siempre existe una relación fluida entre la ambientación y la entrega. Por ejemplo, en un juego de pelota, un niño se siente atraído a jugar por el estado de los objetos (saltando, resbalándose de la mano, alejándose, etc.), pero por otro lado alcanza estas configuraciones. (Ritmo de salto, una vez en el aire y otra en el suelo). Hay una variedad de juegos de entrega disponibles que incluyen bolos, baloncesto, spinning, juegos acuáticos, patineta, drag y más.

### **2.2.1.3. El juego de representación de personajes**

El juego permite al niño representar un personaje, animal o humano, tomando como eje de la composición las características del personaje que le llamaron especialmente la atención. “Los personajes se representan esquemáticamente con un pequeño número de signos centrales. Por ejemplo, solo se escucha el rugido de un león y un gato caminando, y el jefe de estación silba y muestra una bandera” (Sarmiento Vire, 2018, p.16). En la representación de personajes hay un cuento de hadas de lo mismo, y hay vivir la vida de los demás con cierto olvido de uno mismo.

Esta doble huida del yo significa que el juego representativo implica una cierta transformación del yo que se olvida de sí mismo por un lado y penetra en el otro por el otro.

Con este juego el niño retrata un personaje, animal o persona, tomando como núcleo compositivo las características del personaje que llamó su atención. Los personajes están representados esquemáticamente con breves características (centro). Por ejemplo, sólo recibe el rugido y el andar felino de un león, silba y muestra una bandera desde un campo de fuerza. En la descripción de los personajes se observa que asimilan y conviven con la vida de los demás, olvidándose en cierta medida de la propia vida. Este doble alejamiento de sí hace que el juego de la representación exprese una cierta mutación del yo que se olvida por un lado y se absorbe por el otro.

#### **2.2.1.4.El juego reglado**

Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente, al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente. (Sarmiento Vire, 2018, p. 17)

La observancia de las reglas también está relacionada con la necesidad específica de orden y seguridad implícita en muchos juegos para niños y adultos. Lleixa Arribas (2018) el juego de reglas es uno de los juegos más perdurables en la edad adulta, pero los niños mayores y los adultos ya no ven las reglas como un requisito casi sagrado. Pero como un conjunto de reglas, debes buscar todas las posibilidades posibles de ganar. Saez Jumbo (2021) El fin ya no es jugar, sino ganar. Por otro lado, hemos establecido una secuencia común para el desarrollo de movimientos de juego acumulativos y jerárquicos. Los símbolos reemplazan gradualmente a la práctica y las reglas reemplazan a los símbolos, ya que contienen ejercicios breves.

La formación y conducción de esta actividad debe llevarse a cabo dentro de ciertas reglas o normas, que ciertamente limitan la actividad, pero no deben llevarse a cabo de

tal manera que la actividad original se vuelva imposible a gran escala dentro de ella. Modo libre propio. Los jugadores no ven las reglas como obstáculos para la acción, sino más bien como facilitadoras de la acción. Los niños generalmente son muy estrictos con las exigencias y el cumplimiento de las reglas. Es fácil de seguir, no en el sentido de disciplina, sino porque la conformidad se considera la clave para la supervivencia en el juego.

La conformidad va acompañada de un cierto deseo de orden y seguridad, inherente a muchos juegos de niños y adultos. Un conjunto de reglas es una de las cosas más duraderas en la edad adulta, pero los niños mayores y los adultos mayores ya no ven las reglas como requisitos casi sagrados, sino más bien como un conjunto de reglas que deben buscarse en cada oportunidad posible para superarlas. El objetivo no es jugar, sino ganar.

### **2.2.2. Procesos cognitivos básicos**

La psicología cognitiva es un sistema de psicología que se encarga del estudio del conocimiento, es decir, métodos de descripción de procesos mentales relacionados con el conocimiento. Huairu et al. (2018) Explore los mecanismos profundos y fundamentales de la cognición, desde la percepción, la memoria y el aprendizaje hasta la formación de conceptos y el razonamiento lógico. Bonilla Santos (2018) Por cognición entendemos la actividad del conocimiento en las acciones de almacenar, recuperar, percibir, comprender, organizar y utilizar la información recibida a través de los sentidos.

El concepto de cognición (del latín: cognoscere, “conocer”) hace referencia a la facultad de los animales (incluidos los humanos) de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información del medio que nos rodea. (Pazmiño Jurado, 2017, p. 24)

Los individuos de la especie humana son capaces (hasta cierto punto) de resolver problemas, razonar y recordar experiencias. Estas habilidades se estudian en lo que los psicólogos cognitivos llaman funciones cognitivas básicas, o procesos involucrados en la atención, la percepción y la memoria, y en procesos cognitivos superiores o más complejos que explican el pensamiento.

Debido a que el cerebro humano es inmaduro al nacer, la poda neuronal comienza rápidamente, lo que conduce a la plasticidad y da forma a la estructura y función del sistema nervioso. A lo largo de la vida, estas estructuras mentales permiten a

las personas aprender y dar forma a sus experiencias de vida. Esto requiere que el mecanismo de recepción de información funcione correctamente. El conjunto de procesos que abstraen información sensorial y facilitan el procesamiento, reducción, almacenamiento o uso de esta información se denomina cognición. (Pazmiño Jurado, 2017, p. 15)

La cognición equivale a la capacidad de procesar la información procedente de la percepción y la experiencia, así como el razonamiento, la motivación o la anticipación, lo que requiere de otros procesos como la atención, la memoria, el pensamiento, la conducta, el aprendizaje, el pensamiento, etc.

Estos procesos forman un sistema cognitivo que procesa información a través de los sentidos. Huairé et al. (2018) por ello, varios autores coinciden en que los principales procesos cognitivos son la intuición, la percepción, la atención y concentración, y la memoria. Por otro lado, los procesos cognitivos dominantes o complejos son el lenguaje, el pensamiento y la inteligencia.

Por otro lado, Las características del desarrollo de un niño están relacionadas principalmente con el desarrollo físico. La mayoría de los niños se desarrollan siguiendo la misma secuencia general, que incluye una amplia gama de similitudes y diferencias individuales. Al intentar comprender las similitudes y diferencias en el desarrollo infantil, debemos tener en cuenta los factores ambientales o contextuales que dan forma al desarrollo, al mismo tiempo que consideramos las características genéticas que le dan a cada persona un comienzo único en la vida. niños. familia, cultura, estatus socioeconómico y raza (Huairé et al., 2018). El concepto de desarrollo físico hace referencia a los cambios físicos que experimenta una persona, especialmente cambios de peso y talla, como se mencionó anteriormente, está relacionado con el desarrollo del cerebro, así como con el desarrollo de huesos y músculos.

El crecimiento continúa durante la niñez y la adolescencia, pero de manera desigual: las tasas de crecimiento son rápidas en el primer año de vida, muestran un patrón más lineal y estable a partir del segundo año y luego se desaceleran gradualmente hasta la pubertad. Bonilla Santos (2018) en la adolescencia vuelve a acelerar y frena al final. Diferentes partes y órganos del cuerpo también maduran a ritmos diferentes.

La asincronía del desarrollo de los diferentes sistemas corporales está incorporada a la herencia de nuestra especie. Por ejemplo, el crecimiento de la cabeza y del cerebro es más rápido que el resto del cuerpo y pronto alcanza proporciones de adulto, mientras que los órganos sexuales reproductores crecen de forma lenta y se aceleran en la adolescencia. (Naranjo Mayacela, 2017, p. 13)

Entre los 4 y 5 años, el desarrollo físico de los niños es un punto de partida crítico para el aprendizaje formal, ya que son capaces de una locomoción altamente coordinada y tienen un buen equilibrio y control de movimiento en espacios pequeños (Naranjo Mayacela, 2017). Este crecimiento proporciona las habilidades necesarias para navegar e interactuar con el entorno. Esto demuestra la importancia del proceso de maduración. Esto significa que cuando un niño llega a cierta edad, exhibirá características físicas y una transición posterior de habilidades motoras gruesas a habilidades motoras finas que le permitirán manejar fácilmente herramientas como lápices extremadamente delgados, tijeras para cortar y pinceles para dibujar.

En segundo lugar, está el desarrollo cognitivo, los niños y niñas de cuatro años pueden dar rienda suelta a su asombrosa imaginación e imaginación potencial al ser capaces de atribuir vida humana a elementos naturales u objetos cercanos a ellos (animismo). Intentan descubrir a través de sus sentidos en la medida de lo posible para qué está hecho todo lo que les rodea, y son incapaces de inferir que las cosas se componen de partes para convertirse en un todo (Huaire et al., 2018). No distinguen entre percepciones subjetivas y hechos objetivos. A medida que continúan su proceso de desarrollo, sus pensamientos se vuelven más lógicos y pueden tener conversaciones más amplias y coherentes, así como serializar y categorizar objetos, colores, formas, texturas y tamaños.

En tercer lugar, está presente el desarrollo del lenguaje, Pazmiño Jurado (2017) el lenguaje es la capacidad humana adquirida para transmitir contenido a través de palabras orales o escritas, un conjunto de signos que ayudan a grupos de humanos a intercambiar mensajes. Huaire et al. (2018) el lenguaje es un medio de comunicación y sirve para intercambiar información entre diferentes personas, ayudando a expresar pensamientos, sentimientos y emociones a través del habla y la escritura.

El lenguaje en el niño de 4 y 5 años es más socializado, adquiere un vocabulario entre 1500 palabras, logran comunicarse fácilmente, pero siguen cometiendo errores en su pronunciación, son capaces de distinguir las nociones de tiempo, espacio, color, forma y textura, aprende a cantar canciones sencillas, al mismo tiempo adquieren nuevos conocimientos a través de las palabras, a esta edad comienza a preguntar el porqué de las cosas. (Bonilla Santos, 2018, p. 56)

Es importante que los niños participen en conversaciones con adultos. Esto se debe a que brinda a los niños una sensación de seguridad y promueve el desarrollo de la capacidad de expresarse sistemáticamente. Pazmiño Jurado (2017) pronunciación posible. En esta etapa, el desarrollo del lenguaje está estrechamente relacionado con el pensamiento simbólico. En otras palabras, los niños expresan sus pensamientos mediante el dibujo, el juego, los movimientos corporales y la comprensión de imágenes.

En cuarto lugar, este desarrollo socioemocional hace que los niños de 4 y 5 años sean muy sociables con sus compañeros de colegio. Les gusta jugar con otros niños, pueden esperar su turno y son solidarios y atentos (Huairé et al., 2018). Se están volviendo más independientes y pueden elegir cuando hay alternativas u opciones disponibles. En otras palabras, la toma de decisiones se puede observar incluso en los aspectos más simples de la vida. Bonilla Santos (2018) Es muy importante que los padres guíen y apoyen a sus hijos en cada paso del camino. Deben ser capaces de utilizar los utensilios para comer, manipular los juguetes con responsabilidad y, sobre todo, seguir las normas.

La psicología del desarrollo acuñó el término "desarrollo socioemocional" en la década de 1970 para referirse al proceso mediante el cual las personas se desarrollan emocional, social y moralmente, especialmente en sus relaciones con los demás.

La socialización es la interacción entre un sujeto y su entorno. Este proceso es muy importante en la infancia. Naranjo Mayacela (2017) a partir de los 4 años se produce un desarrollo muy importante en el desarrollo social y emocional del niño, donde la escuela y los grupos de pares comienzan a ejercer una poderosa influencia y comienzan a adquirir: Fortalecer la confianza en sí mismo y la individualidad a través de las relaciones con los padres, hermanos, maestros y otras personas cercanas. De esta manera, crean formas personales y únicas de expresar, sentir y expresar sus sentimientos y emociones frente a todo lo que les rodea, para comprender cómo actúan, sienten y juzgan ellos y los demás.

En quinto lugar, El psicomotorismo se basa en la idea de que el hombre es un ser holístico. Naranjo Mayacela (2017) Los ejercicios mentales te permiten utilizar tu cuerpo en movimiento para organizar el mundo y desarrollar todas tus habilidades personales.” Y esa actividad física prueba la identidad, el nivel de desarrollo y la capacidad de poseer de una persona. Dado que el cuerpo en movimiento expresa y comunica la capacidad de percibir e integrar la realidad que lo rodea, las estructuras más complejas de la mente se desarrollan mediante el uso, la interiorización y la expresión de las propias actividades corporales.

La psicomotricidad está basada en la relación psicósomática (cuerpo- mente) que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir, que todas aquellas experiencias motoras que se ofrezca al niño en esta edad ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las aprendidas con anterioridad. (Bonilla Santos, 2018, p. 26)

Entre los 4 y 5 años, los niños son muy activos e independientes ya que pueden construir sus propios juegos, seleccionar y distribuir materiales o juguetes para utilizarlos y descubrir diferentes formas de utilizarlos.

En el desarrollo de la etapa pre-escolar, el niño evoluciona en el aspecto psicomotriz, ya que empieza a fortalecer rápidamente su sistema músculo - esquelético, incrementando así considerablemente su tono muscular y permitiéndole con ello, que progrese y perfeccione el salto, lanzamiento y carrera. Además, pueden comer sin tirar la comida, beber sin derramar. Son muy inquietos, disfrutan de saltar, caminar para adelante y para atrás, en puntas de pie, sobre los talones y caminan de costado. Hwaire et al. (2018) les atrae los lápices, mueven todo el brazo para dibujar, pueden apilar de 9 a 10 cubos o doblar un papel a lo largo y a lo ancho lo logran con la pinza digital. Sube y baja escaleras alternado los dos pies, le encanta trepar y reptar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diferentes. (Naranjo Mayacela, 2017, p. 23)

Pazmiño Jurado (2017) Le gusta patear la pelota hacia un lugar específico, desarrollando la coordinación ojo-pie mientras realiza desplazamientos combinados con diferentes movimientos a diferentes velocidades, como rápido y lento.

Finalmente, las funciones cognitivas fundamentales son un requisito previo para la inteligencia, permitiendo que los procesos cognitivos interioricen información y autorregulen los organismos para promover un aprendizaje significativo (Pazmiño Jurado

(2017). Las funciones cognitivas, como la actividad del sistema nervioso, son las habilidades que tienen las personas para adaptarse ante situaciones nuevas utiliza la experiencia previa, lo que requiere una característica evolutiva de los niños, y las funciones cognitivas básicas se entienden como la capacidad de una persona para recibir, procesar, organizar, interpretar y almacenar información, es parte fundamental para lograr el desarrollo de nuevos aprendizajes. , cuyas funciones cognitivas básicas se detallan a continuación.

### 2.2.2.1. Atención

La atención es la capacidad de seleccionar información sensorial y dirigir procesos mentales (Bonilla Santos, 2018). La concentración no es otro proceso porque es una mayor atención a un estímulo durante un período de tiempo. De Vega menciona dos definiciones diferentes de interés en este capítulo. Uno es un mecanismo de capacidad limitada y el otro es un mecanismo de alerta puramente cognitivo.

En condiciones normales el individuo está sometido a innumerables estímulos internos y externos, pero puede procesar simultáneamente sólo algunos: los que implican sorpresa, novedad, peligro o satisfacción de una necesidad. La selección depende de características del estímulo del sujeto, necesidades, experiencias y demandas del medio. (López Reyes, 2018, p. 33)

Las respuestas de orientación a estímulos novedosos, sorprendentes o peligrosos desvían los sentidos hacia la fuente de información y preparan al organismo para adaptarse al estímulo. Las reacciones direccionales incluyen, veamos la tabla 6.

Tabla 6  
*Identificación de lo que atrae la atención*

	Giro de ojos y cabeza
Identificación de lo que atrae la atención	Bradycardia y suspensión inicial de la respiración
	Quietud del cuerpo para no interferir la agudeza de los sentidos

Fuente: *propia*

Por otro lado, debemos tener presente las formas de atención: Primero, la atención focalizada. López Reyes (2018) esto implica resistir la distracción, separar la información importante de la irrelevante y decidir cuándo procesar una fuente de información

ignorando otras. Implica la capacidad de enfocar y mantener la atención y cambiarla hacia algo nuevo dependiendo de la situación.

Segundo, la atención sostenida. La capacidad de mantener la atención enfocada o separada durante un largo período de tiempo (aproximadamente 30 minutos en una persona sana) sin perder o dejar caer la atención para responder a estímulos pequeños y poco frecuentes en el proceso de transmitir la información presentada. Tercero, la atención alterna. Capacidad para cambiar de una tarea a otra sin confusión (López Reyes, 2018). Requiere óptimo conocimiento de las tareas a realizar. Cuarto, la atención selectiva. Capacidad para cancelar distracciones irrelevantes mientras se mantiene el foco en los estímulos relevantes. Se basa en una competición entre dos o más estímulos, entre los que elige el sujeto. Quinto, la atención dividida. Prestar atención a uno o más estímulos sin pérdida de ejecución (Naranjo Mayacela, 2017). Explica la futilidad de la vida cotidiana.

#### **2.2.2.2. Memoria**

La memoria es la función que trae el pasado al presente, le da sentido, permite la trascendencia de la experiencia presente y anticipa el futuro. López Reyes (2018) A nivel colectivo, la historia es la memoria de la humanidad. Intento ser honesto y científico, pero el pasado siempre se explica.

El lenguaje se puede utilizar para modificar o almacenar recuerdos grupales. Es un legado que deja el pasado en el presente y define el futuro. López Reyes (2018) los humanos inventamos herramientas como monumentos, documentos, ceremonias y en definitiva para mantener la memoria de un grupo de culturas. La memoria de Naranjo Mayasella (2017) no es una sustancia simple o una función invisible, sino un sistema multidimensional que sigue una serie de estructuras y procesos mentales con propiedades bien diferenciadas.

Cuando las memorias individuales y las memorias colectivas se cruzan y se tocan, se reconstruyen. Bonilla Santos (2018) Cultura (valores, conceptos, significados) trae a colación términos en los que operan las memorias reconstructivas individuales. En resumen, la memoria es el proceso mediante el cual la información se codifica, almacena y recupera.

Tabla 7  
*Detalles de la definición de la memoria*

Codificación	Proceso mediante el cual la información se registra inicialmente en una forma en que memoria pueda utilizar (teclado).
Almacenamiento	Mantenimiento del material guardado en el sistema de memoria. Si el material no se almacena adecuadamente, no podrá ser recordado más tarde (disco).
Recuperación	Localización del material almacenado, llevado a la conciencia y utilización del mismo (pantalla)

Fuente: *propia*

Por otro lado, la memoria sensorial. Memoria de Corto Plazo (o de trabajo) Contiene varios tipos de recuerdos (relacionados con fuentes sensoriales) y consiste en representaciones de estímulos sensoriales totales, por lo que solo tienen sentido si se trasladan a la memoria a corto plazo. Ver detalle en el siguiente cuadro.

Tabla 8  
*La memoria*

La memoria icónica	puede durar menos de 1 seg. Aunque si el estímulo es muy brillante, la imagen puede durar un poco más.
La memoria ecoica	se desvanece después de 3 o 4 seg. A pesar de su corta duración, se trata de una memoria muy precisa, dado que puede almacenar una réplica casi exacta de los estímulos a las que está expuesta.

La Memoria de Largo Plazo (MLP) Su capacidad es prácticamente ilimitada. López Reyes (2018) Las dificultades radican en la recuperación donde es necesario organizar y ordenar la información (diferentes tipos de amnesia confirman la existencia).

También, referente a la memoria operativa. López Reyes (2018) esto permite el procesamiento consciente de señales mentales e implica el aprendizaje y la integración de información a través de uno o más de los tipos de memoria mencionados anteriormente. Esta es una forma privada de procesar su información.

Es una figura destacada en el campo de la neurofisiología y es reconocido por sus logros en la investigación de la memoria. En su investigación, Naranjo Mayacela (2017) explica cómo opera en el sistema nervioso, especialmente en el cerebro, un proceso integrador llamado huellas de estímulo (del entorno en el que se desarrolla una persona).

La formación de hábitos (la repetición continua y constante de la misma señal) es importante porque nos permite registrar no solo el hecho de que el cerebro produce señales entre sus muchas funciones, sino también la frecuencia con la que aparecen. El cerebro conserva rastros precisos de los estímulos (Naranjo Mayacela, 2017). Este proceso de consolidación de la memoria debería durar entre 10 y 15 minutos.

Mientras que para la MLP se necesitan mayores redes neuronales, es decir llevar a cabo la conexión entre varias células nerviosas (sinapsis), es necesario mencionar a sustancias que son secretadas por las células durante el proceso de sinapsis, estas son la acetilcolina, ADN y la taurina. Es importante también el papel que juega la neuroglia (masa esponjosa que recubre a las neuronas), ya que participa en los procesos metabólicos y en la regulación de procesos de estimulación que se presentan en el sistema nervioso. (López Reyes, 2018, p. 37)

Entonces, el asentamiento de MLP es la formación de una red neuronal, que se lleva a cabo gracias a las actividades que una persona tiene en su vida. Bonilla Santos (2018) sugiere que de esta manera las neuronas experimentan un mayor desarrollo axonal y Por tanto, cuanto mejor se utilice el MLP, es decir, cuanto más estimulación reciba el individuo, mayor será el desarrollo (crecimiento) de las neuronas, lo que conducirá a una mejor forma de consolidar los recuerdos.

Mientras tanto, el sistema de memoria. La memoria declarativa es la memoria de información objetiva de nombres, rostros y fechas, que almacena información sobre las cosas: memoria semántica, conocimiento general del mundo y memoria de hechos, junto con reglas lógicas para inferir otros hechos (Bonilla Santos, 2018, p. 23).

Al recuperar ciertos conceptos, la memoria activa el recuerdo de conceptos relacionados. Bonilla Santos (2018) trabaja a través de la asociación de memorias episódicas, que son memorias de eventos en la vida de un individuo (experiencia). Puede ser muy detallado. Primer recuerdo: Ocurre en un nivel inconsciente. (No estoy de acuerdo con que sea un tipo especial de memoria). La impronta ocurre cuando un sujeto

percibe un estímulo más fácilmente que si no lo hubiera visto antes (reconociéndolo con menos señales, incluso si no recuerda haberlo visto).

La ciencia cognitiva no puede sucumbir a la metodología rigurosa sin perder su enorme perspectiva como la observación de los seres humanos pensantes en la interpretación de la realidad y las afirmaciones cognitivas. Es por esto que Pazmiño Jurado (2017) define el proceso por el que pasa un estudiante en la formación académica como: La memoria sensoriomotora está llena de estudiantes, la historia está llena de anécdotas relacionadas con la conservación de memorias cuidadosas por hechos históricos, y la fijación de la memoria está ligada a las personas y los materiales a recordar. En Pazmiño Jurado (2017), los recuerdos evocados siempre están viciados porque corresponden a reconstrucciones realizadas por la inteligencia. La memoria es la recuperación sistemática de información previamente percibida, más que el automatismo cerebral que es la expresión del ser humano completo.

### **2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)**

**Juegos sensoriales:** El juego sensorial se refiere a todas las actividades que estimulan el sentido de la vista a través de imágenes, el tacto a través de la textura, el olfato a través del olfato y el gusto a través del gusto.

**Juego configurativo:** Estos juegos hacen que el niño se interese más por la formación y ejecución de movimientos que por las piezas ya hechas.

**Juego de entrega:** Siempre hay una relación fluida entre composición y entrega.

**El juego de representación de personajes:** Es un conjunto de reglas que requieren que usted busque todas las oportunidades para ganar. El objetivo no es jugar, sino ganar.

**El juego reglado:** Esta es una de las etapas más largas de la edad adulta, pero los niños mayores y los adultos no consideran esta etapa como un requisito sagrado.

**Procesos cognitivos básicos:** Son estructuras o mecanismos mentales que se ponen en funcionamiento cuando el hombre observa, lee, escucha, mira.

**Atención:** Se centra en un número reducido de estímulos ajenos a la persona, y se relaciona con la concentración.

**Memoria:** Este es un proceso psicológico responsable de almacenar información codificada. Esta información a veces puede recuperarse de forma voluntaria y consciente y, a veces, de forma involuntaria.

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

Los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

H<sub>e1</sub>: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

H<sub>e2</sub>: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

### 3.3. Variables definición conceptual y operativa

Tabla 9

*Definición conceptual y operativa*

<b>Variables definición conceptual</b>	<b>Variables definición operativa</b>
VI: Juegos sensoriales: el juego sensorial es cualquier actividad que estimule los sentidos ya sea de manera visual mediante imágenes, táctil mediante texturas, olfativa mediante olores, gustativa mediante sabores.	La variable fue manipulada a través de 30 sesiones de clase que involucró las dimensiones: Juego configurativo, juego de entrega, el juego de representación de personajes, el juego reglado.
VD: Procesos cognitivos básicos: son estructuras o mecanismos mentales que se ponen en funcionamiento cuando el hombre observa, lee, escucha, mira.	La variable fue medida a través de técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleó fue la lista de cotejo. Por otro lado, el instrumento presento 20 ítems. Los ítems del 1 al 10 midieron la atención. Asimismo, los ítems del 11 al 20 midieron la memoria.

Fuente: *propia*

## **CAPÍTULO IV METODOLOGÍA**

### **4.1. Método de investigación**

El método que se empleó fue el método científico. Según Ramón Ruiz (2017) aplicar el método científico es importante porque permite observar, pensar y resolver problemas de manera objetiva y sistemática. El sentido común no puede ser un árbitro autorizado de la ciencia. Porque la ciencia debe tener herramientas para probar los hechos.

### **4.2. Tipo de investigación**

El tipo de investigación que se empleó fue la aplicada. Ramón Ruiz (2017) la investigación aplicada se centra en resolver problemas del mundo real que afectan a las personas y a la sociedad. Por lo tanto, este estudio ayuda a encontrar soluciones específicas y prácticas a problemas que surgen en áreas como la educación.

### **4.3. Nivel de investigación**

El nivel de investigación fue explicativo. Loli Quincho (2020) no sólo intenta explicar o abordar el problema, sino que también intenta encontrar su causa.

#### 4.4. Diseño de investigación

El diseño fue preexperimental. Chávez et al, (2020) sirve para aproximarse al fenómeno en estudio, generar una hipótesis brindando un estímulo a un grupo, y luego observar sus efectos midiendo la variable independiente.

Tabla 10  
*Diseño de investigación*

	G O1 X O2
G	Muestra
O1	Instrumento -Lista de cotejo
X	Variable independiente: juegos sensoriales
O2	Instrumento -Lista de cotejo

Fuente: *propia*

#### 4.5. Población y muestra

Tabla 11  
*Población y muestra*

<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
60 niños de 5 años de la Institución Educativa José Gálvez N°435 - Chilca.	30 niños de 5 años de la Institución Educativa José Gálvez N°435 - Chilca.
Total, de la muestra	30

*Nota:* fuente nómina de matrícula de la I.E

Por otro lado, referente a los criterios de inclusión y exclusión. En la investigación se incluyeron a los niños de 5 años, para desarrollar la investigación y se excluyeron a los niños de 4 años.

#### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 12  
*Técnica e instrumento*

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Análisis de desempeño	Lista de cotejo

Asimismo, la validación y la confiabilidad del instrumento se encuentran anexados.

#### 4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el análisis de los datos se utilizó estadística descriptiva, la cual se describe en la siguiente tabla.

Tabla 13

*Estadística descriptiva*

Medidas de tendencia central	Media aritmética
	Mediana
	Moda
Medidas de dispersión	Varianza
	Desviación estándar

#### 4.6. Aspectos éticos de la investigación

En cuanto a los aspectos éticos de la investigación, se tuvieron en cuenta los puntos mencionados en el artículo 27 del Reglamento General de Investigación. Se obtuvo el consentimiento informado y expreso de la población de estudio. Se garantizó el bienestar y la integridad de quienes participaron en la investigación. Evite acciones nocivas para la naturaleza y la biodiversidad. En cuanto a la relevancia, alcance e impacto de la investigación, se llevaron a cabo responsabilidades tanto a nivel individual e institucional como a nivel social, y siempre se consideró la integridad. De manera similar, la investigación sobre el artículo 28 fue apropiada. Presenta rigor científico para asegurar la validez, confiabilidad y confiabilidad de los métodos, fuentes y datos. Se garantizó la confidencialidad y el anonimato de los involucrados en la investigación. Los resultados de la investigación se informaron públicamente, de forma completa y oportuna. No ocurrió plagio. Y se darán a conocer los resultados.

## CAPÍTULO V RESULTADOS

### 5.1. Descripción de resultados

#### 5.1.1. Análisis de la variable procesos cognitivos básicos prueba de entrada y salida

##### 5.1.1.1. Medidas de tendencia central, dispersión

##### Observación de entrada y salida

Tabla 14  
*Procesos cognitivos básicos*

		O1	O2
N	Válido	30	30
	Perdidos	0	0
Media		10	15
Mediana		10	16
Moda		10	16
Desv. Desviación		2	2
Varianza		4	3

##### **Interpretación:**

Según la tabla 14, el valor que representa a la muestra en la observación de entrada fue 10. Asimismo, el dato que ocupa el valor central fue 10. También, el valor que más se repitió fue 10. Y, los resultados de la desviación y la varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados.

Según la tabla 14, el valor que representa a la muestra en la observación de salida fue 15. Asimismo, el dato que ocupa el valor central fue 16. También, el valor que más se repitió fue 16. Y, los resultados de la desviación y la varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados.

### 5.1.1.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

#### Observación de entrada y salida

Tabla 15

*Procesos cognitivos básicos*

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	0	0	24	80
Proceso	28	93	6	20
Inicio	2	7	0	0
Total	30	100	30	100

Figura 1

*Procesos cognitivos básicos- OE*

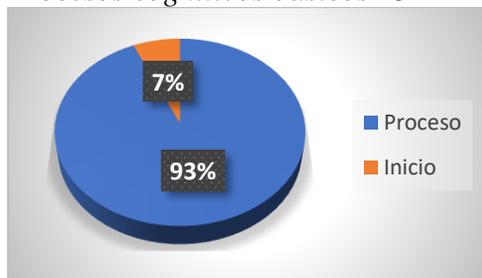
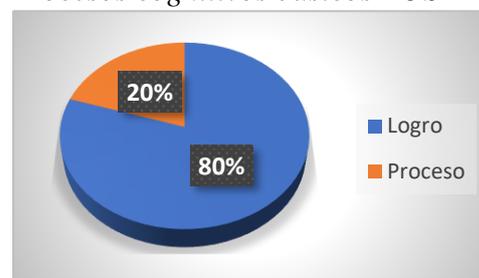


Figura 2

*Procesos cognitivos básicos - OS*



#### Interpretación:

Según la tabla 15 y la figura 1 en la observación de entrada el 93% (28) niños se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó realizar operaciones mentales. Con ayuda de la docente manejan una serie de tareas, asimismo, construyen y procesan la información adquirida con ayuda permanente. Por otro lado, no lograron procesar, y asimilar los contenidos. También, con dificultad realizaron construcciones mentales que colaboran con los sentidos que les permitió participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar con ayuda permanente. Por lo tanto, con gran esfuerzo lograron pensar, percibir, recordar y emplear el lenguaje constantemente para

comunicarse. Y, el 7% (2) niños se ubicaron en el nivel inicio. no se percibió los rasgos de los procesos cognitivos básicos en los niños.

Del mismo modo, según la tabla 15 y la figura 1 en la observación de salida el 80% (24) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron operaciones mentales, manejaron una serie de tareas, asimismo, construyeron y procesaron la información adquirida; procesando y asimilando los contenidos. También, se evidenció construcciones mentales que colaboran con los sentidos permitiéndoles participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar. Por lo tanto, pensaron, percibieron, recordaron y emplearon el lenguaje constantemente para comunicarse. Fundamental para su crecimiento y supervivencia. Y, el 20% (6) niños se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó realizar operaciones mentales. Con ayuda de la docente manejan una serie de tareas, asimismo, construyen y procesan la información adquirida con ayuda permanente. Por otro lado, no lograron procesar, y asimilar los contenidos. También, con dificultad realizaron construcciones mentales que colaboran con los sentidos que les permitió participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar con ayuda permanente. Por lo tanto, con gran esfuerzo lograron pensar, percibir, recordar y emplear el lenguaje constantemente para comunicarse.

### 5.1.2. Análisis de las dimensiones atención, memoria

#### 5.1.2.1. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión atención

##### Observación de entrada y salida

Tabla 16  
*Atención*

		O1	O2
N	Válido	30	30
	Perdidos	0	0
Media		5	7
Mediana		5	7
Moda		5	7
Desv. Desviación		1	2
Varianza		2	3

### Interpretación:

Según la tabla 16, el valor que representa a la muestra en la observación de entrada fue 5. Asimismo, el dato que ocupa el valor central fue 5. También, el valor que más se repitió fue 5. Y, los resultados de la desviación y la varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados.

Según la tabla 16, el valor que representa a la muestra en la observación de salida fue 7. Asimismo, el dato que ocupa el valor central fue 7. También, el valor que más se repitió fue 7. Y, los resultados de la desviación y la varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados.

#### 5.1.2.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

##### Observación de entrada y salida

Tabla 17  
Atención

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	1	4	13	43
Proceso	28	93	17	57
Inicio	1	3	0	0
Total	30	100	30	100

Figura 3  
Atención OE

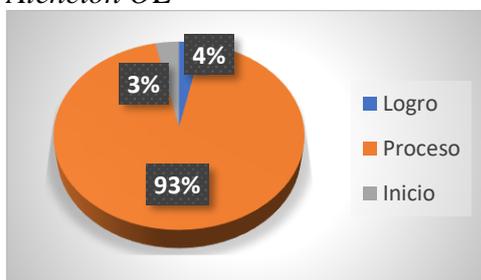
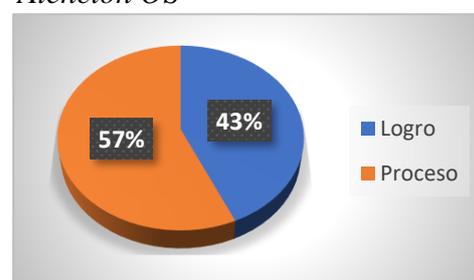


Figura 4  
Atención OS



### **Interpretación:**

Según la tabla 17 y la figura 3 en la observación de entrada, el 4% (1) niño se ubicó en el nivel logro. El niño desarrolló el interés y la conciencia enfocado en un estímulo o evento (interno o externo) enfocándose de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje. Asimismo, el 93% (28) niños se ubicaron en el nivel proceso. Los niños requirieron mayor tiempo y acompañamiento para desarrollar el interés y la conciencia enfocados en un estímulo o evento (interno o externo) se les dificultó enfocarse de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, no se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje. Y, el 3% (1) niño se ubicó en el nivel inicio. No se evidencio los rasgos de la atención en la memoria

Del mismo modo, según la tabla 17 y la figura 4 en la observación de salida, el 43% (13) de los niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron el interés y la conciencia enfocados en un estímulo o evento (interno o externo) enfocándose de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje. Asimismo, el 53% (17) niños se ubicaron en el nivel proceso. Los niños requirieron mayor tiempo y acompañamiento para desarrollar el interés y la conciencia enfocados en un estímulo o evento (interno o externo) se les dificultó enfocarse de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, no se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje.

#### **5.1.2.3. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión memoria**

### Observación de entrada y salida

Tabla 18  
*Memoria*

N	Válido	O1		O2	
	Perdidos		30		30
			0		0
Media			5		8
Mediana			5		8
Moda			5		9
Desv. Desviación			1		2
Varianza			1		3

### Interpretación

Según la tabla 18, el valor que representa a la muestra en la observación de entrada fue 5. Asimismo, el dato que ocupa el valor central fue 5. También, el valor que más se repitió fue 5. Y, los resultados de la desviación y la varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados.

Según la tabla 18 el valor que representa a la muestra en la observación de salida fue 8. Asimismo, el dato que ocupa el valor central fue 8. También, el valor que más se repitió fue 9. Y, los resultados de la desviación y la varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados.

#### 5.1.2.4. Medidas de frecuencia y porcentaje

### Observación de entrada y salida

Tabla 19  
*Memoria*

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	0	0	19	63
Proceso	28	93	11	37
Inicio	2	7	0	0
Total	30	100	30	100

Figura 5  
Memoria OE

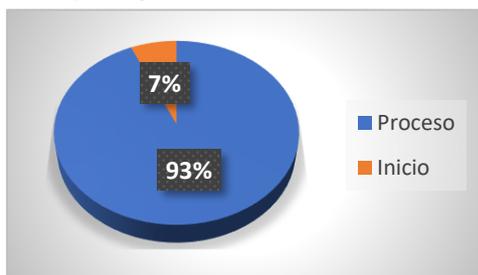
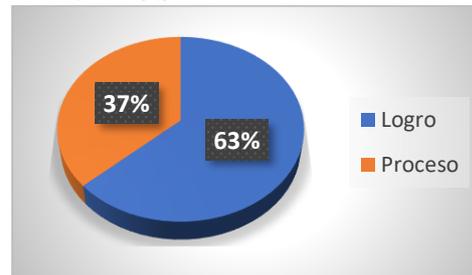


Figura 6  
Memoria OS



### Interpretación:

Según la tabla 19 y la figura 5 en la observación de entrada, el 93% (28) niños se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó desarrollar las funciones cerebrales fundamentales para aprender y pensar (ingresar, registrar, almacenar y recuperar información). Con dificultad y con ayuda de la docente reviven viejos recuerdos ante una necesidad. Y, sus habilidades psíquicas para fijar, conservar, reproducir, identificar y localizar estados de conciencia previamente adquiridos, se están desarrollando de forma progresiva. Y, el 7% (2) niños se ubicaron en el nivel inicio.

Del mismo modo, según la tabla 19 y la figura 6 en la observación de salida, el 63% (19) niños se ubicaron en el nivel logro. Las funciones cerebrales fundamentales para aprender y pensar (ingresar, registrar, almacenar y recuperar información) se desarrollaron en los niños. Reviven viejos recuerdos ante una necesidad. Demostrando que guardan sus experiencias y pueden acceder a ellas cuando lo necesiten. Y, se notó que poseían habilidades psíquicas para fijar, conservar, reproducir, identificar y localizar estados de conciencia previamente adquiridos. Asimismo, el 37% (11) niños se ubicaron en el nivel proceso.

## 5.2. Contrastación de hipótesis

### 5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 20

*Distribución normal de la prueba de entrada y salida*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
OE	,951	30	,180
OS	,937	30	,076

El resultado de la tabla 20 determino que los datos presentan una distribución normal. Por ello se empleó una prueba paramétrica.

### 5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

#### a) Formulación de la hipótesis

Ho: Los juegos sensoriales no influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Ha: Los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

#### b) Estadígrafo de prueba

Prueba estadística t de datos relacionados.

#### c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 21  
*Prueba de muestras emparejadas – Variable*

		<b>Prueba de muestras emparejadas</b>							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par	O1 - O2				Inferior	Superior			
1		5,06667	2,95872	,54019	6,17147	3,96186	9,379	29	,000

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

#### d) Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística:  $p < 0.05$
- Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: Los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

### 5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e1</sub>

#### a) Formulación de la hipótesis

Ho: Los juegos sensoriales no influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Ha: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca - Huancayo, 2023.

#### b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 22  
*Prueba de muestras emparejadas – D1*

		<b>Prueba de muestras emparejadas</b>							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
Par	O1 - O2				Inferior	Superior			
1		2,06667	2,40593	,43926	2,96506	1,16828	4,705	29	,000

**c) Decisión y conclusión estadística**

- a) Decisión estadística:  $p < 0.05$
- b) Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

**5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e2</sub>**

**a) Formulación de la hipótesis**

Ho: Los juegos sensoriales no influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Ha: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

**b) Cálculo del estadígrafo**

Tabla 23

*Prueba de muestras emparejadas – D2*

		<b>Prueba de muestras emparejadas</b>							
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par	O1 - O2				Inferior	Superior			
1		3,00000	2,03419	,37139	3,75958	2,24042	8,078	29	,000

*Fuente:* Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

**c) Decisión y conclusión estadística**

- a) Decisión estadística:  $p < 0.05$
- b) Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

### 5.3. Discusión de resultados

En función a los resultados obtenidos se determinó la influencia de los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. Asimismo, los resultados obtenidos en las medidas de tendencia central relevantes, antes y después de manipular la variable independiente fueron: media de la observación de entrada 10, media de la observación de salida 15. Por otro lado, los resultados de la frecuencia y porcentajes indicaron en la observación de entrada que el 93% (28) a los niños se les dificultó realizar operaciones mentales. Con ayuda de la docente manejan una serie de tareas, asimismo, construyen y procesan la información adquirida con ayuda permanente. Por otro lado, no lograron procesar, y asimilar los contenidos. También, con dificultad realizaron construcciones mentales que colaboran con los sentidos que les permitió participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar con ayuda permanente. Por lo tanto, con gran esfuerzo lograron pensar, percibir, recordar y emplear el lenguaje constantemente para comunicarse. Asimismo, en la observación de salida el 80% (24) niños desarrollaron operaciones mentales, manejaron una serie de tareas, asimismo, construyeron y procesaron la información adquirida; procesando y asimilando los contenidos. También, se evidencio construcciones mentales que colaboran con los sentidos permitiéndoles participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar. Por lo tanto, pensaron, percibieron, recordaron y emplearon el lenguaje constantemente para comunicarse. Fundamental para su crecimiento y supervivencia. De hecho, en la prueba de hipótesis, la decisión estadística fue que  $p < 0.05$ . Y, la conclusión estadística fue: Los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Martinez Tejada (2020) Juegos sensoriales para niños de 4 años. El objetivo era ofrecer a niños de cuatro años talleres de juego sensorial para ayudarles a desarrollar sus habilidades de atención. Esto también se ajusta a la descripción de la investigación descriptiva intencional. La muestra estuvo compuesta por 16 niños cuyos niveles de atención se midieron mediante una lista de control. Se creó un taller revisado por pares llamado "Jugar con las emociones" y se encontró que tenía una validez excelente. Como resultado, el 69% de los

estudiantes mostró baja concentración debido a la falta de interés en el contenido presentado por el docente, y se encontró que la motivación y las emociones son factores importantes en la concentración en el aula. Como señala Rubinstein: El proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Zeta Sandoval (2020) en la investigación: El juego como apoyo en la educación inicial. El juego fomenta la imaginación y la creatividad de los niños y niñas de primer grado, así como la generación de conocimiento, el desarrollo social y la diferenciación de lo que es bueno y lo que no se debe hacer con estas diferencias. El alumno modela su comportamiento favoreciendo las actividades grupales, la cooperación, las actividades físicas, cognitivas y sociales, con el objetivo general de resaltar el valor del juego como estrategia didáctica en los jóvenes aprendices.

En función a los resultados obtenidos se determinó la influencia de los juegos sensoriales en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. Asimismo, los resultados obtenidos en las medidas de tendencia central relevantes, antes y después de manipular la variable independiente fueron: media de la observación de entrada 5, media de la observación de salida 7. Por otro lado, los resultados de la frecuencia y porcentajes indicaron en la observación de entrada que el 4% (1) niño desarrolló el interés y la conciencia enfocados en un estímulo o evento (interno o externo) enfocándose de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje. Asimismo, en la observación de salida el 43% (13) niños desarrollaron el interés y la conciencia enfocados en un estímulo o evento (interno o externo) enfocándose de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje. Fundamental para su crecimiento y supervivencia. De hecho, en la prueba de hipótesis, la decisión estadística fue que  $p < 0.05$ . Y, la conclusión estadística fue: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

La investigación guarda cierta relación con la investigación de Portugal Heredia (2019) Un juego musical para el desarrollo de la integración multisensorial en niños y niñas de 4 años. El objetivo era determinar el valor de los juegos musicales para aumentar

la integración multisensorial. Los resultados muestran que el 58% de los niños y niñas presentan trastorno de integración multisensorial (hipersensibilidad, sensibilidad), que afecta su capacidad para regular, identificar, coordinar u organizar eficazmente las sensaciones que experimentan a través de sus sentidos. También utilizamos una lista de verificación de conductas de integración sensorial al realizar actividades de interpretación musical, que mostró que el 91% de los niños y niñas se desempeñaron a un nivel aceptable. La mayoría de los niños y niñas son capaces de percibir, procesar y organizar sensaciones que surgen de sus sentidos, y se ha demostrado que el uso de juegos musicales tiene un impacto positivo en el aumento de la integración multisensorial.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Valencia García (2019) Procesos cognitivos básicos en niños de 5 años. Como resultado, el 60% (18 estudiantes) de los estudiantes de primer año mostraron un alto desarrollo de los procesos cognitivos básicos, el 3% (7) del 23% mostró un desarrollo estable de los procesos cognitivos y el 7% del 16% mostró un 100% de progreso. bajo desarrollo (5). Sus procesos cognitivos básicos. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes desarrollaron funciones cognitivas básicas como memoria, percepción e intuición a un nivel alto (53,3%, 50,3% y 50,3% respectivamente). Por el contrario, las puntuaciones de estos estudiantes en la medida de atención se ubicaron dentro del rango normal del 43,3%, lo que indica que las habilidades cognitivas generales de los niños de la escuela primaria están bien desarrolladas, lo cual es importante para el desarrollo de habilidades y habilidades de los niños. Sobre nuevos conocimientos.

En función a los resultados obtenidos se determinó la influencia de los juegos sensoriales en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. Asimismo, los resultados obtenidos en las medidas de tendencia central relevantes, antes y después de manipular la variable independiente fueron: media de la observación de entrada 5, media de la observación de salida 8. Por otro lado, los resultados de la frecuencia y porcentajes indicaron en la observación de entrada que el 93% (28) a los niños se les dificultó desarrollar las funciones cerebrales fundamentales para aprender y pensar (ingresar, registrar, almacenar y recuperar información). Con dificultad y con ayuda de la docente reviven viejos recuerdos ante una necesidad. Y, sus habilidades psíquicas para fijar, conservar, reproducir, identificar y localizar estados de conciencia previamente adquiridos, se están desarrollando de forma progresiva. Asimismo, en la observación de salida el 63% (19) las funciones cerebrales

fundamentales para aprender y pensar (ingresar, registrar, almacenar y recuperar información) se desarrollaron en los niños. Reviven viejos recuerdos ante una necesidad. Demostrando que guardan sus experiencias y pueden acceder a ellas cuando lo necesiten. Y, se notó que poseían habilidades psíquicas para fijar, conservar, reproducir, identificar y localizar estados de conciencia previamente adquiridos. De hecho, en la prueba de hipótesis, la decisión estadística fue que  $p < 0.05$ . Y, la conclusión estadística fue: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Saez Jumbo (2021) Juegos sensoriales, desarrollo de la memoria infantil. Los diagnósticos de memoria han demostrado que toda la población tiene déficits y graves deficiencias en la memoria verbal y no verbal, palabras, frases, imágenes, números, figuras e historias. Es difícil de recordar. Los resultados obtenidos con el "despertar sensorial", una alternativa propuesta basada en actividades de juego sensorial relacionadas con la memoria, muestran mejoras significativas del 15% en promedio y del 40% en promedio. Mostró una mejora significativa en niveles bajos. Esto lleva a los investigadores a concluir que el juego sensorial juega un papel importante en la mejora de la memoria.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Manrique Manrique (2020) Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. Hemos sugerido una serie de categorías en este trabajo basándonos en la comprensión de que es necesario describir los procesos cognitivos utilizados por estudiantes y profesores en entornos educativos. Por ello, proporcionamos una herramienta de análisis de situaciones educativas que nos permite reconocer los procesos en los que se involucran los estudiantes cuando realizan actividades en el aula, cuando modifican, están de acuerdo o incluso desobedecen las instrucciones del profesor. Las categorías también nos permiten describir las actividades en términos de las necesidades cognitivas de los participantes y las formas que adopta la plataforma de capacitación como proceso de apoyo e influencia en estas necesidades. Esperamos que esta información le ayude a mejorar su comprensión del entorno del aula y la calidad de la enseñanza, permitiendo descripciones más precisas de sus lecciones.

## CONCLUSIONES

Se determinó la influencia de los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. Asimismo, se evidenció que después de manipular la variable independiente. El 80% de los niños desarrollaron operaciones mentales, manejaron una serie de tareas, asimismo, construyeron y procesaron la información adquirida; procesando y asimilando los contenidos. También, se evidenció construcciones mentales que colaboran con los sentidos permitiéndoles participar en una variedad de actividades diarias como observar, sentir y escuchar. Por lo tanto, pensaron, percibieron, recordaron y emplearon el lenguaje constantemente para comunicarse. Fundamental para su crecimiento y supervivencia. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechazó ( $H_0$ ) y se aceptó ( $H_a$ ). Por consiguiente, los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Se determinó la influencia de los juegos sensoriales en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. El 43% de los niños desarrollaron el interés y la conciencia enfocados en un estímulo o evento (interno o externo) enfocándose de forma activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, utilizando la función cognitiva. Asimismo, se percibió la capacidad de concentración, el nivel de interés y el nivel de motivación previo a las tareas de aprendizaje. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechazó ( $H_0$ ) y se aceptó ( $H_a$ ). Por consiguiente, los juegos sensoriales influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

Se determinó la influencia de los juegos sensoriales en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023. El 63% de los niños desarrollaron las funciones cerebrales fundamentales para aprender y pensar (ingresar, registrar, almacenar y recuperar información) se desarrollaron en los niños. Reviven viejos recuerdos ante una necesidad. Demostrando que guardan sus experiencias y pueden acceder a ellas cuando lo necesiten. Y, se notó que poseían habilidades psíquicas para fijar, conservar, reproducir, identificar y localizar estados de conciencia previamente adquiridos. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechazó ( $H_0$ ) y se aceptó ( $H_a$ ). Por consiguiente, los juegos sensoriales

influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo, 2023.

## RECOMENDACIONES

Se recomienda usar los juegos sensoriales para desarrollar las habilidades cognitivas que mejoran su aprendizaje sobre el mundo que les rodea. Que les permitirá conocerse mejor y a relacionarse con su entorno.

Asimismo, se recomienda emplear los juegos sensoriales para desarrollar su comprensión de cómo funcionan las cosas a través de sus cinco sentidos gracias a ciertos objetos y artículos.

Por otro lado, los juegos sensoriales son una excelente manera de desarrollar la capacidad de estructurar la información recibida a través de los sentidos. Además, descubra qué desencadena ciertos sentimientos en otros niños.

Finalmente, se recomienda fortalecer el desarrollo cognitivo en la primera infancia. Esto se debe a que puede determinar un correcto desarrollo posterior y durante el periodo escolar. Es decir, los niños y niñas que logren un desarrollo cognitivo adecuado tendrán capacidades y personalidades fuertes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballesteros, S. (2018). *Introducción a la psicología de los procesos cognoscitivos*. Universitas.
- Barrera, A. (2018). *La influencia de la estimulación sensorial como herramienta del desarrollo integral en los niños y niñas del Grado Párvulos A, del Liceo Campestre Arcoíris del Municipio de Tauramena Casanare*. UST.
- Carangui, L. (2021). *La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años*. Universidad Católica De Cuenca.
- Haro, M., & Mendez, A. (2018). *El desarrollo de los procesos cognitivos básicos en las estudiantes del “Colegio Nacional Ibarra” Sección Diurna de los Segundos y Terceros Años de Bachillerato*. Universidad Técnica Del Norte.
- Lleixa, T. (2018). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Paidotribo .
- López, R. (2018). *Influencia del Taller de Procesos cognitivos en la selección de estrategias de enseñanza efectivas en la Escuela de Ingeniería de Sistemas de la sede Lima Norte de la Universidad César Vallejo – 2018*. UCV.
- Manrique, M. (2020). *Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza*. Universidad de Buenos Aires.
- Martinez, G. (2020). *Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel*. UCV.
- Medina, M. (12 de Agosto de 2020). *Juegos sensoriales para niños de primaria. Ejemplos y beneficios*. Obtenido de <https://lahabitaciondemipeque.com/juegos-sensoriales-para-ninos-primaria-ejemplos-beneficios/>
- Naranjo, L., & Quishpe, M. (2017). *Estudio del desarrollo de las funciones cognitivas básicas de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Celso Augusto Rodríguez” en el año 2014. Propuesta Alternativa*. ESPE.
- Nieto, M. (2018). *Análisis de los procesos cognitivos en el alumnado de enseñanzas profesionales de danza*. UMA.
- Pazmiño, L. (2017). *La atención y su incidencia en el rendimiento académico de las niñas de los Quintos Años Paralelos “A” y “B” de la Escuela Fiscal Inclusiva “Las Américas” de la Ciudad de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
- Pazmiño, L. (2018). *La atención y el rendimiento*. UTA.

- Pizarro, A. (2019). *Procesos cognitivos básicos y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Edelmira del Pando, Ate - Vitarte, 2018*. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Placencia, A. (2020). *Actividades para el desarrollo de procesos cognitivos básicos en la lectura crítica en estudiantes del nivel básica media de la escuela pluridocente "Rita Lecumberri"*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Portugal, G. (2019). *Los juegos musicales en el desarrollo de la integración multisensorial en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial Pucchún del Distrito Mariscal Cáceres, Camaná - 2018*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Rivas, M., & Arranz, L. (6 de Julio de 2020). *Procesos cognitivos básicos y superiores*. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/procesos-cognitivos-basicos-y-superiores-ejemplos-y-tipos-4282.html>
- Saez, J. (2021). *Los juegos sensoriales, para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la unidad educativa "Adolfo Valarezo" de la Ciudad de Loja del Año Lectivo 2019-2020*. Universidad Nacional de Loja.
- Salomón, V., de la Cruz, K., Rehedy, M., Terry, O., Chávez, E., & Meza, L. (2022). *Hacia los procesos cognitivos básicos: válidos para el proceso enseñanza-aprendizaje*. Paidagogo.
- Santa, H. (2020). *Procesos cognitivos y pensamiento lateral en estudiantes de la Escuela Naval Del Perú*. USMP.
- Sarmiento, M. (2018). *Importancia de los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo, de los niños de pre-básica paralelo único del centro de desarrollo integral cristy, de la ciudad de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
- Tamayo, N., & Mejía, M. (2022). *Procesos Cognitivos Básicos*. UPD.
- Valencia, M. (2019). *Procesos cognitivos básicos en niños de 5 años en la Institución Educativa 390-1 El Ermitaño, Independencia, Lima, 2019*. UCV.
- Zeta, L. (2020). *El juego como apoyo en la educación inicial*. UNT.

## **ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA**

**TITULO:** Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa De Chilca - Huancayo

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>General:</b></p> <p>¿Cómo influye los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca - Huancayo?</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>¿Cómo influye los juegos sensoriales en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca - Huancayo?</p> <p>¿Cómo influye los juegos sensoriales en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca - Huancayo?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos sensoriales en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo.</p> <p>Determinar la influencia de los juegos sensoriales en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo.</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Los juegos sensoriales influyen significativamente en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca – Huancayo.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>He1: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la atención en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca - Huancayo</p> <p>He2: Los juegos sensoriales influyen significativamente en la memoria en niños de 5 años de una Institución Educativa de Chilca - Huancayo</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Juegos sensoriales</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego configurativo</li> <li>• Juego de entrega</li> <li>• El juego de representación de personajes</li> <li>• El juego reglado</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Procesos cognitivos básicos</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención</li> <li>• Memoria</li> </ul>	<p><b>Tipo investigación</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Pre experimental GE:01- x - 02</p> <p><b>Población</b></p> <p>60 niños de 5 años de la Institución Educativa José Gálvez N°435 - Chilca.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>30 niños de 5 años de la Institución Educativa José Gálvez N°435 - Chilca.</p> <p><b>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</b></p> <p>Estadística descriptiva e inferencial. Con el apoyo del SPSS V. 26</p>

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Acción de manipulación</b>	<b>Manipulación</b>
<b>Variable Independiente:</b> Juegos sensoriales	Juegos sensoriales: el juego sensorial es cualquier actividad que estimule los sentidos ya sea de manera visual mediante imágenes, táctil mediante texturas, olfativa mediante olores, gustativa mediante sabores.	La variable será manipulada a través de 30 sesiones de clase que involucrará las dimensiones: Juego configurativo, juego de entrega, el juego de representación de personajes, el juego reglado.	Juego configurativo	Sesiones del 1 al 10	Sesiones de aprendizaje
			Juego de entrega	Sesiones del 11 al 20	
			El juego de representación de personajes	Sesiones del 21 al 25	
			El juego reglado	Sesiones del 25 al 30	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
<b>Variable dependiente:</b> Procesos cognitivos básicos	Son estructuras o mecanismos mentales que se ponen en funcionamiento cuando el hombre observa, lee, escucha, mira.	La variable será medida a través de técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleara es la lista de cotejo. Por otro lado, el instrumento constara de 20 ítems. Los ítems del 1 al 10 medirán la atención. Asimismo, los ítems del 11 al 20 medirán la memoria.	Atención	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende a un estímulo durante un largo periodo de tiempo.</li> <li>• Atiende a una actividad durante un largo periodo de tiempo.</li> <li>• Atiende a un estímulo en concreto en presencia de otros estímulos distractores.</li> <li>• Atiende a una actividad en concreto en presencia de otros estímulos distractores.</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
			Memoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria sensorial</li> <li>• Memoria a corto plazo</li> <li>• Memoria a largo plazo o memoria diferida.</li> <li>• Memoria implícita o no declarativa</li> <li>• Memoria explícita o declarativa</li> </ul>	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicador	Ítems	Escala de medición
<b>Variable dependiente:</b> Procesos cognitivos básicos	Atención	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atiende a un estímulo durante un largo periodo de tiempo.</li> <li>• Atiende a una actividad durante un largo periodo de tiempo.</li> <li>• Atiende a un estímulo en concreto en presencia de otros estímulos distractores.</li> <li>• Atiende a una actividad en concreto en presencia de otros estímulos distractores.</li> </ul>	1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10	Intervalar
	Memoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria sensorial</li> <li>• Memoria a corto plazo</li> <li>• Memoria a largo plazo o memoria diferida.</li> <li>• Memoria implícita o no declarativa</li> <li>• Memoria explícita o declarativa</li> </ul>	11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20	

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**LISTA DE COTEJO**  
**PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS**

**Código del estudiante: .....**

N°	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PUNTOS	OBSERVACIONES
		Cumple	No Cumple		
Atención					
1	Se evidencia la capacidad de enfocar o desenfocar información prioritaria existente				
2	Atiende a un estímulo en concreto en presencia de otros estímulos distractores.				
3	Realiza tareas de búsqueda y cancelación de un estímulo repetido entre otros que ejercen de distractores.				
4	Responde simultáneamente aun doble estímulo.				
5	Atiende a dos cosas al mismo tiempo.				
6	Mantiene un foco de atención permanente				
7	Permanece alerta delante de los estímulos por periodos largos				
8	Se percibe en el niño la función de decremento				
9	Atiende a un estímulo durante un largo periodo de tiempo				
10	Permanece alerta ante los estímulos por periodos largos				
Atención sostenida					
11	Utiliza la información el tiempo necesario para ser identificada, para poder procesarla después y tiene una duración muy breve.				
12	Almacena y manipula información y permite tareas de razonamiento.				
13	Almacena y manipula información y permite tareas de comprensión.				
14	Almacena y manipula información y permite tareas de resolución de problemas.				
15	Almacena información de forma duradera.				
16	Almacena de modo inconsciente información y aparece durante el entrenamiento de capacidades reflejas motoras.				
17	Almacena de modo inconsciente información y aparece durante el entrenamiento de capacidades reflejas perceptivas.				
18	Recuerda de manera consciente e incluye el conocimiento objetivo de las personas y lo que significan.				
19	Recuerda de manera consciente e incluye el conocimiento objetivo de los lugares y lo que significan.				
20	Recuerda de manera consciente e incluye el conocimiento objetivo de las cosas y lo que significan.				

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DE Procesos Cognitivos Básicos" que hace parte de la investigación "Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa De Chilca - Huancayo". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	PAREDES VARGAS, Edgar
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Matemática Informática
Tiempo de servicios	15 años
Cargo actual	Docente
Institución	Universidad Peruana Los Andes
Autor(es) del instrumento	Bach. MEZA CHANCA YADIRA MADELEINE Bach. ASCONA BAUTISTA ZARELA ISABEL

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua &amp; Bully, 2012)

## III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
PAREDES VARGAS, Edgar	Mg. Magíster En Educación	20	Muy bueno



Mg. PAREDES VARGAS, Edgar  
DNI 20005881

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**  
**LISTA DE COTEJO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa De Chilca - Huancayo

**TESISTA** : Bach. MEZA CHANCA YADIRA MADELEINE  
Bach. ASCONA BAUTISTA ZARELA ISABEL

**Fecha de confiabilidad** : 07 de marzo del 2023

PILOTO	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0
Estadísticas de fiabilidad			
Alfa de Cronbach	N de elementos		
,829	20		

**Nota:** La muestra (30 participantes) fue multiplicada por 0,20, dando como resultado (6) participantes para realizar la prueba piloto. Y, por criterio de las tesisistas se agregó 6 participantes, dando un total de 12 estudiantes.

**Se concluye que el instrumento es:** Excelente confiable

  
Mg. PAREDES VARGAS, Edgar  
DNI 20005881

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DE Procesos Cognitivos Básicos" que hace parte de la investigación "Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa De Chilca - Huancayo". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	YURI JANTO, Edwin
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Matemática Informática
Tiempo de servicios	18 años
Cargo actual	Docente
Institución	Universidad Peruana Los Andes
Autor(es) del instrumento	Bach. MEZA CHANCA YADIRA MADELEINE Bach. ASCONA BAUTISTA ZARELA ISABEL

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua &amp; Bully, 2012)

## III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
YAURI JANTO, Edwin	Mg. Magister En Educación	20	Muy bueno



Mg. YAURI JANTO, Edwin  
DNI DNI 16135180

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
LISTA DE COTEJO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una

Institución Educativa De Chilca - Huancayo

**TESISTA**

: Bach. MEZA CHANCA YADIRA MADELEINE

Bach. ASCONA BAUTISTA ZARELA ISABEL

**Fecha de confiabilidad**

: 07 de marzo del 2023

PILOTO	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos		
	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido	0	,0
Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

**Nota:** La muestra (30 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (6) participantes para realizar la prueba piloto. Y, por criterio de las tesisas se agregó 6 participantes, dando un total de 12 estudiantes.

**Se concluye que el instrumento es:** Excelente confiable

  
 Mg. YAURI JANTO, Edwin  
 DNI DNI 16135180



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA, HACE CONSTAR:

16 de junio del 2023

Las bachilleres MEZA CHANCA Yadira Madeleine; ASCONA BAUTISTA Zarela Isabel, han cumplido con realizar la aplicación de su investigación: Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una Institución Educativa De Chilca - Huancayo, realizado durante 15 - 03 - 2023 a 12 - 06 - 2023, cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al cronograma de ejecución presentado.

Atentamente:

DRA. MARITZA CACEDA REZA  
DIRECTORA

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA 300 – HUANCAYO**

### DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Zarela Isabel Ascona Bautista con DNI N° 70301795 Domiciliado en Psj. Chavin N° 335 el tambo, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes, Escuela profesional de Educación de la Especialidad de Educación Inicial. DECLARO BAJO JURAMENTO ser el autor del presente trabajo; por tanto, asumo las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: JUEGOS SENSORIALES EN LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHILCA - HUANCAYO. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 14 de noviembre 2022.



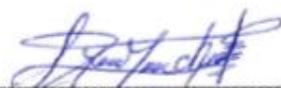
---

ZARELA ISABEL ASCONA BAUTISTA  
DNI N° 73319929

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Yadira Madeleine Meza Chanca con DNI N° 70301795 Domiciliado en AV. Arterial N°2406, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes, Escuela profesional de Educación de la Especialidad de Educación Inicial. DECLARO BAJO JURAMENTO ser el autor del presente trabajo; por tanto, asumo las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: JUEGOS SENSORIALES EN LOS PROCESOS COGNITIVOS BÁSICOS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHILCA - HUANCAYO. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 14 de noviembre 2022.



YADIRA MADELEINE MEZA CHANCA

DNI N° 70301795

**FOTOS**











I.E N°300



## SESION DE APRENDIZAJE

UGEL	Huancayo	NIVEL	Inicial
I.E	300	CICLO	II
DIRECTORA	Maritza Caceda Reza	EDAD Y SECCION	5 años - ROJO
DOCENTE	Ascona Bautista Zarela Isabel Meza Chanca Yadira Madeleine		
DIA	10/04/2023	MES	ABRIL

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>		<b>“El triángulo ”</b>		
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</b>		Hoy reconoceremos al triángulo		
<b>A</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO O EVALUACIÓN</b>
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando material concreto.</li> </ul>	Buscan la forma de representar la figura geométrica que estamos reconociendo con el material brindado en clases.	Lista de cotejo
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla sus ideas en torno al tema.</li> </ul>	Comenta la forma en como realizo la actividad.	
<b>MATERIALES:</b>		Siluetas – Baja lengua – Sorbete – Serpentina – Bloques – Cintas - Plastilina		
<b>MOMENTO</b>	<b>SECUENCIA</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>		
<b>RUTINA</b>	<b>DE INGRESO</b>	<b>PROTOCOLOS, RUTINAS, RONDA</b>		
<b>JUEGO EN LOS SECTORES</b>	Planificación Organización Ejecución Desarrollo Socialización / Orden Representación	<p>Asamblea en ronda Los niños eligen el sector en el que jugaran colocándose los collares. De manera libre los niños juegan y la maestra interviene solo en caso necesario Anticipación de 10 minutos hacer una ronda y socializar Dibujamos con crayones. Ordenamos.</p>		
<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b> La maestra muestra un video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rcdwDCcaYDg">https://www.youtube.com/watch?v=rcdwDCcaYDg</a> <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> ¿De quién trato el cuento? ¿En que se fue convirtiendo? ¿Les gusto el cuento? <b>SABERES PREVIOS</b> Conoces al triángulo. ¿Cuántos lados tiene? <b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b> Hoy reconoceremos al triángulo.</p>		
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> La maestra se prepara y presenta una adivinanza. Luego hace las siguientes preguntas: ¿De quién se tratará? ¿A quién se parecía? ¿Cuántos lados tiene? La maestra pega la silueta de un triángulo y luego forma grupos de cinco. La maestra reparte a cada grupo distintos objetos (baja lengua, sorbete, serpentina, bloques y cintas). La maestra pide a cada grupa que busquen la forma de representar la figura geométrica que estamos reconociendo. La maestra pregunta a cada grupo: ¿Qué figura formaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les fue fácil o difícil? ¿Participaron todos? La maestra entrega a los niños diferente siluetas y pide que solo peguen en la pizarra la figura geométrica que tiene tres lados. La maestra evalúa el trabajo juntamente con los niños si lo representaron bien o mal.</p>		
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> Forma la figura geométrica que trabajamos en clases con la ayuda de la plastilina y plásmalo dentro del recuadro.</p>		
<b>RUTINA</b>	<b>INTERMEDIO</b>	USO DE SERVICIOS HIGIENICOS REFRIGERIO- PROTOCOLO Y JUEGO AL AIRE LIBRE		
<b>RUTINAS</b>	<b>SALIDA</b>	RECOMENDACIONES, PROTOCOLOS Y DESPEDIDA.		



I.E N°300



## SESION DE APRENDIZAJE

UGEL	Huancayo	NIVEL	Inicial
I.E	300	CICLO	II
DIRECTORA	Maritza Caceda Reza	EDAD Y SECCION	5 años - ROJO
DOCENTE	Ascona Bautista Zarela Isabel Meza Chanca Yadira Madeleine		
DIA	17/04/23	MES	ABRIL

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>		<b>“Los colores primarios”</b>		
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</b>		Hoy identificaremos los colores primarios		
<b>A</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO O EVALUACION</b>
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones entre los objetos según sus características perceptuales al clasificar.</li> </ul>	Coloca la pelota que corresponde dentro de la caja.	Lista de cotejo
psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y movimientos combinando habilidades motrices básicas como hacer giros, correr y lanzar.</li> </ul>	Corre y lanza la pelota en la caja	
<b>MATERIALES:</b>		Objetos – Cajas – Pelotas - Siluetas		
<b>MOMENTO</b>	<b>SECUENCIA</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>		
<b>RUTINA</b>	<b>DE INGRESO</b>	<b>PROTOCOLOS, RUTINAS, RONDA</b>		
<b>JUEGO EN LOS SECTORES</b>	Planificación Organización Ejecución Desarrollo Socialización / Orden Representación	<p>Asamblea en ronda Los niños eligen el sector en el que jugaran colocándose los collares. De manera libre los niños juegan y la maestra interviene solo en caso necesario Anticipación de 10 minutos hacer una ronda y socializar Dibujamos con crayones. Ordenamos</p>		
<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b> La maestra les hace escuchar una canción <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_3KurAFSfM0">https://www.youtube.com/watch?v=_3KurAFSfM0</a> <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> ¿De qué trata la canción? ¿Qué colores se menciona en la canción? <b>SABERES PREVIOS</b> Conoces los colores primarios ¿Cuáles son? <b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b> Hoy identificaremos los colores primarios</p>		
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> Se organiza la docente y enseña objetos de los colores primarios (rojo, amarillo, azul) y pregunta a los niños: ¿cuántos colores observan? ¿Qué colores son?, luego la docente forma grupos de tres y pide que salgan en fila al patio. La maestra enseña tres cajas (rojo, amarillo y azul) y un costal de pelotas. La maestra pide que cada grupo se formen en fila y explica la dinámica: Primero suena la canción y el niño de cada fila que esta al último coge una pelota y va pasando hacia adelante hasta que la canción se detenga. Segundo el niño que tiene la pelota pasa al frente y lo encesta en la caja que pertenece. Tercero el niño retorna a su lugar para empezar de nuevo con la dinámica. Después retornamos al salón para ver si hicieron bien la actividad realizada en el patio. La maestra pega en la pizarra tres papelotes y reparte a los niños siluetas que tiene los colores primarios. Cada niño identificara el color que le toco y se acerca a la pizarra a pegarlo donde corresponde.</p>		
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> Recorta las imágenes y pega en el cuadro de acuerdo a su color.</p>		
<b>RUTINA</b>	<b>INTERMEDIO</b>	USO DE SERVICIOS HIGIENICOS REFRIGERIO- PROTOCOLO Y JUEGO AL AIRE LIBRE		
<b>RUTINAS</b>	<b>SALIDA</b>	REZO. RECOMENDACIONES, PROTOCOLOS Y DESPEDIDA.		



I.E N°300



## SESION DE APRENDIZAJE

UGEL	Huancayo	NIVEL	Inicial
I.E	300	CICLO	II
DIRECTORA	Maritza Caceda Reza	EDAD Y SECCION	5 años - ROJO
DOCENTE	Ascona Bautista Zarela Isabel Meza Chanca Yadira Madeleine		
DIA	17/05/23	MES	MAYO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>		<b>“¿Creando un cuento?”</b>		
<b>PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:</b>		Hoy nos divertiremos creando un cuento		
<b>A</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO EVALUACION</b>
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza palabras de uso frecuente con la intención de lograr su propósito: contar.</li> </ul>	Creamos un cuento	Lista de cotejo
Personal social	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos y palabras.</li> </ul>	Como se sintió con el cuento que creamos	
<b>MATERIALES:</b>		Disfraces – Siluetas – Lápiz - Colores		
<b>MOMENTO</b>	<b>SECUENCIA</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>		
<b>RUTINA</b>	<b>DE INGRESO</b>	<b>PROTOCOLOS, RUTINAS, RONDA</b>		
<b>JUEGO EN LOS SECTORES</b>	Planificación Organización Ejecución Desarrollo Socialización / Orden Representación	<p>Asamblea en ronda Los niños eligen el sector en el que jugaran colocándose los collares. De manera libre los niños juegan y la maestra interviene solo en caso necesario Anticipación de 10 minutos hacer una ronda y socializar Dibujamos con crayones. Ordenamos</p>		
<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b> La maestra les enseña un libro de cuento <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> ¿Qué observan? ¿Qué encontraremos adentro? <b>SABERES PREVIOS</b> ¿Será fácil crear un cuento? ¿Cómo podríamos crear un cuento? <b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b> Hoy nos divertiremos creando un cuento</p>		
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> La maestra se organiza y les dice a los niños que vamos a crear un cuento con los disfraces de los personajes que tenemos en el aula. La maestra saca uno a uno los disfraces y va pegando siluetas en la pizarra creando el cuento con las ideas de los niños. Una vez terminado el cuento la maestra pide que formen grupos de cuatro. La maestra hace preguntas: ¿Quién vivía en el castillo? ¿Quién le quería hacer daño a la princesa? ¿Qué personaje rescato a la princesa? ¿Con quién se encontró en el bosque la princesa? ¿de quién se hizo la princesa? ¿Qué animalito tenía de mascota? ¿Y cómo termino la princesa en el cuento? y los niños que respondían correctamente se iban vistiendo. Finalmente hicimos un recuento del cuento.</p>		
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> Hoja de aplicación: Dibuja y colorea el personaje que más te gusto del cuento.</p>		
<b>RUTINA</b>	<b>INTERMEDIO</b>	USO DE SERVICIOS HIGIENICOS REFRIGERIO- PROTOCOLO Y JUEGO AL AIRE LIBRE		
<b>RUTINAS</b>	<b>SALIDA</b>	REZO. RECOMENDACIONES, PROTOCOLOS Y DESPEDIDA.		



I.E N°300



## SESION DE APRENDIZAJE

UGEL	Huancayo	NIVEL	Inicial
I.E	300	CICLO	II
DIRECTORA	Maritza Caceda Reza	EDAD Y SECCION	5 años - ROJO
DOCENTE	Ascona Bautista Zarela Isabel Meza Chanca Yadira Madeleine		
DIA	29/05/23	MES	MAYO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>		<b>“Largo - Corto”</b>		
<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</b>		Hoy identificaremos largo y corto.		
<b>A</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO O EVALUACION</b>
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como largo y corto.</li> </ul>	Los niños hacen uso del material para amar un camino largo y un camino corto.	Lista de cotejo
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr y gatear.</li> </ul>	El niño gatea en la soga larga y salta en la soga corta.	
<b>MATERIALES:</b>		Objetos – Soga – Cajas – Plastilina		
<b>MOMENTO</b>	<b>SECUENCIA</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>		
<b>RUTINA</b>	<b>DE INGRESO</b>	<b>PROTOSCOLOS, RUTINAS, RONDA</b>		
<b>JUEGO EN LOS SECTORES</b>	Planificación Organización Ejecución Desarrollo Socialización / Orden Representación	<p>Asamblea en ronda Los niños eligen el sector en el que jugaran colocándose los collares. De manera libre los niños juegan y la maestra interviene solo en caso necesario Anticipación de 10 minutos hacer una ronda y socializar Dibujamos con crayones. Ordenamos</p>		
<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b> La maestra les hace escuchar una canción. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BSgEtWAKsus">https://www.youtube.com/watch?v=BSgEtWAKsus</a> <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> La maestra pregunta de qué trato la canción ¿Qué parte de la canción te gusto más? Escuchamos opiniones de los niños <b>SABERES PREVIOS</b> ¿El lápiz de Luana es largo o corto? ¿El cabello de los niños es largo o corto? ¿El pasador de la maestra es largo o corto? <b>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN</b> Hoy identificaremos largo y corto.</p>		
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b> Se organiza la docente y pega en la pizarra siluetas de objetos largos y cortos. Pregunta a los niños ¿Qué observan? ¿En qué se diferencian? La docente saca una caja con diferentes objetos que se encuentran dentro de ella y da las siguientes instrucciones: Primero, la maestra saca dos cajas (uno de color amarillo y uno de color rojo). Segundo, la maestra les dice que la caja de color amarillo es para los objetos cortos y la caja roja es para los objetos que son largos. Tercero, la maestra les pide a los niños que en orden cojan un objeto y de acuerdo a su tamaño lo coloquen en la caja que corresponde. La maestra lleva a los niños al patio y coloca en el piso un camino largo y un camino corto con la ayuda de una soga. La maestra da las siguientes reglas: Primero, la maestra coloca a los niños en dos grupos. Segundo, la maestra demuestra que por el camino corto se desplazarán saltando y por el camino largo gateando. Tercero, la maestra les menciona a los niños que deben realizar el juego sin salirse del camino y sin empujar a sus compañeros.</p>		
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> Hoja de aplicación: Moldea con plastilina el recorrido que recorre cada personaje y explica que personaje fue por el camino largo y que personaje fue por camino corto.</p>		
<b>RUTINA</b>	<b>INTERMEDIO</b>	USO DE SERVICIOS HIGIENICOS REFRIGERIO- PROTOCOLO Y JUEGO AL AIRE LIBRE		
<b>RUTINAS</b>	<b>SALIDA</b>	REZO. RECOMENDACIONES, PROTOCOLOS Y DESPEDIDA.		