



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORA:**

Martinez Tejada, Giovana Esther (ORCID: 0000-0002-4271-8470)

**ASESORA:**

Mg. Tocto Tomapasca, Cinthia (ORCID: 0000-0003-2851-1841)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

CHICLAYO - PERÚ

2020

## Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a Dios por brindarme sabiduría y fuerza para culminar este trabajo de investigación.

A mis padres, esposo e hija por brindarme su apoyo incondicional durante mi formación académica.

A mis docentes aquellos que contribuyeron durante toda mi formación académica impartiendo conocimiento y consejos a no dejarnos vencer por los obstáculos de la vida.

## Agradecimiento

A mi casa de estudio la Universidad César Vallejo por haberme permitido formarme y poder desarrollarme como profesional. A mi asesora Tocto Tomapasca Cinthia y Maritza Figueroa Chambergo por impartir conocimientos valiosos y formarme correctamente en el campo de la investigación así como guiar cada uno de nuestros avances en ella.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras.....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>4</b>
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>11</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3 Población y Muestra .....	12
Nómina de Matricula 2019 .....	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad...	13
3.5. Procedimiento .....	14
3.6 Métodos de análisis de datos.....	14
3.7 Aspectos éticos.....	14
<b>IV. RESULTADOS.....</b>	<b>15</b>
4.1. Resultados del test aplicado a la muestra de estudio.....	15
<b>V. DISCUSIÓN.....</b>	<b>16</b>
<b>VI. CONCLUSIONES.....</b>	<b>18</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>19</b>
<b>VIII. PROPUESTA.....</b>	<b>20</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>115</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>117</b>

## Índice de tablas

Tabla 1: <i>Población y muestra de niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel 2019</i> .....	12
Tabla 2: <i>Resultados del nivel de atención (Test) niños de 4 años de la de la Institución Educativa Bruning Pimentel</i> . ....	15

## Índice de figuras

<i>Figura 1:</i> Población y muestra de niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel 2019.....	12
<i>Figura 2:</i> Nivel de atención (Test) niños de 4 años de la I.E.P Bruning Pimentel	15

## RESUMEN

La presente investigación, tiene como base teórica Rubinstein (1982) quien expone que la atención es un proceso psicológico de orientación mental selectiva hacia determinados estímulos la cual está íntimamente relacionado con la concentración y percepción, del mismo modo la atención es sinónimo de estar listo para obtener la información que se recibe por el sistema sensorial ya sea auditivo visual o kinestésico.

Dicha investigación tiene como objetivo proponer un taller de juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel, asimismo le corresponde el tipo de investigación descriptiva – propositiva, el diseño, es no experimental descriptivo, la muestra estuvo conformada por 16 niños a quienes se le aplicó una lista de cotejo para evaluar el nivel de atención, se diseñó un taller denominado “El juego a través de nuestros sentidos” siendo sometido a una evaluación de juicio de expertos quienes emitieron la validez muy buena.

Los resultados reflejan que el 69% de los niños presentan un nivel bajo de atención, debido a que no muestran interés al material presentado por la docente donde se llegó a la conclusión que la motivación y la emoción son factores importantes para lograr la atención en el proceso de enseñanza aprendizaje, tal como lo menciona Rubinstein.

Palabras clave: atención, niños, estímulos, juegos sensoriales.

## **ABSTRACT**

The present investigation, has as a theoretical base Rubinstein (1982) who exposes that attention is a psychological process of selective mental orientation towards certain stimuli which is intimately related to concentration and perception, in the same way attention is synonymous with being ready to Obtain the information received by the sensory system, either visual or kinesthetic auditory.

The objective of this research is to propose a workshop on sensory games to stimulate attention in four-year-old children of the Bruning Pimentel Educational Institution. The type of descriptive research - proposal, design, is non-experimental descriptive, the sample was made up For 16 children to whom a checklist was applied to assess the level of attention, a workshop was designed called “Play through our senses”, which was subjected to an evaluation by experts who issued very good validity.

The results reflect that 69% of the children present a low level of attention, because they do not show interest in the material presented by the teacher where it was concluded that motivation and emotion are important factors in achieving attention in the teaching-learning process, as mentioned by Rubinstein.

Keywords: attention, children, stimuli, sensory games



## I. INTRODUCCIÓN

Gareido (2000), menciona que la atención es aquella que permite el procesamiento de la información, teniendo como función seleccionar los estímulos más resaltantes para llevar a cabo una acción, además de ello cabe resaltar que no es un proceso estático, depende de los intereses, expectativas y experiencias previas al sujeto (p.48).

Valda, Suñagua y Coaquira (2018), mencionan que la problemática de la atención se centra en el aula cuando los niños están realizando alguna actividad se distraen fácilmente por estímulos externos tales como: alguien habla, se cae un objeto, tocan la puerta generando así que los niños pierdan la ilación de la actividad que se encontraban realizando (p. 122).

Así mismo la UNICEF (2017), menciona que en Serbia los problemas de atención en los infantes se dan cuando los niños no son capaces de mantener la atención en actividades recreativas tales como: juegos grupales, en los talleres de canto o cuando les relatan un cuento. La atención de los niños varía entre dos o tres minutos, seguido a esto alteran el orden (p.15).

Por otro lado, Hidalgo y Soutullo (2018), expone que los niños en la edad pre infantil presentan menor intensidad de duración en el juego, así como dificultad en la coordinación motora y problemas de adaptación social, esto se debe a la falta de atención por parte de los niños, así como también parecen no escuchar cuando se les habla directamente.

Grade (2016), la falta de atención en edad preescolar se da cuando los niños no siguen instrucciones, no finalizan actividades encomendadas por la docente, no muestran atención suficiente a los detalles debido a que cuando se les presentan imágenes tiene una vista panorámica, dejando detalles que son fáciles de detectar.

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Bruning, donde se evidenció que los niños de cuatro años presentan un bajo nivel de atención, debido a que cuando se les habla ellos no hacen caso, alteran el orden,

se distraen con facilidad, no siguen las instrucciones realizadas por la docente, pierden y olvidan sus materiales; además de ello se evidenció que cuando la docente realiza su sesión de aprendizaje y presenta el material de trabajo a utilizar, los niños no prestan atención a los detalles que posee dicho material, es decir no muestran interés por los estímulos generados por la docente.

El problema de investigación se planteó de la siguiente manera: ¿Qué juegos se pueden aplicar para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel?

La presente investigación se justifica por sus aportes teóricos los cuales servirán como referente de estudio para futuras investigaciones tanto a Instituciones Educativas como a padres de familia y estudiantes que busquen expandir más sus conocimientos para estimular la atención en los infantes ya que de esta depende futuros aprendizajes.

Asimismo, tiene relevancia social ya que propone un taller para estimular la atención de los niños a través de actividades lúdicas, lo cual le permitirá ser un agente activo de participación, de tal modo que se estimule la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning-Pimentel.

De igual forma tiene implicancia práctica debido a que servirá como guía para profesores que pretendan aplicar un taller para estimular la atención en los infantes ya que en la actualidad las investigaciones realizadas en nuestro país son pocas las que hablan de la estimulación de la atención en la edad infantil.

Además, tiene valor teórico ya que presenta teorías que permiten conocer la importancia de los juegos sensoriales para estimular la atención en los niños cabe recalcar que la atención está ligada a la motivación, siendo un factor determinante en comportamientos atencionales.

Se planteó como objetivo general; proponer un taller de juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel, como objetivos específicos tenemos; conocer teórica y metodológicamente el desarrollo de la atención; medir el nivel de atención de los

niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel; diseñar el taller de juegos sensoriales; validar la propuesta a través de juicio de expertos.

Por otro lado, se consideró la siguiente hipótesis; la aplicación de un taller de juegos sensoriales estimulara la atención en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Bruning Pimentel.

## II. MARCO TEÓRICO

Con respecto a los trabajos previos; Barrera (2018), expone que: “Los juegos sensoriales son importantes en la infancia durante esta edad los niños explora y descubre su entorno por medio de sus sentidos de esa manera crean sus propias concepciones de todo aquello que tiene a su alrededor” (p.90)

Rodríguez (2018), concluye que: “La atención es quien controla la actividad mental y conductual ya que esta depende de los sistemas sensoriales al recibir información del mundo externo el cual funciona como un mecanismo central de capacidad ilimitada que controla la actividad consiente” (p.85)

Benítez (2017), sustenta: “La atención en un niño se logra a través de actividades con orden de dificultad creciente y los estímulos que se presentan en las diferentes actividades deben tener un componente verbal, visual y táctil que despierten y mantengan su atención” (p 67)

Ponte (2017) concluyó que: “La atención es aquella que permite al individuo centrarse en un solo estímulo, permitiendo así captar los hechos más relevantes, así mismo logra el desarrollo de algunas destrezas del individuo” (p.98)

Díaz (2016), menciona: “La atención es aquel proceso que involucra la actuación de diversas estructuras del sistema nervioso central, además permite que el individuo sea selectivo en dichas actividades” (p.157)

Medrano (2017), manifiesta “Los juegos sensoriales permiten al niño desarrollar su creatividad incrementando el gusto por aprender, así como también favorecen el desarrollo de la atención y percepción de estímulos de aprendizaje” (p.73)

Gallo (2016) expone “Los juegos sensoriales potencializan [...] la atención fortaleciendo así los sistemas cognitivos debido a que estos juegos son vivenciales y permiten al niño tener contacto directo con los materiales” (p.78)

Látansela (2017), sustenta: “Los juegos sensoriales ayudan a mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y la interacción social del individuo, permitiendo en ellos mejorar la atención, memoria y percepción” (p.75)

Entre las teorías que respaldan el trabajo de investigación se consideró la teoría de la atención de Rubinstein y la teoría de los juegos sensoriales de Montessori.

Para la variable dependiente, el teórico Rubinstein (1982) expone que la atención es un proceso psicológico de orientación mental selectiva hacia determinados estímulos la cual está íntimamente relacionado con la concentración y percepción ya que a través de estos tres procesos el niño lograr filtrar información externa para almacenarla y decodificarla para luego realizar representaciones mentales tales como recordar hechos, fechas, colores imágenes ,así mismo la atención está ligada tanto a la motivación y la emoción donde gracias a la motivación se activa la atención es decir es un factor determinante en comportamientos atencionales por lo que se dice que tanto la atención y la emoción son considerados agentes que determinan la atención ya que una alta motivación despierta el interés y se activa la atención, así como el tono afectivo que los estímulos están cargados de energía positiva esto conlleva a determinar cuál será nuestro foco de atención.

Del mismo modo la atención es sinónimo de estar listo para recibir la información que se recibe por el sistema sensorial ya sea auditivo visual o kinestésico en la edad escolar la atención oscila dentro de 5 a 10 minutos en una atención sostenida y voluntaria esta persiste de acuerdo a los estímulos que se les proporcione los cuales deben ser llamativos que estimulen al niño y lo motiven a estar atento en todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo que diversos autores exponen que la atención en el proceso de la percepción significa que el hombre no solo ve, sino que también escucha observa y contempla.

De tal manera la atención es primordial en la vida del ser humano ya que a través de esta se adquiere todo tipo de conocimiento que llega al cerebro, cuando esta información llega incompleta es ahí cuando los niños no realizan las tareas encomendadas, así como lo menciona García (1989) toda persona tiene la

capacidad de atención la cual se da desde el nacimiento y se va desarrollando juntamente con su desarrollo neurológico del infante.

Para Frostig (1979) los Procesos de la atención se dividen en Inicio; es donde se identifican las características de los estímulos presentados como el color la forma tamaño intensidad, los cuales son captados por los receptores sensoriales los cuales son por donde ingresa la información así mismo tenemos Mantenimiento; es el acto donde la atención se focaliza durante cierto tiempo esto varía a la edad del niño si hablamos de niños preescolares la capacidad de atención voluntaria es de 5 a 6 minutos.

Seguidamente tenemos el cese; se da cuando la atención prestada al estímulo desaparece termina la fase de concentración en este proceso se inicia la atención involuntaria motivada por agentes que le son de interés para los individuos.

Así mismo Kahneman (1973) expone las Características de la atención dentro de las cuales tenemos, estabilidad de la atención; es el acto de mantener la presencia de la misma, por periodos prolongados sobre un objeto o actividades encomendados de tal manera la estabilidad de la atención, está ligada al tipo de estímulos presentados en el exterior y al manejo de concentración que tenga el niño y no pierda el ritmo atencional con otros estímulos así como también se tiene que el aislamiento de la atención; son periodos involuntarios de minutos a la cual está sujeta la atención la cual puede ser causada por distractores o cansancio por lo que la atención es intencional donde depende del objeto para que la atención siga o sea interrumpida.

Por consiguiente la atención involuntaria ; está relacionada con la aparición de un estímulo nuevo, que hace que el individuo pierda la atención voluntaria y se distraiga con el nuevo agente, el cual desaparece de inmediato causando distracciones, así mismo la atención involuntaria se caracteriza por ser pasiva, ya que el individuo no se esfuerza o dirige su atención en el objeto o situación la cual no está relacionada con sus necesidades intereses, se puede decir que la atención prestada se da de manera innata.

Por lo que la atención voluntaria; se da como respuesta a cubrir necesidades, curiosidades por adquirir nuevos conocimientos o aprendizajes como, por ejemplo, esta se desarrolla y se practica en las escuelas, de tal manera para Vygotsky menciona que el origen social de la atención voluntaria, la cual se desarrolla de acuerdo a la interacción del niño con estímulos sociales los cuales captan la atención del niño al ser activa y consiente de tal manera esta atención es eliminada cuando un niño se distrae con cualquier nuevo estímulo.

Así mismo la atención pasiva.; se da sin esfuerzo en un primer momento se da con el lenguaje cuando los padres hablan y sin ser motivados los niños prestan atención de manera involuntaria ya que no se le está motivando a prestar atención seguido a esto cuando el niño haya decodificado el lenguaje y sea capaz de señalar objetos nombrarlos es ahí donde el niño ya es capaz de mantener una atención voluntaria que responde a sus necesidades de experimentar y conocer el mundo externo, con la actividad propia del individuo y los agentes externos intencionales se pasa de una atención voluntaria a una involuntaria constantemente.

Según Portellano (2009), la atención se clasifica en atención selectiva, sostenida y focalizada las cuales se describen a continuación; atención selectiva, es la habilidad que posee una persona el cual le permite controlar los procesos y mecanismos donde el organismo procesa tan solo una parte de toda la información recibida por los sentidos es decir da respuesta a solo aquellas que le son relevantes y útiles para el individuo, de tal manera este tipo de atención tiene una función adaptativa ya que facilita el trabajo al sistema cognitivo desechando la información que no le es útil, es así que esta tiene una doble dimensión por un lado solo se centra de manera específica en algunos aspectos a realizar y por otro lado a ignorar cierta información.

La atención sostenida; este tipo de atención es donde se pone en marcha los procesos o mecanismos conscientes que el individuo es capaz de mantener la luz atencional y permanecer atento ante la presencia de agentes estimulantes durante periodos prolongados, cabe recalcar que para este tipo de memoria se requiere de gran esfuerzo por parte de la persona; atención focalizada; es la habilidad que

posee un apersona, la cual nos permite dar respuesta de a un manera diferenciada a estímulos sensoriales específicos, que bien pueden ser estímulos táctiles, audiovisuales y auditivos, se centra solo en un solo estímulo dejando de lado a los distractores, este tipo de atención requiere agentes que motiven y despierten el interés y estímulo ya que es la base de los procesos atencionales.

Para la variable independiente tenemos como teórico a Montessori (1995); quien expone que los juegos sensoriales son aquellos que estimulan y ejercitan los sentidos, mediante ello los niños empiezan a explorar y comprender el mundo que le rodea logrando en ellos desarrollar habilidades cognoscitivas, de lenguaje, física, social y emocional, así mismo el mismo autor lo define como una actividad lúdica de baja intensidad dentro de la cual el niño adquiere conocimiento de sus sentidos sino que también ayuda al conocimiento corporal, la organización de espacios temporales y coordinaciones básicas corporales los cuales con elementales en la edad infantil.

En los primeros meses de vida del niño el primer contacto que tiene con el exterior es a partir de las sensaciones que recibidas especialmente a través de la boca seguido a esto se desarrolla la vista el tacto a través de la manipulación y el oído al escuchar y diferenciar la voz de mamá y así sucesivamente ira desarrollando su percepción sensorial tanto en cantidad como en complejidad.

A lo largo de su desarrollo sensorial es de vital importancia estimularlo paralelamente con su desarrollo integral, de ahí la importancia de los juegos sensoriales ya que estos no son solo utilizados para estimular los sentidos del niño sino que también nos permite relajación total, obteniendo así mayor atención y concentración del niño sobre su cuerpo y del contexto en el que se desarrolla, de tal manera los juegos estimulan el sistema sensorial el cual está formado por receptores sensoriales y partes del cerebro implicadas en la recepción sensorial dentro de ellos tenemos la vista, el oído el tacto y el olfato.

Según Escriba (1997) menciona las características del juego sensorial dentro de las cuales tenemos que los juegos sensoriales son juegos tranquilos que promueven



la percepción sensorial espacial y corporal así mismo estos pueden ser aplicados en todos los ámbitos de la enseñanza ya que fomentan la integración grupal de tal manera las percepciones visuales se dan a través de los colores y los juegos de memoria los cuales nos permiten retener y recordar una serie de objetos, por otro lado los juegos de percepción táctil están determinados por la percepción de superficies y por la precisión y apreciación de objetos por tamaño, forma, peso y tipo, de tal manera que el olfato y el gusto se desarrollan mediante juegos de percepción olfativa la cual se divide en agudeza y memoria olfativas mediante las cuales podemos reconocer e identificar y clasificar olores.

Por otro lado Según Estoy (1996) menciona los tipos de juegos según su modalidad se tienen juegos vivenciales cuyo objetivo primordial es crear ambientes fraterno y participativo los cuales deben ser activos los cuales nos permiten relajarnos, por lo que los juegos de actuación permiten la expresión corporal a través del cual presentamos situaciones de formas de pensar para que de esa manera se cumpla el juego propuesto, de la misma manera los juegos auditivos y audiovisuales los cuales nos permiten percibir y recepcionar información por los conductos neurotransmisores del cerebro.

Dentro de ellos tenemos juegos sensoriales auditivos, visuales y kinestésicos; los juegos sensoriales auditivos son aquellos que estimulan una parte de nuestra corteza cerebral, permiten discriminar y asociar sonidos que tal vez en un determinado momento han sido escuchados, es decir interpreta el mundo que le rodea así mismo desarrollar habilidades sociales, cognitivas, lingüísticas, mediante este juego se logra procesar sensaciones auditivas relevantes y estimular su escucha logrando en ellos el desarrollo de su lenguaje.; este juego también permite que el niño exprese sus ideas, respete y comprenda las ideas de los demás.

Por otra parte, los juegos sensoriales visuales permiten desarrollar su imaginación, su participación activa, así como potenciar su creatividad, por otro lado, les permite obtener conocimientos, descubrir nuevos retos, reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje. Sin embargo, a través del juego sensorial visual pueden incentivarse todos los

ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

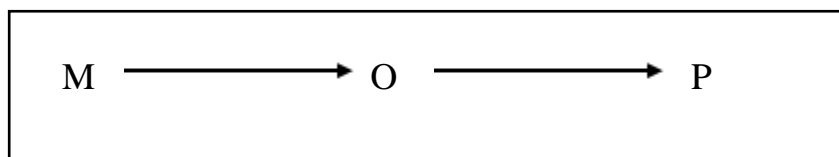
Sin embargo, los juegos kinestésicos son considerado como la pieza fundamental para el desarrollo del niño, por ello es de vital importancia que se de este juego durante las primeras etapas de vida ya que permite que el niño exprese sus ideas, pensamientos y sentimientos a través del movimiento logrando así potenciar la motricidad y la participación activa en ellos, así también como la interacción con los demás y a resolver conflictos de manera pasiva.

Para Villamizar (2009), expone que los juegos sensoriales son de gran relevancia en la edad infantil, ya que permiten tener experiencias sensoriales que promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices los cuales son catalogadas como herramientas de ayuda para la integración social, el juego sensorial en la infancia permite el desarrollo de habilidades, destrezas que ayudan el mejoramiento emocional social y pedagógico, así como también permite el desarrollo de habilidades físicas donde el niño aprende a expresarse al escuchar y observar así como también desarrolla habilidades personales.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación le corresponde el tipo de investigación descriptiva - propositiva, el diseño es no experimental descriptivo. (Díaz, 2006, P. 42), por lo cual se presenta a continuación:



Dónde:

M = Muestra (Niños de cuatro años)

O = Observación (Lista de cotejo)

P = Propuesta (Taller)

#### 3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Atención

Variable 2: Juegos sensoriales

### 3.3 Población y Muestra

Está conformada por 16 niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel 2019, lo cual se encuentran distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1: *Población y muestra de niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel 2019*

	Niños		Niñas	
	F	%	F	%
<b>Aula cuatro años</b>	6	37%	10	63%
<b>TOTAL</b>	6	37%	10	63%

Nómina de Matricula 2019

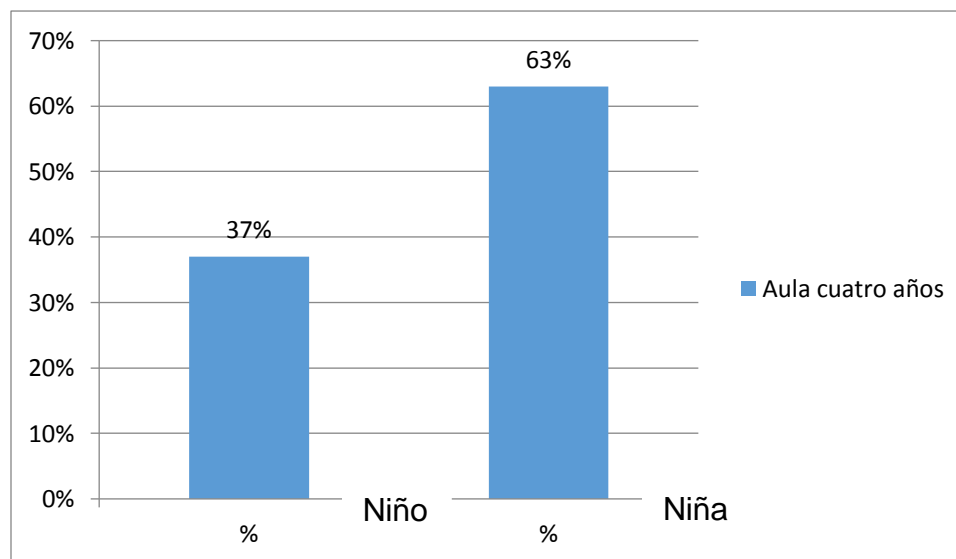


Figura 1: Población y muestra de niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel 2019.

### 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Según Orellana y Sánchez (2006) menciona que “la recolección de datos es un proceso de recojo de información que realiza el investigador con el fin de obtener los datos necesarios para el problema de estudio, sistematizando la información de un hecho para llevar a cabo una determinada investigación” (p.29).

Las fichas Bibliográficas atribuyó a recopilar datos relevantes de las tesis, libros para dar sustento a mi trabajo de investigación, tanto como en los antecedentes y el marco teórico”

Fichas textuales; permitieron estructurar el marco teórico, asimismo se utilizó las fichas de comentario complementando la investigación. Las fichas de Resumen; fueron empleadas para precisar los contenidos obtenidos de fuentes escritas con la finalidad de resaltar lo más importante del tema.

Cuauro (2014), menciona que “la observación es aquella técnica que consiste en visualizar el fenómeno y el contexto que se pretende estudiar, además de ello permite acumular y sistematizar información sobre un hecho o fenómeno social que tiene relación con el problema que motiva la investigación” (p.35).

La lista de cotejo fue utilizada para evaluar la atención en los niños de cuatro de años, cuenta con tres dimensiones donde la primera consta de tres ítems , la segunda consta de tres ítems y la última de 3 ítems la cual fue elaborada por Campos (2017), en su tesis ejercicios multisensorial para mejorar la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 520, así mismo validó su instrumento bajo el juicio de expertos; para luego medir el nivel de atención teniendo como escala valorativa al SI(2) y al NO(1),

ESCALA	LISTA DE COTEJO	NIVEL
S	SI (2)	Alto(10-18)
N	NO(1)	Bajo (1-9)

Confiabilidad; Ebel (1977) citado por Rodríguez (2013) Es la medición de un instrumento que produce resultados consistentes y coherentes ya que su aplicación repetida al mismo objeto de estudio donde arroje resultados iguales así como también responde a la pregunta ¿con cuanta exactitud los ítems miden lo que se quiere evaluar?, es así que el instrumento que se utilizará en la presente investigación tiene 0.70 de confiabilidad del instrumento con el cual se medirá el nivel de atención de los niños de cuatro años.

### 3.5. Procedimiento

El instrumento fue elaborado por Campos (2017), para aplicarlo de manera individual a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 520, los datos fueron sometidos a tabla simple de procedimientos con la finalidad de realizar un análisis estadístico. Con dichos resultados se procedió a elaborar la propuesta, teniendo en cuenta las necesidades de los niños.

### 3.6 Métodos de análisis de datos

En la presente investigación después de haber aplicado los instrumentos de evaluación y recopilar los datos correspondientes, se hará uso de tablas estadísticas y figuras estadísticas el cual nos permitirá realizar un análisis respectivo.

### 3.7 Aspectos éticos

La presente indagación se desarrolló respetando las normas éticas de la Universidad y de la facultad de Educación. Los instrumentos y la información proporcionada solo se utilizarán para procesar los datos obtenidos.

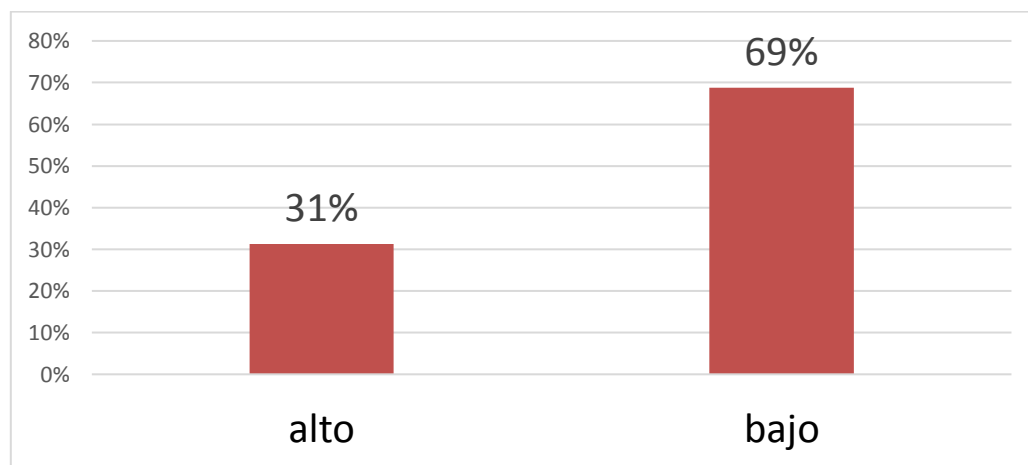
## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados del test aplicado a la muestra de estudio

**Tabla 2:** Resultados del nivel de atención (Test) niños de 4 años de la de la Institución Educativa Bruning Pimentel.

Nivel de atención	F	%
Alto	5	31%
Bajo	11	69%
Total	16	100%

*Lista de cotejo para medir la atención a niños de 4 años aplicada en mayo del 2020.*



**Figura 2:** Nivel de atención (Test) niños de 4 años de la I.E.P Bruning Pimentel

*Lista de cotejo para medir la atención a niños de 4 años aplicada en mayo del 2020.*

Los resultados de la evaluación expresados en la tabla N° 2, figura N° 2 nos indican que un 68.75% se encuentra en un nivel bajo de atención, en tanto un 31.25% de niños se encuentra en un nivel alto de atención.

## V. DISCUSIÓN

La presente investigación da a conocer la importancia de estimular la atención en los niños siendo esta uno de los factores más importantes para el aprendizaje del educando, mediante ella se capta todo tipo de conocimiento para ser llevado al cerebro lo cual se va estructurando y almacenando.

Este trabajo de investigación se encuentra sustentado en antecedentes los cuales muestran resultados satisfactorios después de haber aplicado estrategias para mejorar el nivel de atención en los infantes, uno de ellos es Medrano (2017), en su tesis titulada “Juegos sensoriales para mejorar la atención de los niños” en su pre test obtuvo como resultados que un 23% de la muestra estaban en un nivel alto de atención y un 77% se encontraba en un nivel de atención bajo para lo cual aplicó su taller “Jugando con mi cuerpo” logrando mejorar la atención en un 90% permitiendo al niño desarrollar su creatividad, incrementando el gusto por aprender, así como también favorecen el desarrollo perceptivo de estímulos de aprendizaje, de tal manera al observar mejoras en la atención de los niños mediante los juegos sensoriales esta investigación propone un taller “El juego a través de nuestros sentidos” el cual estimulará la atención de los niños.

Rodríguez (2018), en su tesis Los juegos sensoriales y la atención en la edad infantil concluyó que la atención depende de los sistemas sensoriales ya que al aplicar su pre test un 20% de la muestra presentaba un alto nivel de atención mientras que un 80% de los niños se encontraban en un bajo nivel de atención ante esta problemática aplicó un programa denominado “Mi mundo sensorial” es así que en su post test obtuvo como resultados que el 95% de la muestra se encontraba en un alto nivel de atención y un 5% de los infantes presentaban un bajo nivel de atención, al obtener esta información se puede corroborar que la propuesta “El juego a través de nuestros sentidos” “estimulará de manera efectiva la atención de los niños, ya que se tiene como base que la atención está relacionada con el sistema sensorial.



Los trabajos previos anteriores conllevan a la necesidad de buscar explicaciones que nos permiten contrastar la información. Una de esas explicaciones corresponde a Montessori (1995); expone que los juegos sensoriales son aquellos que estimulan y ejercitan los sentidos, mediante ello los niños empiezan a explorar y comprender el mundo que le rodea logrando en ellos desarrollar habilidades cognitivas, de lenguaje, física, social y emocional, a través de ello se logra mejorar el nivel de atención, gracias a estos aportes la propuesta del taller “El juego a través de nuestros sentidos” ha sido elaborado bajo el método Montessori ya que son estrategias dinámicas que permiten al niño ser participe activo del juego y así interactuar con su entorno y por ende desarrollar su atención.

Así mismo, Rubinstein (1982) expone que la atención es un proceso psicológico de orientación mental selectiva hacia determinados estímulos, la cual está íntimamente relacionado con la concentración y percepción, por lo que estimular la atención en la edad infantil es de suma importancia ya que esto es un proceso determinante en el desarrollo cognoscitivo, intelectual del niño.

Se evidencio que el nivel de atención de los niños de cuatro años indican que un 69% se ubica en un nivel bajo de atención en tanto un 31% se encuentra en un nivel alto (Tabla 2 y Figura 2).

Ante la situación presentada se propuso un taller de juegos sensoriales para estimular la atención en niños de cuatro años teniendo como finalidad dar respuesta a la problemática mencionada. Dicho taller, consta de diferentes actividades lúdicas de aprendizaje orientadas a potenciar el nivel de atención, esto le permitirá movilizar algunas capacidades para adquirir todo tipo de conocimiento de modo que cuando llegue al cerebro dicha información sea completa. El análisis realizado mediante el test evidencian que los niños presentan un nivel bajo de atención, razón por la cual el taller sería una solución factible, finalmente fue evaluada por un juicio de expertos quienes emitieron una validez muy buena, lo cual se concluyó que la propuesta puede ser utilizada para futuras investigaciones que guarden relación.

## VI. CONCLUSIONES

En relación a los objetivos específicos los cuales son el soporte de nuestro objetivo general dentro de esta investigación, se llega a las siguientes conclusiones.

1. A lo largo del desarrollo del trabajo de investigación se analizó teóricamente las dos variables de estudio, teniendo como teóricos claves a Rubinstein, quien permitió corroborar que la motivación y la percepción son factores que estimulan la atención en el durante la enseñanza-aprendizaje; además de ello los aportes de Montessori asintió llegar a la conclusión que el juego durante la primera infancia es de vital importancia, a través de ello desarrollan diferentes habilidades, estimulan sus sentidos asimismo se logra optimizar el nivel de atención en los niños.
2. Los resultados adquiridos en el test aplicado a los niños de 4 años de la Institución Educativa Bruning Pimentel se evidencio que más de la mitad de la muestra de estudio presentaba un nivel bajo de atención demostrando en ellos que no siguen las instrucciones realizadas por la docente, distrayéndose con facilidad debido a factores externos.
3. El taller “El juego a través de nuestros sentidos” se elaboró teniendo en cuenta la base teórica que respalda dicha investigación con la finalidad de responder a la problemática encontrada.
4. La propuesta fue validada mediante el juicio de expertos, especialistas en el nivel inicial, emitiendo un nivel de validación muy buena lo que indica que puede ser aplicado a futuras investigaciones que presente la misma problemática.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a todos los docentes considerar el taller “El juego a través de nuestros sentidos” como una guía de actividades que están orientadas a estimular la atención en la edad infantil, teniendo como base fundamental los resultados obtenidos en la validación del taller.
2. Así mismo se cree conveniente que los padres de familia también apliquen las actividades del taller “El juego a través de nuestros sentidos” en sus casas ya que son estrategias fáciles de realizar y mucho más son de gran ayuda para lograr un óptimo desarrollo en la percepción y atención de los infantes.
3. Por consiguiente se sugiere que el taller sea aplicado a instituciones escolarizadas y no escolarizadas de la educación básica regular ya que sus aportes son significativos tanto en estimular la atención como en su desarrollo perceptivo.

## **VIII. PROPUESTA**

### **ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

“El juego a través de nuestros sentidos” para estimular la atención en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel

**I. DENOMINACIÓN DEL TALLER:** “El juego a través de nuestros sentidos”

**II. DATOS INFORMATIVOS**

**2.1. I.E.I:** Bruning Pimentel

**2.2. EDAD:** 4 años.

**2.3. TURNO:** Mañana

**III. INTRODUCCIÓN:**

El presente taller tiene como finalidad potenciar el nivel de atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Bruning Pimentel, ante ello se creó conveniente aplicar juegos sensoriales, debido a que durante los primeros años de vida es de suma importancia, mediante ello se logra el desarrollo del sistema sensorial, así mismo promueven un mejor desenvolvimiento a nivel sensorio motriz permitiendo ser entes competitivos a través de sus posibilidades sensoriales.

Por otro lado tenemos Valda, Suñagua y Coaquira (2018), mencionan que la problemática de la atención se centra en el aula cuando los niños están realizando alguna actividad y se distraen fácilmente por estímulos externos tales como: alguien habla, se cae un objeto, tocan la puerta generando así que los niños pierdan la ilación de la actividad que se encontraban realizando (p. 122).

#### **IV. DIAGNÓSTICO:**

En la Institución Educativa Bruning se evidencia que los niños de cuatro años presentan un bajo nivel de atención, debido a que cuando se les habla ellos hacen como si no escucharan alterando así el orden, se distraen con facilidad, no siguen las instrucciones realizadas por la docente, pierden y olvidan sus materiales; además de ello se evidenció que cuando la docente realiza su sesión de aprendizaje y presenta el material de trabajo a utilizar, los niños no prestan atención a los detalles que posee dicho material, es decir no muestran interés por los estímulos generados por la docente.

#### **V. OBJETIVOS DEL TALLER**

##### **5.1 Objetivo General**

Estimular la atención de los niños de cuatro años utilizando el taller “El juego con nuestros sentidos” como estrategia.

##### **5.2 Objetivos Específicos**

Planificar el taller a partir del diagnóstico de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Bruning Pimentel.

Implementar el taller “El juego con nuestros sentidos” en la Institución Educativa Inicial Bruning Pimentel.

Validar el taller “El juego con nuestros sentidos” a través de juicio de expertos.

## **VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL TALLER:**

Por otra parte, Montessori (1995) establece que los juegos sensoriales son aquellos que estimulan y ejercitan los sentidos, mediante ello los niños empiezan a explorar y comprender el mundo que le rodea logrando en ellos desarrollar habilidades cognitivas, de lenguaje, física, social y emocional.

Según Escriba (1997) menciona las características del juego sensorial, dentro de las cuales tenemos que los juegos sensoriales son aquellos que promueven la percepción sensorial espacial y corporal, así mismo estos pueden ser aplicados en todos los ámbitos de la enseñanza ya que fomentan la integración grupal, de tal manera las percepciones visuales se dan a través de los colores, los juegos de memoria los cuales nos permiten retener y recordar una serie de objetos, por otro lado los juegos de percepción táctil están determinados por la percepción de superficies y por la precisión y apreciación de objetos por tamaño, forma, peso y tipo, de tal manera que el olfato y el gusto se desarrollan mediante juegos de percepción olfativa la cual se divide en agudeza y memoria olfativas mediante las cuales podemos reconocer e identificar y clasificar olores.

**VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:**

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
Juegos sensoriales	Juegos kinestésicos	Realiza movimientos de acuerdo a lo que siente.	Jugamos con las texturas.
			Adivinamos que tipo de textura es.
		Realiza actividades coordinadas óculo manual-óculo podal.	Jugamos con las pinzas.
			Torre de vasos en secuencia.
	Nos divertimos en el circuito de manos y pies.		
		Ensartamos las figuras geométricas.	
	Juegos visual	Reconoce las imágenes de fondo.	Coloreamos la imagen de fondo.
			Ordenamos el gusano de las imágenes.
			Jugamos al tres en raya de frutas.
		Discrimina las imágenes.	Completamos el rompecabezas.
	Realiza secuencias a partir del observado.	Jugamos con el domino.	

	Juegos Auditivos	Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.	Jugamos con instrumentos musicales.
			Jugamos con los sonidos agudos y graves.
			Jugamos con los sonidos de la naturaleza.
		Discrimina sonidos iguales y diferentes.	Nos divertimos a través de la música.
			¿Dónde te oigo?
			Agrupamos sonidos.
		Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.	El juego de las sillas
			El juego de las estatuas.
			Globos reventados.



### VIII. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER.

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1		Jugamos con las texturas.
2		Adivinamos que tipo de textura es.
3		Jugamos con las pinzas.
4		Torre de vasos en secuencia.
5		Nos divertimos en el circuito de manos y pies.
6		Ensartamos las figuras geométricas.
7		Coloreamos la imagen de fondo.
8		Ordenamos el gusano de las imágenes.
9		Jugamos al tres en raya de frutas.
10		Completamos el rompecabezas.
11		Jugamos con el domino.
12		Jugamos con instrumentos musicales.
13		Jugamos con los sonidos agudos y graves.
14		Jugamos con los sonidos de la naturaleza.
15		Nos divertimos a través de la música.
16		¿Dónde te oigo?
17		Agrupamos sonidos.
18		El juego de las sillas.
19		El juego de las estatuas.
20		Globos reventados.

## IX. RECURSOS

### a. Humanos

Los niños y niñas de cuatro años.

Directora.

Profesora.

La practicante.

### b. Materiales

Hojas bond

Fomix

Silicona

Cinta de embalar

Napa

Esponja

Cajas

Canicas

Cascabeles

Monedas

Vendas

Varita

Cartulinas

Papelotes

## X. PRESUPUESTO

<b>Servicio</b>	<b>Costo</b>
Materiales	596
Servicio	452
Total	1048

## XI. FINANCIAMIENTO

El taller en toda su amplitud será autofinanciado por la investigadora.

Código del clasificador MEF	Descripción	Costo Unitario	Cantidad	Total (S/.)
2.1.1.5.1 2	Personal docente experto en el idioma.	60	3 (horas)	180
2.3.1.5.1 2	Fomix	10.00(plancha)	10	100.00
2.3.1.5.1 2	Papelotes	1.00(c/u)	7	7.00
2.3.1.5.1 2	Plumones	15.00(Estuché)	2	30.00
2.3.1.5.1 2	Cartulinas	2.00(c/u)	20	40.00
2.31.5.1 2	Hojas Bond	12.00(Millar)	3	36.00
2.3.1.5.1 2	Cartones	5.00	8	40.00
2.3.1.5.1 2	Cinta embalaje	6.00	3	18.00
2.3.1.5.2	Lavavajilla	2.00	4	8.00
2.3.1.2.1	Algodón	2.00	5	10.00
2.3.1.2	Títeres	15.00	1	15.00
2.3.1.5.1 2	Siliconas	6.00	4	24.00
2.3.1.5.1 2	Napa	9.00	7 (kilos)	63.00
2.3.1.5.1 2	Plastilina	5.00(caja)	5	25.00
Total				596

## DESARROLLO DEL TALLER N°01

1. **DIMENSIÓN:** Juegos kinestésicos.
2. **INDICADOR:** Realiza movimientos de acuerdo a lo que siente.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con las texturas.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se realizan actividades permanentes.</p> <p>Se pide sentarse en un semicírculo y prestar mucha atención para observar un video sobre las texturas.</p> <p>Luego de observar el video, se interroga: ¿Qué observaron en el video? ¿Qué texturas pudimos observar en el video? ¿Ustedes saben que sensación se siente al coger las texturas?</p> <p>El día de hoy vamos a jugar con las texturas.</p>	Lista de cotejo.	Video.
<b>DESARROLLO</b>	Seguidamente se hace recordar las normas de convivencia para luego iniciar con la actividad.	Lista de cotejo.	Dado, petate de texturas.

	<p>Se les presenta un dado de texturas: suave, liso, duro, rugoso, áspero y cada textura tendrá un color.</p> <p>Se interroga: ¿Qué es?, ¿Qué podemos hacer con este dado? Después de escuchar las opiniones de los niños y niñas, se muestra un petate de las texturas: suave, liso, duro, rugoso, áspero.</p> <p>La actividad consiste en que el niño lance el dado y la textura que salga lo deberá tocar para sentirla.</p> <p>En el piso se colocara un petate de texturas, los estudiantes tendrán que buscar cual es la textura que coincide con la que sintieron al tirar el dado y deberán saltar sobre ella, mencionando el tipo de textura que es: suave, duro, áspero, liso, rugoso.</p> <p>La actividad se realiza con todos los niños y niñas.</p> <p>Una vez terminada la actividad se interroga:</p>		
--	--	--	--

	¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Por qué?		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza las siguientes interrogantes.</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>¿Qué textura les gusto más?</p>	Lista de cotejo.	

# ANEXOS



### Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos	Realiza movimientos de acuerdo a lo que siente.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				



## DESARROLLO DEL TALLER N°02

1. **DIMENSIÓN:** Juegos Kinestésicos
2. **INDICADOR:** Realiza movimientos de acuerdo a lo que siente.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Adivinamos que tipo de textura es.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cual contendrá una venda y huellas de pies con diferentes texturas cantando la canción “Vamos a ver” se descubre el contenido de la caja y se interroga: ¿Qué es? ¿Para qué sirven? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>El día de hoy adivinaremos qué tipo de textura es.</p>	Lista de cotejo.	Caja sorpresa, Venda, Huellas de texturas.
<b>DESARROLLO</b>	Seguidamente se hace recordar las normas de convivencia para luego, iniciar con la actividad.	Lista de cotejo.	Venda. Huellas de texturas.

	<p>Colocamos las huellas de texturas dispersas en el piso.</p> <p>Se da una explicación del juego, el cual consiste en vendar los ojos a un niño o niña y según las indicaciones de la maestra el tendrá que pisar una huella, adivinando que textura es la que piso, la actividad se realiza con todos los niños y niñas.</p> <p>Una vez terminada la actividad se interroga:  ¿Cómo se sintieron cuando se les vendaron los ojos? ¿Por qué?  ¿Cómo se sintieron cuando les daba las indicaciones la maestra? ¿Cuál de todas las texturas les gusto más?</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza las siguientes interrogantes:  ¿Qué actividad realizamos?  ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	

	<p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>¿Qué textura les gusto más?</p>		
--	--	--	--

# ANEXOS



## Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombre y Apellidos.	Realiza movimientos de acuerdo a lo que siente.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

### DESARROLLO DEL TALLER N°03

1. **DIMENSIÓN:** Juegos kinestésicos
2. **INDICADOR:** Realiza actividades coordinadas óculo manual-  
óculo podal.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con las pinzas.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando el baúl mágico, el cual contendrá pinzas, pompones pequeños de colores y botellas plásticas.</p> <p>Cantamos la canción ¿Qué será? y se descubre el contenido del baúl mágico.</p> <p>Se interroga: ¿Qué observan? ¿Para qué sirven? ¿Para qué lo habré traído? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>El día de hoy jugaremos con las pinzas.</p>	Lista de cotejo.	Baúl mágico, pinzas, pompones pequeños de colores, botellas, plásticas.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Los niños juntamente con la docente toman acuerdos para realizar la actividad.</p> <p>Se entrega una botella plástica a cada estudiante,</p>	Lista de cotejo.	Pompones pequeños de colores, pinzas, recipientes y

	<p>proporcionando una cierta cantidad de pompones de colores que estarán en un recipiente y así mismo se dará una pinza.</p> <p>La actividad consiste en que los niños atrapen el pompón con la pinza para luego colocarlo dentro de la botella.</p> <p>La actividad finaliza cuando todos los niños y niñas hayan colocado todos los pompones en sus respectivas botellas.</p> <p>Una vez terminada la actividad se les proporciona una hoja para que dibujen la actividad que realizaron para luego exponerlo.</p>		<p>botellas plásticas.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	

## ANEXOS

**Pinzas**



**Recipiente**



**Pompones de colores  
plásticas**



**Botellas**





## Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Realiza actividades coordinadas manual-óculo podal.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°04

1. **DIMENSIÓN:** Juegos kinestésicos
2. **INDICADOR:** Realiza actividades coordinadas óculo manual-  
óculo podal.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Torre de vasos en  
secuencia.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cual contendrá vasos de colores, una imagen con secuencia de colores.</p> <p>Pasamos a descubrir el contenido de la caja cantando la canción “vamos a ver” luego se interroga ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Qué podemos hacer con los vasos?</p> <p>Después de escuchar la opinión de los niños se menciona el propósito de la actividad: El día de</p>	Lista de cotejo	Caja sorpresa, vasos de colores, imágenes.

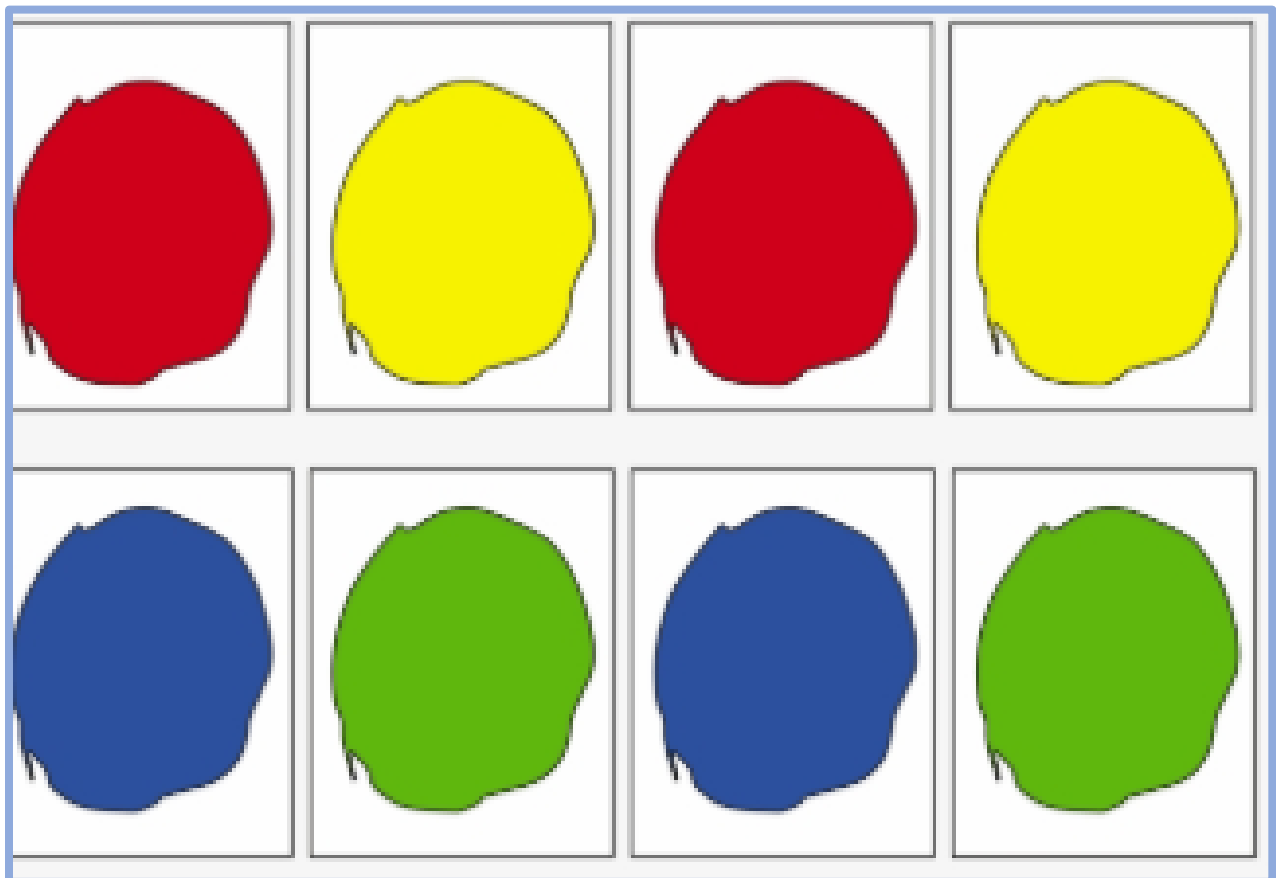
	<p>hoy vamos armar torre de vasos en secuencia.</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Los niños juntamente con la docente recuerdan las normas de convivencia para luego iniciar con la actividad.</p> <p>Previamente la docente coloca dos mesas al frente y los niños forman dos equipos, a cada equipo se le entrega vasos de colores y una imagen con la secuencia, ambos equipos tendrán la misma imagen.</p> <p>La actividad consiste en que cada equipo arme una torre de vasos, siguiendo la secuencia de colores de la imagen que se entregó. Luego se revisara si lo hicieron correctamente.</p> <p>Una vez terminada la actividad se les proporciona una hoja para que dibujen la</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>Vasos de colores, imágenes.</p>

	<p>actividad que realizaron para luego exponerlo.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza las siguientes preguntas:          ¿Qué actividad realizamos?          ¿Cómo se sintieron?          ¿Qué dificultades tuvieron?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	

## ANEXOS



## IMÁGENES EN SECUENCIA



## Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Realiza actividades coordinadas óculo manual- óculo podal.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°05

1. **DIMENSIÓN:** Juegos kinestésicos
2. **INDICADOR:** Realiza actividades coordinadas óculo manual-óculo podal.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Nos divertimos en el circuito de manos y pies.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

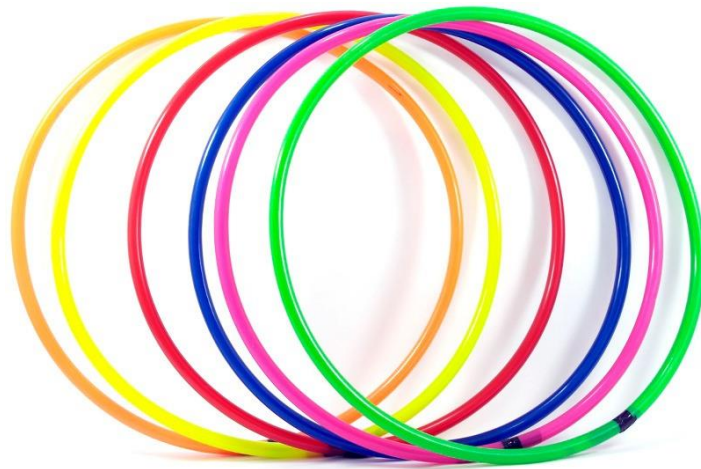
MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cuál contendrá ulas ulas, pelotas, cestos y se interroga ¿Qué observan? ¿Cómo se llaman? ¿Para qué se utilizan? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Podremos jugar? ¿Dónde?	Lista de cotejo.	Caja sorpresa, pelotas, cesto, ulas ulas.
	Seguidamente la docente les hace recordar las normas de convivencia para posteriormente salir al patio a realizar la actividad.  La docente previamente ha organizado el	Lista de cotejo.	Pelotas, cesto, ulas ulas y una radio.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>circuito, en el cual los niños primero deben pasar por las ulas ulas saltando, luego caminaran por una línea recta y cogerán una pelota para lanzarla con dirección al cesto.</p> <p>La actividad se realiza con todos los niños seguidamente se les convoca a asamblea para hacerles escuchar una música de relajación</p> <p>Se realiza un conversatorio de lo que se ha trabajado durante la actividad.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar el circuito?</p> <p>¿Qué emoción sintieron en ese momento?</p> <p>¿Después de lanzar la pelota que sintieron?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	



## ANEXOS

**Ulas ulas**



**Pelotas plásticas**



**Cestos de ropa**



## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Realiza actividades coordinadas óculo manual-óculo podal.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°06

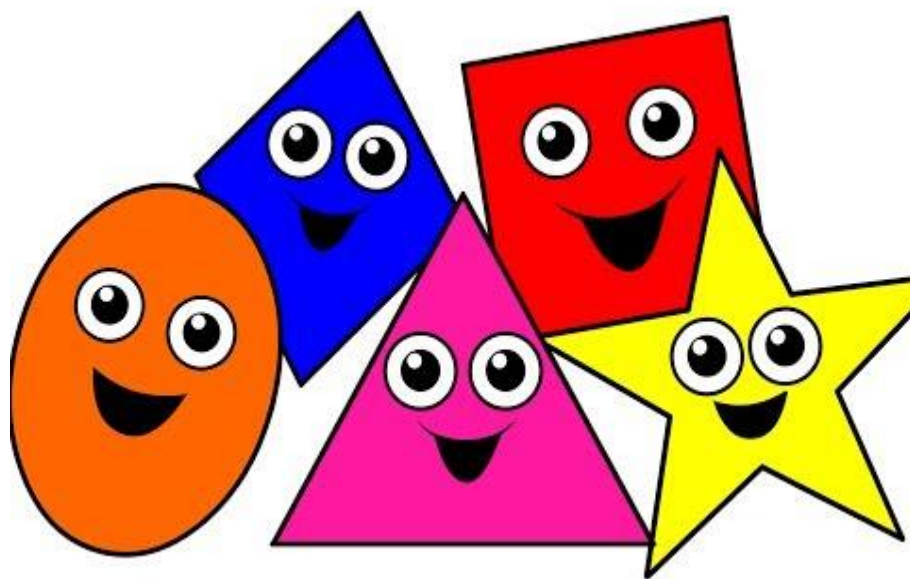
1. **DIMENSIÓN:** Juegos kinestésicos
2. **INDICADOR:** Realiza actividades coordinadas óculo manual-  
óculo podal.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Ensartamos las figuras  
geométricas.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando presentándoles las siluetas de las figuras geométricas y se les interroga ¿Cómo se llaman? ¿De qué colores son? ¿Por qué tendrán una abertura en el centro? ¿Cuántos lados tiene cada figura? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Después de haber escuchado las opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión.</p> <p>El día de hoy vamos a jugar con las figuras geométricas.</p>	Lista de Cotejo.	Siluetas de las figuras geométricas.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>La docente juntamente con los niños acuerda las normas de convivencia para luego salir al patio a realizar la actividad.</p> <p>La actividad consiste en que los niños lancen el dado y de acuerdo a la figura que salga cojan una figura y lo coloquen en la silueta de la misma figura que estará a un costado para luego ir a un tablero y con ayuda de saltos se llegara a la figura que ha salido en el dado, la actividad se realiza con todos los niños.</p> <p>Seguidamente se les proporciona hojas para dibujar lo que se realizó durante la actividad.</p>	<p>Lista de Cotejo.</p>	<p>Siluetas de las figuras geométricas, dado de figuras geométricas, tablero de las figuras geométricas.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p> <p>¿Cuántos lados tiene el triángulo?</p>	<p>Lista de Cotejo.</p>	

	¿Cuántos lados tienen el cuadrado?		
--	------------------------------------	--	--

## ANEXOS



## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Realiza actividades coordinadas óculo manual- óculo podal.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°07

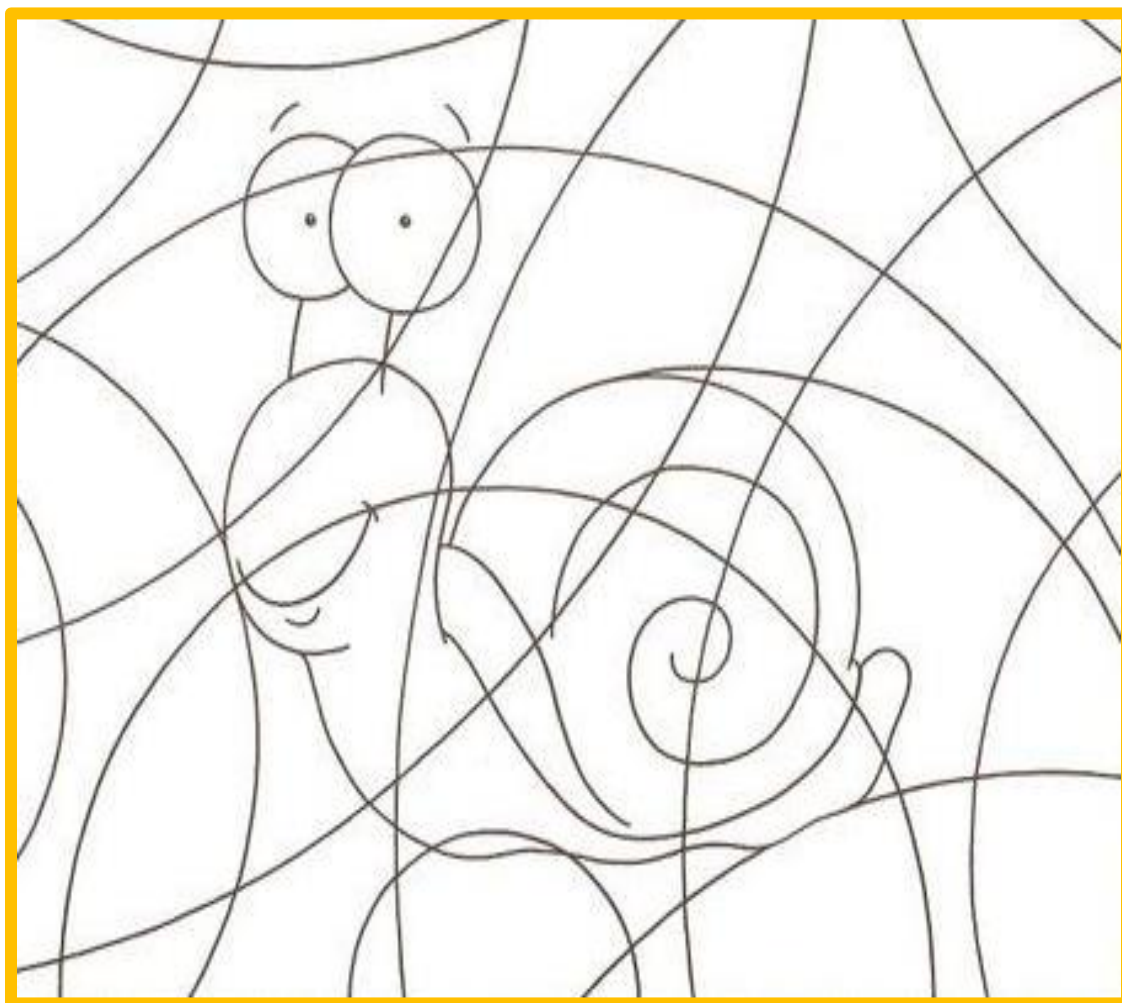
1. **DIMENSIÓN:** Juegos Visual
2. **INDICADOR:** Reconoce las imágenes de fondo.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Coloreamos la imagen de fondo.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cual contendrá un papelote con imágenes cantando la canción “Que será” “Que será” se descubre el contenido de la sesión y se interroga ¿Qué observan? ¿Qué imágenes son? ¿Cuántas imágenes hay? Después de escuchar las opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión.</p> <p>El día de hoy vamos a colorear la figura de fondo.</p>	Lista de cotejo.	Caja sorpresa, plumones, crayolas.
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente hace recordar las normas de convivencia para iniciar la sesión.</p> <p>La docente entrega a todos los niños un sobre sorpresa el cual contendrá una imagen, la actividad</p>	Lista de cotejo.	Audio Crayolas Papel bond.



	<p>consiste en que los niños colorean la imagen de fondo.</p> <p>Una vez terminada la actividad se les solicita a los niños que expongan su trabajo.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?</p> <p>¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Cómo identificaron la imagen de fondo?</p>	Lista de cotejo.	

## ANEXOS



## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Reconoce las imágenes de fondo.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

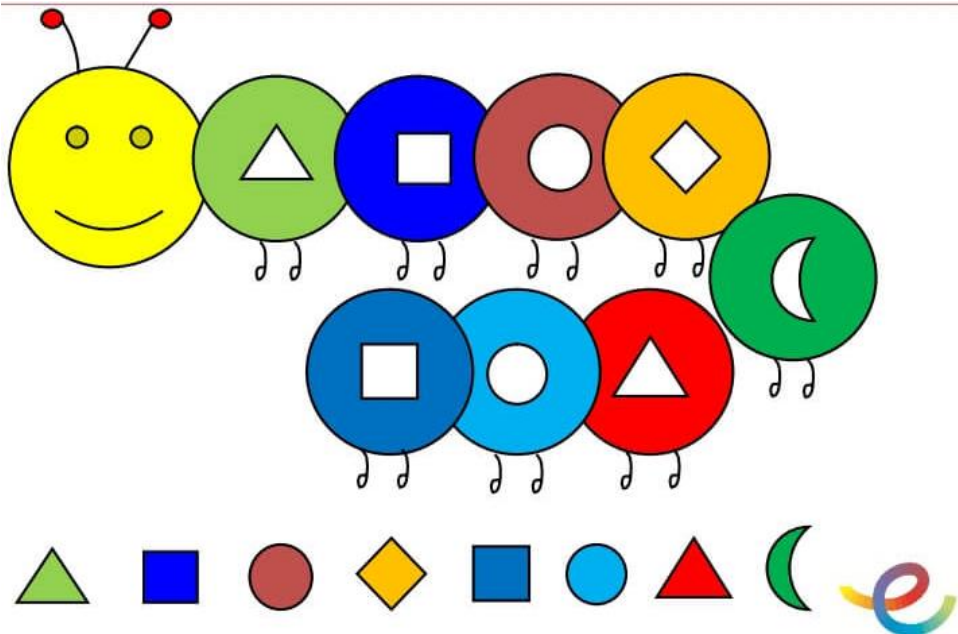
## DESARROLLO DEL TALLER N°08

1. **DIMENSIÓN:** Juegos Visual
2. **INDICADOR:** Reconoce las imágenes de fondo.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Ordenamos el gusano de las imágenes.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando al títere Juan luego se interroga ¿Qué observan?, El títere saluda y les menciona mi mama me regalo un gusano de muchas figuras pero se me cayó y ahora no sé cómo volver a ordenarlo no sé qué pieza va primero, ustedes me pueden ayudar a ordenarlo, Después de escuchar las opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión:</p> <p>El día de hoy vamos a ayudarle al títere Juan a ordenar el gusano de las figuras geométricas.</p>	Lista de cotejo.	Títere, gusano.
<b>DESARROLLO</b>	La docente juntamente con los niños recuerdan las normas de	Lista de cotejo.	Títere, gusano, Hojas.

	<p>convivencia para iniciar la actividad.</p> <p>La docente les muestra un gusano igual al que les presento el títere juan, luego menciona el títere pablo mi gusano era igual que ese gusano, se les muestra el gusano en un determinado tiempo para luego guardarlo y los niños armen el gusano de pablo, se muestra por segunda vez el gusano si es que los niños no logran armarlo para luego entregarle su gusano armado al títere.</p> <p>Seguidamente se les proporciona una hoja para que los niños dibujen lo que han realizado.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo lo realizaron?</p>	Lista de cotejo.	

# ANEXOS



## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Reconoce las imágenes de fondo.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°09

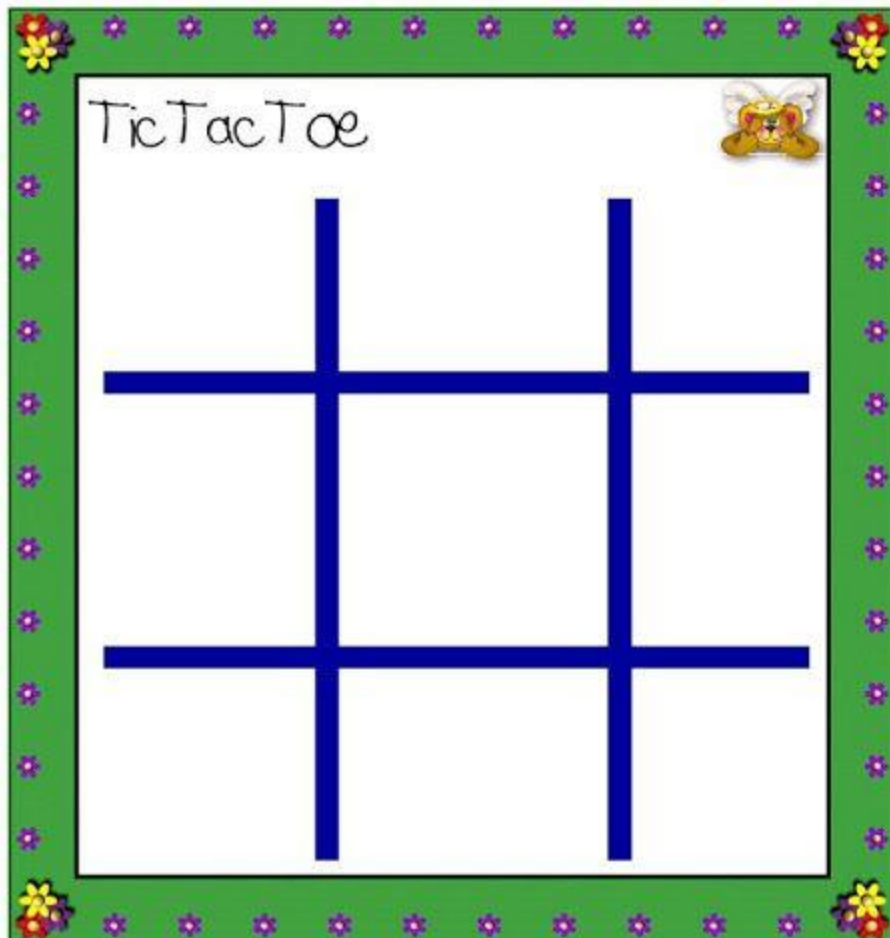
1. **DIMENSIÓN:** Juegos visuales
2. **INDICADOR:** Discrimina las imágenes
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos al tres en raya de frutas
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

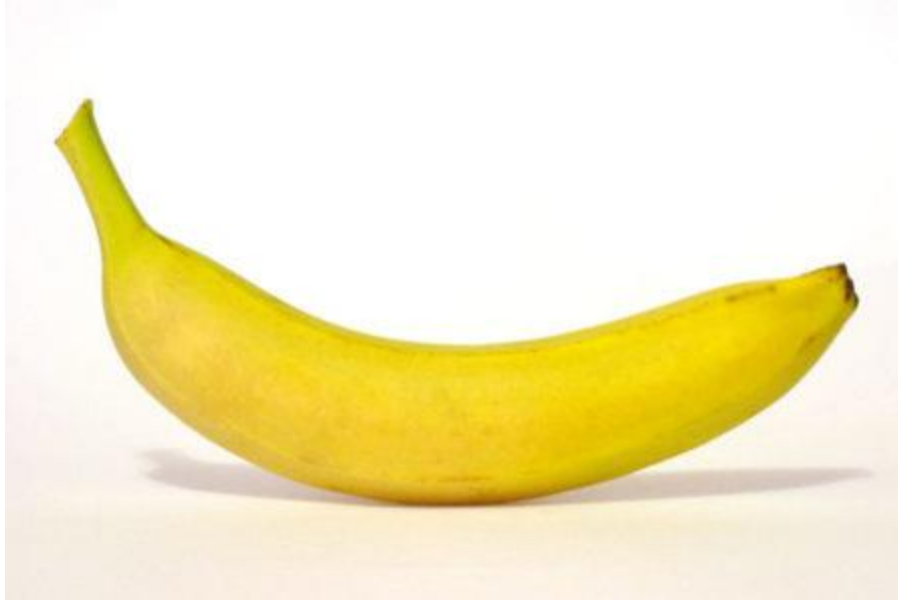
MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se presenta a los niños un sobre sorpresa el cual contendrá las imágenes que se utilizaran en dicho juego.</p> <p>Preguntamos ¿Qué podemos hacer con estas frutas?, ¿Qué juegos realizaron con las frutas?</p> <p>Mencionamos el propósito de la sesión: el día de hoy vamos a jugar al tres en rayas de frutas.</p>	Lista de cotejo.	Títere. Ruleta.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Solicitamos a los niños que se sienten en el piso.</p> <p>Mencionamos que el juego se realiza en pares el cual consiste en poner las imágenes de las frutas en diferentes lugares del tablero.</p> <p>La docente menciona que si hay tres frutas en una misma</p>	Lista de cotejo.	Ruleta. Imágenes.



	<p>fila, columna o diagonal, el participante que lo hizo así habrá ganado el juego y si ninguno de los dos lo logra, se deberá repetir el juego.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación:          ¿Qué es lo que realizamos?          ¿Cómo lo realizamos?          ¿Qué dificultades tuvimos?          ¿Cómo lo superamos?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	

Anexos





## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Discrimina las imágenes.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

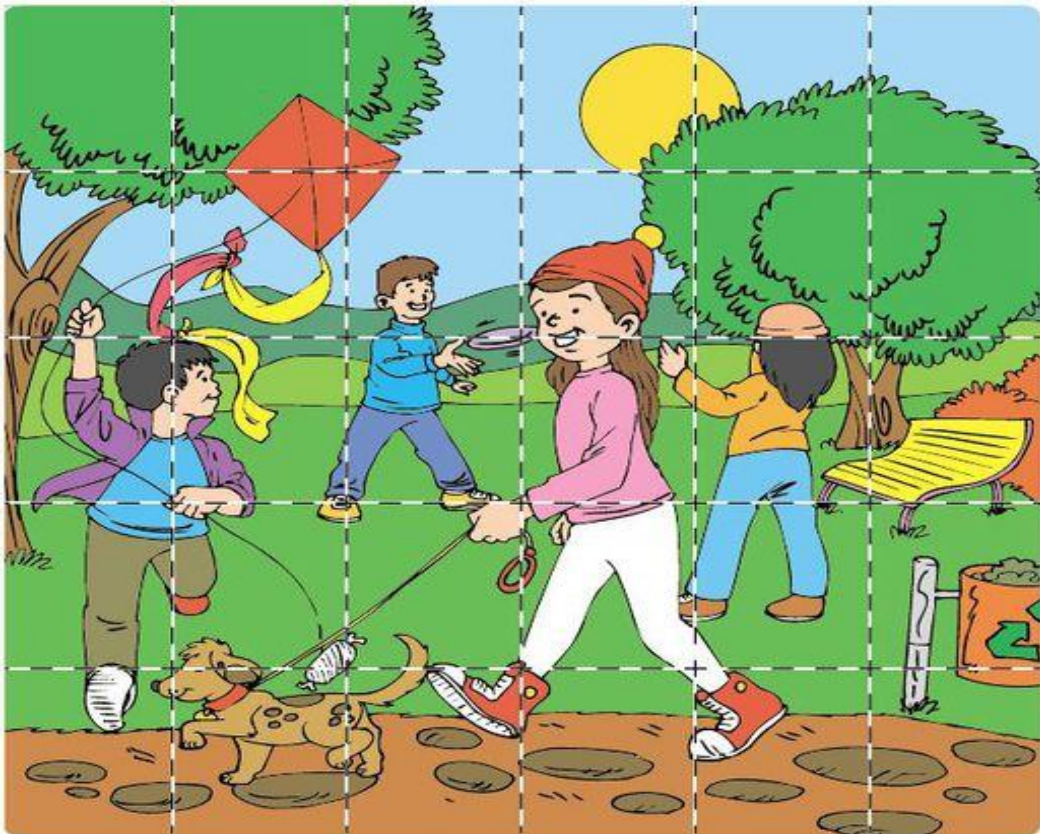
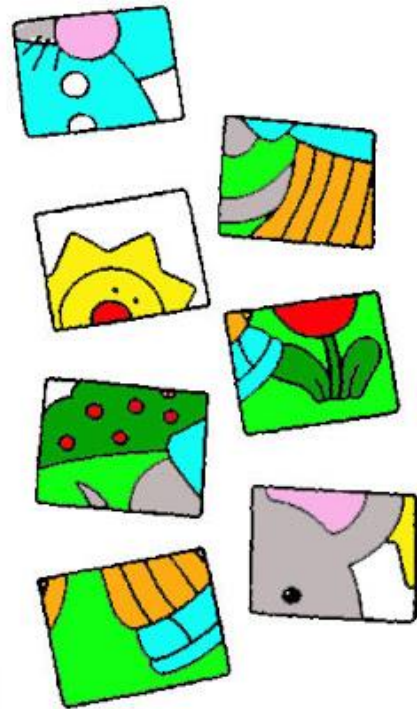
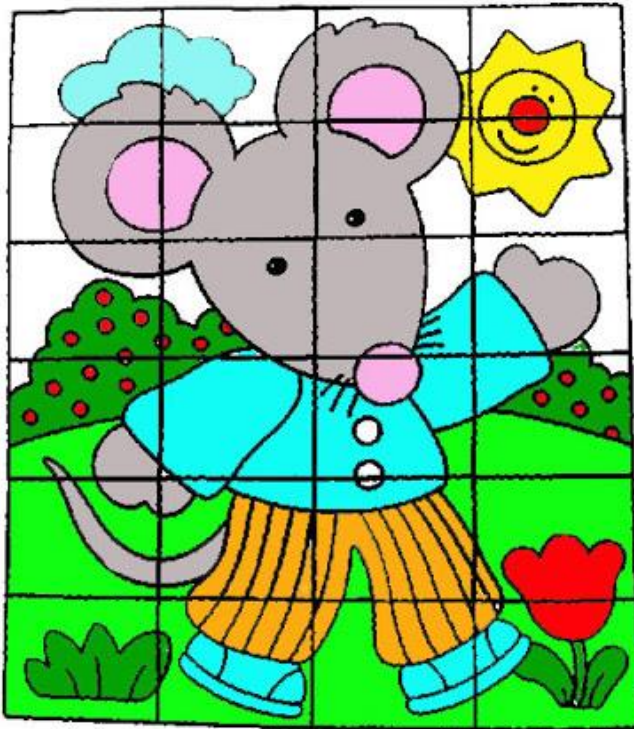
## DESARROLLO DEL TALLER N° 10

1. **DIMENSIÓN:** Juegos Visual
2. **INDICADOR:** Discrimina las imágenes
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Completamos el rompecabezas.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se inicia la sesión presentando un sobre sorpresa el cual contendrá rompecabezas cantando la canción “vamos a ver” se descubre el contenido del sobre y se interroga ¿Qué observamos? ¿Qué imagen es? ¿Qué podemos hacer con este rompecabezas?	Lista de cotejo.	Sobre sorpresa.
<b>DESARROLLO</b>	Se forman grupo de cuatro integrantes y juntamente con la docente los niños recuerdan las normas de convivencia para iniciar la actividad. La actividad inicia cuando la docente les proporciona un sobre con las piezas de rompecabezas y luego es muestra la imagen completa de cada rompecabezas les permite que lo observen por cinco minutos para comenzar a	Lista de cotejo.	Sobre sorpresa, rompecabezas.

	<p>armar el rompecabezas a actividad concluye después de haber pasado 15 minutos en caso que no hayan culminado se les mostrara por segunda vez la imagen y puedan culminar con el armado.</p> <p>Seguidamente se les proporciona plastilina para que moldeen lo que han realizado.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación:  ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?  ¿Cómo lo realizaron?</p>	Lista de cotejo.	

ANEXOS



### Lista de cotejo.

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Discrimina las imágenes.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				



## DESARROLLO DEL TALLER N°11

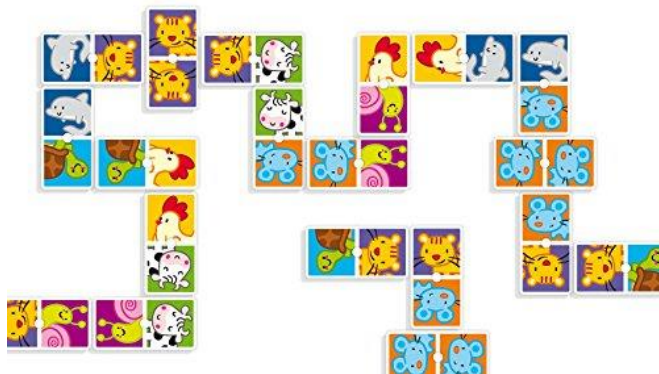
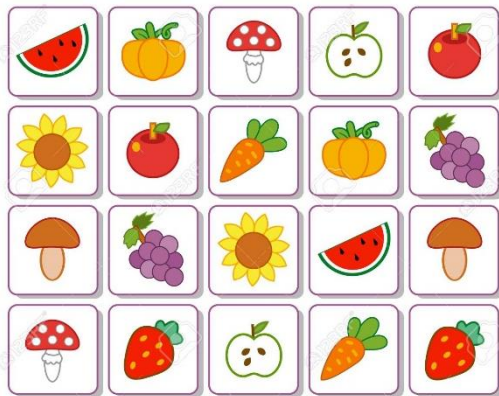
1. **DIMENSIÓN:** Juegos Visual.
2. **INDICADOR:** Realiza secuencias a partir del observado.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con el domino.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMNETOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión, presentando una caja sorpresas el cual contendrá las piezas de un domino.</p> <p>Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Qué contiene la caja?, ¿Para qué nos servirán esos elementos?</p> <p>Solicitamos a los niños que formen filas para que cada uno de ellos saque una pieza de domino de dicha caja sorpresa, luego le pedimos que lo observen, invitamos a coger otra pieza del escritorio.</p> <p>Realizamos las siguientes interrogantes: ¿Qué imágenes tienen las piezas?, ¿Para qué nos servirán esas imágenes?, escuchamos sus respuestas y lo</p>	Lista de cotejo.	Sobre sorpresa.

	<p>anotamos en una parte de la pizarra.</p> <p>El propósito del día de hoy es agrupar imágenes iguales en una secuencia.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia para trabajar en un clima favorable.</p>		
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se solicita a los niños que formen media luna, mencionamos que deben estar atentos a las piezas que irán colocando sus compañeros.</p> <p>Solicitamos a los niños que observen todas las piezas, preguntamos ¿Qué imágenes se repiten?</p> <p>Pedimos que observen el paleógrafo en la pizarra, luego se saca el papelote y se solicita que unan sus piezas teniendo en cuenta el modelo presentado.</p> <p>Brindamos hojas para que plasmen la actividad que realizaron.</p>	Lista de cotejo	Sobre sorpresa, rompecabezas.
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación:</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo lo realizaron?</p>	Lista de cotejo.	

# ANEXOS

## Caja sorpresa



### Lista de cotejo.

Edad: 4 años

N°	Nombre y Apellidos.	Realiza secuencias a partir del observado.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°12

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos.
2. **INDICADOR:** Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los instrumentos musicales.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

Momentos	Estrategias	Instrumento de evaluación	Medios y materiales
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando un video de niños tocando instrumentos musicales para luego interrogar ¿Qué observaron en el video? ¿Cómo estaba el niño que tocaba el tambor? ¿Por qué habrá estado molesto? ¿Cómo estaba el niño que tocaba la pandereta, las maracas?</p> <p>¿Ha ustedes les gustaría hacer música?</p> <p>¿Cómo podríamos hacerlo?</p> <p>El día de hoy vamos a jugar hacer música con los instrumentos musicales.</p>	Lista de Cotejo.	Video.
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente solicita que los niños se ubiquen en un círculo para luego presentarles una caja sorpresa a cual contendrá 3 tambores 4 maracas y 3 panderetas.</p>	Lista de Cotejo	Caja sorpresa, tambores, maracas y panderetas.

	<p>Se interroga ¿Qué son? ¿De qué color son? ¿Qué podemos hacer con ellas? ¿Quiénes lo utilizan? ¿Con estos materiales podremos jugar hacer música?</p> <p>Se les recuerda las normas de convivencia para iniciar la actividad.</p> <p>Los niños formaran 4 grupos de 4 estudiantes para luego proporcionarles a cada grupo los instrumentos musicales los niños inician a tocar los instrumentos para luego intercambiar los instrumentos entre los grupos para luego interrogar ¿Qué sonido tiene la maraca? ¿Qué sonido tiene el tambor? ¿todos tienen el mismo sonido?</p> <p>Seguidamente de acuerdo a los sonidos de cada instrumento se realizara un movimiento cuando se escuche el sonido del tambor saltaran al sonido de las máscaras realizaran chasquidos y cuando escuchen el sonido de la pandereta moverán la cintura.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza la autoevaluación:</p> <p>¿Qué realizamos?</p> <p>¿Con que lo realizamos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Cómo lo superamos?</p>	<p>Lista de Cotejo.</p>	

## ANEXOS



### Lista de cotejo.

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				



## DESARROLLO DEL TALLER N°13

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos
2. **INDICADOR:** Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los sonidos agudos y graves.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	Se motivará con un sobre sorpresas el cual contendrá un teléfono, cantando la canción “vamos a ver” se descubre el contenido del sobre y se interroga ¿para qué sirve? ¿Cuándo lo utilizamos?, después de escuchar las opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión. El día de hoy vamos a jugar al teléfono malogrado.	Lista de cotejo.	Teléfono y sobre sorpresa.
<b>DESARROLLO</b>	Seguidamente se recuerdan las normas de convivencia para	Lista de cotejo.	Tarjetas de imágenes.

	<p>iniciar con la sesión la cual consiste en: colocar a los niños en forma de U la docente le dirá una palabra a niño que esta al inicio y el niño le dirá la misma palabra a su compañero y así sucesivamente hasta que llegue al último niño él será el encargado de decir el nombre en voz alta.</p> <p>Se les muestra un sobre con imágenes y solo se enseña al primer niño y él se encargara de decirles en el oído a su compañero de costado que es lo que vio en la imagen y así sucesivamente hasta llegar al último niño el cual mencionará en voz alta lo que le dijeron.</p> <p>La actividad se realiza por tres veces y si en caso el ultimo niño no mencionó lo que era la imagen se interroga a todos los niños para ver</p>		
--	--	--	--

	donde se malogro el teléfono.		
<b>CIERRE</b>	Se realiza la autoevaluación. ¿Qué actividad realizamos? ¿Cómo lo realizamos? ¿Qué dificultad tuvieron? , ¿Cómo lo superaron?	Lista de cotejo.	

# ANEXOS



### Lista de cotejo.

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

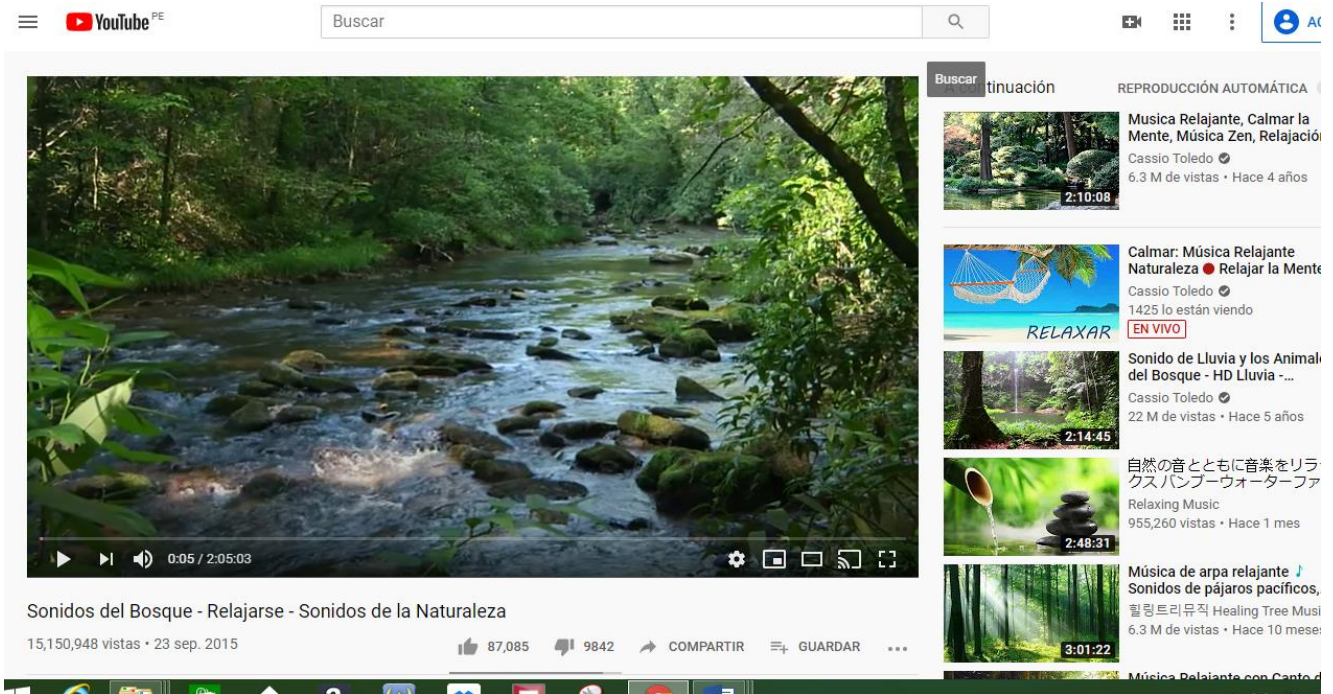
## DESARROLLO DEL TALLER N°14

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos.
2. **INDICADOR:** Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los sonidos de la naturaleza.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión con la asamblea, se les presenta un video sobre los sonidos de la naturaleza luego se interroga ¿Qué sonidos escucharon en el video? ¿Alguna vez lo han escuchado? ¿Qué podemos hacer con estos sonidos? Después de escuchar las opiniones de los niños se declara el propósito:</p> <p>El día de hoy vamos a jugar con los sonidos de la naturaleza.</p>	Lista de Cotejo.	Video.
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente hace recordar las normas de convivencia a los niños para luego salir de forma ordenada al patio.</p> <p>Se acuerda con los niños que vamos a realizar movimientos</p>		Audio.

	<p>de acuerdo a cada sonido y el niño que se equivoque tendrá que hacer el sonido con el que perdió y el movimiento que debió realizar.</p> <p>Cuando escuchen al lluvia colocaran sus manos a su cabeza, el sonido del mar se abrazaran, el sonido del rio se recuestan y el sonido de los pajaritos saltan</p> <p>Una vez terminada la actividad se recuestan en el piso y se relajan con la música de la naturaleza.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Qué es lo que escuchamos el día de hoy?</p> <p>¿Qué sonido les gusto más?</p> <p>¿Les gusto la actividad, como se sintieron?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	

# ANEXOS



The image shows a screenshot of a YouTube video player. The main video is titled "Sonidos del Bosque - Relajarse - Sonidos de la Naturaleza" and has 15,150,948 views and was uploaded on 23 sep. 2015. The video player shows a serene forest stream flowing over rocks. Below the video, there are 87,085 likes and 9842 comments. To the right of the video player, there is a list of recommended videos:

- Música Relajante, Calmar la Mente, Música Zen, Relajación** by Cassio Toledo (6.3 M de vistas · Hace 4 años) - 2:10:08
- Calmar: Música Relajante Naturaleza • Relajar la Mente** by Cassio Toledo (1425 lo están viendo) - **EN VIVO**
- Sonido de Lluvia y los Animales del Bosque - HD Lluvia - ...** by Cassio Toledo (22 M de vistas · Hace 5 años) - 2:14:45
- 自然の音とともに音楽をリラックス バンブーウォーターファ** by Relaxing Music (955,260 vistas · Hace 1 mes) - 2:48:31
- Música de arpa relajante • Sonidos de pájaros pacíficos, 힐링트리뮤직 Healing Tree Musi** (6.3 M de vistas · Hace 10 mese) - 3:01:22

<https://www.youtube.com/watch?v=7llu033ydSw>



### Lista de cotejo.

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N°15

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos.
2. **INDICADOR:** Discrimina sonidos iguales y diferentes.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Nos divertimos a través de la música.
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa a cual contendrá mascararas de los animales cantando la canción “vamos a ver” se descubre el contenido de la caja y se interroga ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con las máscaras? ¿Ustedes saben que movimientos realizan estos animales?</p> <p>El día de hoy vamos a imitar los movimientos de los animales.</p>	Lista de Cotejo.	Caja sorpresa.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se solicita a los niños que formen un circulo seguidamente acuerdan las normas de convivencia y se les proporciona las máscaras y con ayuda de una canción se realiza los movimientos para lo cual los niños deben estar atentos cuando mencionen el nombre de los</p>	Lista de Cotejo.	Máscaras, audio.

	animales y de acuerdo las máscaras los niños realizaran movimientos como los animales.		
<b>CIERRE</b>	Se realiza la autoevaluación. ¿Qué es lo que realizamos? ¿Cómo lo realizamos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos?	Lista de cotejo.	

ANEXOS



### Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Discrimina sonidos iguales y diferentes.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N° 16

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos
2. **INDICADOR:** Discrimina sonidos iguales y diferentes.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** ¿Dónde te oigo?
4. **DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se presenta a los niños una bolsa sorpresa, el cual contendrá una venda para los ojos y una varita.</p> <p>Preguntamos: ¿Qué contiene la bolsa? ¿Qué utilidad tendrá?</p> <p>Solicitamos a un niño que mencione un número, contamos y al que le toca el número mencionado por su compañero, tendrá la oportunidad de sacar el objeto que está en la bolsa.</p> <p>Preguntamos ¿Qué haremos con esta venda?</p> <p>Se menciona el propósito de la sesión: El día de hoy te buscare por donde te oigo.</p> <p>Recordamos algunas normas de convivencia.</p>	Lista de cotejo.	Bolsa sorpresa, Vendas y varita.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>La docente presentara una cajita, con baja lenguas, cada baja lengua tendrá el nombre de cada uno de los niños, solicitamos a un niño que extraiga un palito y el nombre que sale será aquel que deberá vendarse los ojos.</p> <p>Se les menciona a los niños que el niño que esta vendado debe dar tres vueltas y con una varita señalar a cualquier parte, el resto de niños debe permanecer sentados formando un circulo.</p> <p>Mencionamos que el niño que es señalado debe dar correr y cuando se diga ya deberá detenerse, mientras tanto el resto de niños dará palmadas para guiar al niño vendado a llegar al otro niño.</p> <p>Se menciona que cuando oiga una palmada ira de frente, cuando oiga dos palmadas ira a la derecha, cuando oiga tres iras hacia la izquierda y cuando oiga</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	<p>Caja, baja lenguas, varita.</p>
--------------------------	---	-------------------------	--

	5 deberá retroceder, de modo que encuentre a su compañero.		
<b>CIERRE</b>	Se realiza la autoevaluación: ¿Qué fue lo que realizamos? ¿Cómo se sintieron cuando se les vendó los ojos? ¿Les gustó la actividad?	Lista de cotejo.	



## ANEXOS



## Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Discrimina sonidos iguales y diferentes.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N° 17

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos
2. **INDICADOR:** Discrimina sonidos iguales y diferentes.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Agrupamos sonidos
4. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión presentando una caja mágica, el cual contendrá una venda, además de ello abran cajitas forradas con diferentes objetos dentro de ellas.</p> <p>Solicitamos a un niño para que explore lo que hay en la caja y les mencione a sus compañeros lo que hay en ella</p> <p>Se realiza algunas interrogantes: ¿Para qué creen que nos servirá lo que hay en la caja? ¿Qué recuerdo les trae?</p> <p>La docente menciona el día de hoy vamos a agrupar sonidos</p>	Lista de cotejo.	Caja sorpresa, cajitas y vendas.
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente menciona a los niños que se les vendara los ojos y se le brindara 6 cajas a cada uno.</p> <p>Se menciona que exploren el sonido de cada caja, estas</p>	Lista de cotejo.	Cajitas, vendas, monedas, canicas y castañuelas.

	<p>contendrán (monedas, canicas, castañuelas) y el sonido de la caja que creen que son iguales deberán agruparlos.</p> <p>Pedimos a los niños que saquen la venda de sus ojos y observen que cajas agruparon de acuerdo al sonido.</p> <p>Solicitamos que los niños saquen lo que hay dentro de la caja y que verifiquen si las cajas que agruparon tienen los mismos objetos</p> <p>De no ser así, se vendrán otra vez los ojos y repetir dicha actividad, hasta lograr la agrupación de dichos sonidos.</p>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se realiza la metacognición</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo mejoraron?</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	

## ANEXOS



## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos	Discrimina sonidos iguales y diferentes.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N° 18

- 1 **DIMENSIÓN:** Juegos Auditivos
- 2 **INDICADOR:** Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.
- 3 **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El juego de las sillas.
- 4 **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES.
<b>INICIO</b>	<p>Saludo y bienvenida, se inicia la sesión presentándoles un video sobre el juego de las sillas.</p> <p>Se interroga ¿Que observamos en el video?</p> <p>¿A qué estaban jugando los?</p> <p>¿Que utilizaron para jugar?</p> <p>¿Nosotros podemos jugar igual que ellos?</p> <p>Se declara el propósito de la sesión el día de hoy vamos a jugar el juego de las sillas.</p>	Lista de cotejo.	Video.
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente juntamente con los niños recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>Se realiza un conversatorio sobre la actividad a realizar con las preguntas ¿Dónde jugaremos dentro o fuera del aula? ¿Cómo nos organizamos?</p>	Lista de cotejo.	Sillas, audio.

	<p>Seguidamente se mencionan las indicaciones del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se coloca las sillas en el centro del aula teniendo en cuenta que el número de sillas tiene que ser una menos al número de participantes.</li><li>- Todos los niños del primer grupo bailaran al son de la música alrededor de las sillas manteniendo una distancia considerable.</li><li>- Cuando la música deje de sonar todos los niños se sentaran, en las sillas el niño que no se siente habrá perdido el juego, y saldrá del juego así como también se saca una silla y así sucesivamente pierde un niño y se saca una silla.</li><li>- La actividad se realiza hasta que solo que de</li></ul>		
--	---	--	--



	<p>un niño el cual será el ganador.</p> <p>La actividad se realiza con los dos grupos anteriormente formado.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación:          ¿Cómo se sintieron?, ¿A que hemos jugado?          ¿Cómo lo jugamos? ¿Qué aprendimos?</p>	Lista de cotejo.	

## ANEXOS

### SILLAS



## Lista de Cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N° 19

1. **DIMENSIÓN:** Juegos Auditivos.
2. **INDICADOR:** Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** El juego de las estatuas.
4. **DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la actividad presentando un video de las estatuas luego se interroga ¿Qué observaron? ¿Qué mencionaban en el video? ¿Nosotros también podremos jugar a la estatua?</p> <p>Se declara e propósito de la sesión: El día de hoy vamos a jugar a las estatuas.</p>	Lista de cotejo.	Video.
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente conjuntamente con los niños recuerdan las normas de convivencia.</p> <p>La actividad consiste en que todos los niños bailen al son de la música y cuando digan estatua los niños se veden quedar en la posición que estaban bailando.</p> <p>Se proporciona a los niños hojas para dibujar lo que se ha realizado durante la actividad.</p>	Lista de cotejo.	Audio.

<b>CIERRE</b>	Se realiza la autoevaluación: ¿A qué jugamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad?	Lista de cotejo.	
---------------	---	---------------------	--

## Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos.	Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## DESARROLLO DEL TALLER N° 20

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos.
2. **INDICADOR:** Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Globos reventados
4. **DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA:**

MOMENTOS	ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se inicia la sesión con la presentándoles vasos y globos cantando la canción “vamos a ver” se descubre e contenido y se interroga ¿Qué observan? ¿De qué color son os vasos, los globos? ¿Qué podemos hacer con ellos?</p> <p>Se declara el propósito de la sesión el día de hoy vamos a jugar con los vasos y los globos.</p>	Lista de cotejo.	Vasos, globos.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Seguidamente se recuerda las normas de convivencia ,se presenta 4 tableros de vasos y cada tablero contiene 4 tarjetas de indicaciones</p>	Lista de cotejo.	Tableros de vasos, globos y tarjetas.

	<p>Se les solicita a los niños que formen grupos de cuatro integrantes, para que inicie a actividad la actividad consiste en que los niños coloquen los globos dentro del vaso de acuerdo a las indicaciones de las tarjetas.</p> <p>La actividad se realiza con todos los niños, luego se les proporciona una hoja para que dibujen la actividad que han realizado.</p>		
<b>CIERRE</b>	<p>Se realiza la autoevaluación.</p> <p>¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p>	Lista de cotejo.	



## ANEXOS



### Lista de cotejo

Edad: 4 años

N°	Nombres y Apellidos	Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha.		Observaciones
		SI	NO	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

## REFERENCIAS

- Armida (1998). *El niño y sus juegos*. 2ª ed. Buenos Aires: Paidós.
- Bermúdez (2000). *Qué es educación sensorial*. 3ª Ed. México.
- Campos (1998). *Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal*. Barcelona- España
- Craig (1995). *Desarrollo Psicológico*. 8ª Ed. Pearson Educación; México
- Cosaco (2005). *Introducción a la Psicología*. 5ª Ed. Argentina.
- Figuroa. (1997). *Estimulación Temprana*. México.
- Feldfeber, M. (1999). *Psicología y sociología del niño*. México: Trillas.
- Feeney, K. (2011). *Identification of Preschool Emotional*. France.
- Kohn, M. (1977). *Social competence, symptoms and underachievement in childhood. A longitudinal perspective*. New York.
- Mayer, G. (1995). *Psicología, un nuevo enfoque*. (7º. Ed.) Editorial. McGraw.
- Morris, G. (1992). *Psicología Social*. (4º. ed.). México.
- Monsalve, M. y Ramírez, R. (Agosto 2016). *Artículo de Estrategias de intervención dirigidas a la primera infancia una revisión de la literatura*. Recuperado de: [www.elsevier.es/es-revista-revista-logopedia-foniatria-audiologia-309-pdf-13153306](http://www.elsevier.es/es-revista-revista-logopedia-foniatria-audiologia-309-pdf-13153306).
- Morales, M. ( Julio 2016). *Revista de psicología, la atención en la Infancia*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776007.pdf>
- Mussen, H. (1992) *Desarrollo de la personalidad del niño*. México.
- Mesman, J. (2001). *Preschool and Preadolescent Internalizing and Externalizing Problems*. *Journal of Child Psychological*. Mexican.
- Londoño, viveros, E. ( Agosto 2018). *Expresiones infantiles de agresividad en contextos educativos una interpretación desde la psicología dinámica y las relaciones familiares*. *Revista colombiana de ciencias sociales*. Recuperado de: <http://revista.iue.co/index.php/katharsis>.
- Osofsky, J. (1999). *The impact of violence on children. The future of Children*. Mexico

- Papalia, D. y Wendkos, S. (1998). *Psicología Infantil*. México.
- Ríos, J. Escudero, C. ( Octubre 2017). Influencia de los juegos sensoriales sobre los procesos de la memoria declarativa en el deterioro cognitivo leve. Revista katharsis. Recuperado de: <http://revista.iue.co/index.php/katharsis>.
- Pakaslahti, L. (2000). *Childrens' and adolescents' aggressive behaviour in context: the development and application of aggressiv*. New York.
- Sánchez. Gonzáles, B. ( Diciembre 2017) Comportamiento pro social y agresivo en niños: Tratamiento conductual dirigido a padres y profesores. Revista psicológica. Recuperado de: <https://www.elsevier.es/es-revista-acta-investigacion->
- Santrock, W. (2008). *Desarrollo Infantil*. (3°. ed.). España.
- Seigentaler, C y Herrea, C. (2017). *Habilidades atencionales en la infancia*. revista de psicología , 84.
- sastelnuovo, E. (2009). *Si lo modelas lo aprendo* . Mexico : Trillas .
- Screening, S.(2010). *Journal of School Psychology*..Panama.
- Train, A. (2001) *Atención y percepción en los niños y niñas*. Madrid, España.
- Touliatos, J. & Lindholm, B. (1981). *Congruence of Parents and Teachers Ratings of Children*. Canada.
- Zapata, G. ( Mayo 2018). *Revista de psicología la atención en la infancia*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776007.pdf>.

## ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Atención	Rubinstein (1982); la atención es un proceso psicológico de orientación mental hacia determinados estímulos (p.98).	Se medirá el nivel de la atención a través de la aplicación de una lista de cotejo la cual tiene tres dimensiones: atención focalizada, sostenida y selectiva elaborada por Campos (2017).	Atención focalizada	Presta atención cuando están motivados. Terminar las tareas que empieza. Acepta las indicaciones del profesor.	Escala nominal
			Atención sostenida	Sigue instrucciones. Mantiene su atención por periodos largos. Escucha cuando le hablas directamente.	
			Atención Selectiva.	Presta más atención a estímulos secundarios. Muestra interés en los detalles de los materiales presentados. Pierde constantemente objetos de su interés.	

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Juegos Sensoriales	Montessori (1995), los juegos sensoriales son aquellos que estimulan y ejercitan los sentidos, mediante ello los niños empiezan a explorar y comprender el mundo que le rodea logrando en ellos desarrollar habilidades cognoscitivas, de lenguaje, física, social y emocional (p.95).	Se aplicara 20 actividades pedagógicas orientadas a estimular la atención en los niños de cuatro años de la Institución educativa Privada Bruning Pimentel; mediante los juegos sensoriales.	Juegos kinestésicos.	Realiza movimientos de acuerdo a lo que siente. Realiza actividades coordinadas óculo manual-óculo podal mediante juegos kinestésicos. Reconoce las imágenes de fondo a través de juegos visuales. Discrimina las imágenes a través de juegos visuales. Realiza secuencias a partir de los juegos visuales.	Escala nominal
			Juegos visuales	Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza a través de juegos auditivos. Discrimina sonidos iguales y diferentes a través de juegos auditivos. Realiza actividades de acuerdo a la música que escucha mediante juegos auditivos.	

Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo.

Nombre:

Edad:

	Indicadores	SI	NO
<b>Atención focalizada</b>	Presta atención cuando están motivados.		
	Terminar las tareas que empieza.		
	Acepta las indicaciones del profesor		
<b>Atención sostenida</b>	Sigue instrucciones.		
	Mantiene su atención por periodos largos.		
	Escucha cuando le hablas directamente		
<b>Atención Selectiva</b>	Presta más atención a estímulos secundarios.		
	Muestra interés en los detalles de los materiales presentados.		
	Pierde castamente objetos de su interés.		

ESCALA	LISTA DE COTEJO	NIVEL
S	SI (2)	Alto(10-18)
N	NO(1)	Bajo (1-9)

## Fichas de validación del taller

### FICHA DE VALIDACIÓN

#### I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: Maritza Figueroa Chambergó  
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente  
 1.3. Nombre de la propuesta evaluada: Taller: "El juego a través de nuestros sentidos"  
 1.4. Autor de la propuesta: Giovanna Esther Martínez Tejada

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)  
 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)  
 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación de la propuesta		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	La propuesta posibilita transformar lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• CONGRUENCIA	Cada parte de la propuesta es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.			X	
• SUFICIENCIA	Las etapas de la propuesta son suficiente en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las etapas posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.			X	
• CONSISTENCIA	Las partes de la propuesta se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.			X	
• ORGANIZACIÓN	Las etapas y actividades de la propuesta han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.			X	
• CLARIDAD	Las etapas y actividades de la propuesta están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)			X	
• FORMATO	Cada una de las partes o actividades de la propuesta que se evalúan están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).			X	
• ESTRUCTURA	La propuesta cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.			X	
<b>CONTEO TOTAL</b>				30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:

$$\frac{A + B + C}{30} =$$

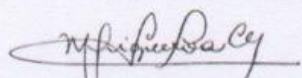
$$30/30=1$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

#### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

**VALIDEZ MUY BUENA**



DRA. MARITZA FIGUEROA CHAMBERGO



FICHA DE VALIDACIÓN

**I. INFORMACION GENERAL**

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: Ibis Alexandra Tejada Tuyume
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente
- 1.3. Nombre de la propuesta evaluada: Taller "El juego a través de nuestros sentidos"
- 1.4. Autor de la propuesta: Giovanna Esther Martínez Tejada

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación de la propuesta		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	La propuesta posibilita transformar lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• CONGRUENCIA	Cada parte de la propuesta es congruente entre sí y con los conceptos que se miden.			X	
• SUFICIENCIA	Las etapas de la propuesta son suficiente en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las etapas posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.			X	
• CONSISTENCIA	Las partes de la propuesta se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.			X	
• ORGANIZACIÓN	Las etapas y actividades de la propuesta han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.			X	
• CLARIDAD	Las etapas y actividades de la propuesta están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)			X	
• FORMATO	Cada una de las partes o actividades de la propuesta que se evalúan están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).			X	
• ESTRUCTURA	La propuesta cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.			X	
<b>CONTEO TOTAL</b>				30	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:

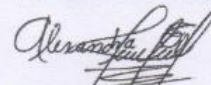
$$\frac{A + B + C}{30} = \frac{30}{30} = 1$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ MUY BUENA



PROF. IBIS ALEXANDRA TEJADA TUYUME