



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en
una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Barreto Pacherres, Sandi Merliza (orcid.org/0009-0008-7080-3999)

ASESORAS:

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (orcid.org/0000-0001-7635-5746)

Dra. Denegri Velarde, María Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios por permitirme hacer realidad este gran logro y acompañarme durante este camino y ayudándome a salir adelante por más obstáculos que he tenido, siempre has estado tu mi señor para que me guíes. Esta tesis me lo dedico a mí por el gran esfuerzo que he realizado.

A mis padres que están en el cielo que siempre me dijeron que sea una gran profesional y cumpla todas mis metas trazadas.

A mi familia por alentarme en seguir adelante y cumplir con lo que más he querido. A mis 2 personas favoritas que creyeron en mí, ya que me dedique en cumplir este logro y no tuve el tiempo que querían que yo esté ahí con ellos, gracias por comprenderme y tenerme paciencia este logro no es solo mío sino de ustedes que creyeron en mí.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por estar presente en mi camino, a la directora de la Institución educativa por brindarme las facilidades de realizar esta investigación, a mis pequeños del aula que se prestaron a participar en este análisis.

A la universidad Cesar Vallejo por abrirme las puertas y creer en mí para ser una gran profesional en el ámbito educativo.

A mi asesora Dra Jakline Leiva Torres por su dedicación y paciencia en sus enseñanzas.

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III.METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3 Población, muestra y muestreo	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimiento	24
3.6 Método de análisis de datos	24
3.7 Aspectos éticos	25
IV.RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	34
VI.CONCLUSIONES	40
VII.RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	44
ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Distribución de la población	20
Tabla 2 Distribución de la muestra	21
Tabla 3 Validez de contenido por juicio de expertos de los instrumentos Juego Lúdico	23
Tabla 4 Validez de contenido por juicio de expertos de los instrumentos desarrollo sensorial	23
Tabla 5 Confiabilidad del instrumento de recolección de datos	24
Tabla 6 Pruebas de normalidad de los datos de las variables de estudio (otros Anexo 8)	
Tabla 7 Resultados descriptivos del juego lúdico	26
Tabla 8 Resultados descriptivos del desarrollo sensorial	26
Tabla 9 Análisis inferencial del juego lúdico y desarrollo sensorial	27
Tabla 10 Relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas	28
Tabla 11 Relación entre el Juego lúdico y Sistema sensorial en infantes	29
Tabla 12 Relación entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico sensorial	30
Tabla 13 Desarrollo sensorial y Juego lúdico de Construcción	31
Tabla 14 Desarrollo sensorial y Juego lúdico cooperativo	32
Tabla 15 Desarrollo sensorial y Juego lúdico de estrategia	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Diseño de la investigación	17
----------	----------------------------	----

RESUMEN

El presente trabajo de investigación nos da conocer como el juego lúdico influye en los estudiantes de inicial en el desarrollo sensorial, por ende, el juego es importante para los alumnos donde se va a lograr una mejor atención en el desarrollo de su aprendizaje, por lo tanto, es indispensable para su crecimiento personal y social. Su objetivo es establecer la conexión del juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años, distrito San Juan de Lurigancho 2023. La investigación se enmarca en el tipo de estudio es básico, enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y su método hipotético deductivo, de nivel correlacional, de corte transversal, la muestra es de 102 estudiantes. Los resultados de la prueba demuestran que el nivel de significancia tiene una conexión real entre las variables de estudio, presenta un Rho de Spearman de 0,488. Ahora bien, el nivel de trascendencia alcanzado en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 lo que permite resolver que existe una relación moderada. Por otra parte, de acuerdo al coeficiente de determinación ($R^2 = 0.238$). Se concluye que el 23.8% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en el desarrollo sensorial en los niños del nivel inicial.

Palabras clave: Juego lúdico, desarrollo sensorial, Juego sensorial.

ABSTRACT

The present research work gives us to know how the playful game influences the initial students in the sensory development, therefore, the game is important for the students where a better attention is going to be achieved in the development of their learning, therefore, it is essential for their personal and social growth. Its objective is to establish the connection of playful play and sensory development in 4-year-old infants in the San Juan de Lurigancho district 2023. The research is part of the type of study is basic, quantitative approach, non-experimental design and its hypothetical deductive method, correlational level, cross-sectional, the sample is 102 students. The results of the test show that the level of significance has a real connection between the study variables, it presents a Spearman's Rho of 0.488. However, the level of significance reached in the hypothesis test is less than 0.05, which makes it possible to determine that there is a moderate relationship. On the other hand, according to the coefficient of determination ($R^2 = 0.238$). It is concluded that 23.8% of the variable: Playful game generates a link in sensory development in children of the initial level.

Keywords: Playful game, sensory development, sensory play.

I. INTRODUCCIÓN

Lo principal del estudiante es el juego, ellos indagan usando el desarrollo de los sentidos. Esta actividad es importante porque exploran, se integran, socializan con los demás estudiantes es por ello, que las funciones neuronales tengan un mejor procesamiento. Córdoba (2018) menciona, que la estimulación temprana son las capacidades sensoriales desde temprana edad a partir de un año, el educador realiza actividades donde promueve la estimulación del sistema sensorial y esta propuesta tiene como tema central juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años y es fundamental en el aprendizaje, donde las habilidades motoras promueven el incremento de sus conexiones neuronales por medio del movimiento; esto genera que el desarrollo del juego es la parte física, mental que el niño puede ejercitar donde le conlleva solucionar problemas cotidianos.

Según Llanos (2019), establece que la actividad del juego es parte fundamental de nuestra historia porque está presente en todas las épocas, aunque han ido variando en función de la historia y el contexto cultural, ya que cumple la parte importante del aprendizaje sociocultural; los juegos suelen ser actividades distintas de los infantes y lo practican en todas las etapas de la vida, donde liberan el estrés que se genera en el día, por eso la recreación es un movimiento lúdico que se necesita la participación activa de los infantes y se favorece la construcción de su aprendizaje. Asimismo, Sierra (2019) nos manifiesta, que los neurocientíficos han estudiado los enigmas demostrando que existen engranaje de fenómenos que permite la reordenación de neuronas se restituya de funciones cerebrales como el resultado del proceso de aprendizaje y memoria. Esto quiere decir que nuestro cerebro se adapta a nuevas situaciones y adquiere nuevos aprendizajes.

En cuanto, al deporte es fundamental porque ayuda a los niños a desempeñar un papel muy importante para la atención a nivel del mundo, por eso la Organización de las Naciones Unidas (1959), detecta una gran capacidad en el infante. Además, en el Fondo de las Naciones Unidas (2004) en su artículo menciona a los niños donde sueñan con juegos que le llamen la atención e incluso en los problemas más difíciles, por eso los incita al juego y a la recreación como

hacer deporte y también a los estudiantes con discapacidad, esto ayuda a mejorar su autoestima. En ese mismo contexto, en Finlandia (2019), los infantes asumen responsabilidades y una de ellas es jugar en la escuela como dice el director Heikki Happonen cuando se mueven sus cerebros funcionan mejor. Sahlberg (2019) los niños toman interés en clase. A nivel mundial según la Unicef (2018) los padres se preocupan por sus hijos y los preparan con estrategias para mejorar su vida diaria.

Los juegos infantiles en Brasil (2018) son herramientas que despiertan la imaginación y fantasía donde estimulan la capacidad y habilidades de los niños para tener una mejor comunicación. En Colombia en el 2018 hacen espacios exclusivamente para juegos a través de las ludotecas fijas y móviles donde la base fundamental es que el niño pueda resolver problemas, a convivir en armonía y expresar sus propios sentimientos. Por tanto, en Ecuador, Pérez (2023) nos dice que esta actividad es un movimiento que permite el aprendizaje de los niños mejorando la atención de reconocer el medio en que se desenvuelve, manifestando la creatividad a través del lenguaje. En esa misma disposición por Miñán (2021) refiere el juego como una actividad principal, ya que el niño juega explorando su medio que le rodea y usando e integrando los sentidos.

En tal sentido García (2022), desde la aplicación de los juegos lúdicos son muy carentes para los infantes ya que las características de estas han sido empleadas en la actualidad y en consecuencia con esto las metodologías usadas tienden hacer antiguas, lo que ha causado una dificultad en la aprobación y la comprensión por parte de los colegiales. Las docentes por medio de estrategias metodológicas realizan actividades que estimulan a los estudiantes en la exploración, donde aprenden diferentes experiencias y adquieren habilidades que tengan mejor precisión y coordinación. Al plantear el juego en las aulas los estudiantes toman interés y prestan atención en el aprendizaje, donde se gestiona sus emociones a través del sistema sensorial; desde que nace necesita desarrollarse en una manera impecable en su medio a través de las evoluciones de crecimiento y aprendizaje.

Se justifica de manera Metodológica, la investigación estuvo basada en instrumentos de recolección de datos validados por expertos es por ello, que se aprovecha para un uso futuro de otras investigaciones. Por otra parte, la determinación de Alfa de Cronbach sirve para contar la demostración de fiabilidad es por ello, que se validan la existencia de las variables de estudio.

Esta investigación se justifica de manera teórica porque tiene información viable para las referencias de estudios posteriores, porque se pretende aportar mayor información de estas dos variables juntas. Por Venegas et ál. (2018) nos menciona, que el juego es importante para la evolución de la personalidad del infante en cuanto a la teoría de Piaget, Vygotsky, Freud, Elkonin, es una pieza fundamental en el desarrollo individual y social del estudiante, ellos nos plantean que el juego es un rol importante para el individuo. Asimismo, Córdoba (2018) el desarrollo sensorial en el niño se puede trabajar mediante actividades para su globalización de su etapa infantil y un buen rendimiento académico.

Asimismo, en el ámbito técnico y práctico, se ha demostrado el efecto que tiene la aplicación de los juegos lúdicos para incrementar el desarrollo sensorial en infantes de 4 años de ese mismo contexto, se demostró por medio de la estadística descriptiva e inferencial; asimismo contar con la probabilidad de uso hacía diferentes instituciones educativas del nivel inicial. Por ello, Serrano (2019) afirma que los niños desde antes de su nacimiento están ligados a las sensaciones como olores, luces y sabores y todo estímulo que alcanza al cerebro.

Igualmente, en la justificación del ámbito social, se demuestra el juego lúdico es una estrategia didáctica para que los infantes mejoren cada día en desarrollo sensorial por tal motivo, se pudo evidenciar ante el tipo de planteamiento y se mejoró en el nivel de competencias, es así que su trabajo en el aula tenga un significado positivo; también es un aporte para los docentes en aplicar estrategias. Al mismo tiempo, Paredes (2017) afirma que el juego se ha visto desde el comportamiento del ser humano y es paradójico el cual es difícil de definir, ahora bien, se aprende desde lo más ambiguo. Por eso se ha demostrado que los juegos lúdicos son estrategias didácticas para los estudiantes y puedan mejorar en sus

competencias, desempeño del niño. En ese mismo contexto, Llanos (2019) plantea que la actividad se realiza teniendo en cuenta las necesidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales de ellos y se basa en los espacios que se va a realizar.

En esta investigación se observa a los infantes del nivel inicial de 4 años, les cuesta hacer ejercicios porque durante la pandemia estuvieron encerrados en casa y no lo realizaban, por eso se elaboró una lista de cotejo donde ayude a los niños mediante el juego y tenga aportes significativos para un futuro innovador. Por lo tanto, la finalidad general de este estudio nos menciona ¿Cuál es la relación entre juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?

Asimismo, se estableció las finalidades específicas: Establecer la relación entre el juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023. Por ello, se presenta los objetivos específicos establecer la relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas en infantes de 4 años, establecer la relación entre el juego lúdico y el sistema sensorial en infantes de 4 años, establecer la relación entre desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial en infantes de 4 años, establecer la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de construcción en infantes de 4 años, establecer la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4 años, establecer la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes de 4 años.

En cuanto a la hipótesis de averiguación incluimos la siguiente existe relación entre el juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023. En consecuencia sus hipótesis específicas son las siguientes existe relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas en infantes de 4 años, existe relación entre el juego lúdico y el sistema sensorial en infantes de 4 años, existe relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial en infantes de 4 años, existe relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de construcción en infantes de 4 años, existe relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4

años, existe relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes de 4 años.

II. MARCO TEÓRICO

En determinados estudios asociado con las variables mencionadas se considera los trabajos de investigación internacional y nacional con las variables de este trabajo. El juego permite a los niños involucrarse, modificar, variar, crear, cambiar, transformar una situación a otra y se puede realizar modificaciones planteando propuestas sencillas que atiende a los conocimientos previos de los infantes y puedan resolver problemas donde le faciliten la construcción de nuevas estrategias de resolución que pasa en su vida cotidiana.

Yanez (2022) tiene como objetivo en su investigación es identificar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los colegiales en Ecuador; por un lado, propone un estudio metodológico de método cuantitativo, por otra parte, es de tipo aplicada con un diseño no experimental relacionado con los niveles explicativos, correlacional- causal y de tiempo transversal, el modelo que llevo a cabo fue a 30 estudiantes entre ocho y diez años. Por ello, el método que realizó fue la encuesta y su instrumento el cuestionario. Asimismo, se concluye que, a mayor proporción de estudiantes de primaria que participan en juegos recreativos, mayor es el rendimiento académico o menor proporción de actividades recreativas, menor es el rendimiento académico en los colegiales.

Meneses (2019) tiene como objetivo relacionar el juego como estrategia lúdico -pedagógica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva e interpretativa en escolares de quinto grado de Colombia. Por lo tanto, emplea un enfoque cuantitativo de alcance descriptivo que menciona un tipo transversal de diseño no experimental. Su población estuvo compuesta por veintiocho escolares entre 10 a 13 años. Se llego a la resolución que la mayoría de colegiales tienen niveles bajo de lectura interpretativa y comprensiva. De esta manera, se puede ver el progreso de los estudiantes con las interesantes estrategias lúdicas que emplean en el aula, y se puede reconocer un interés y deseo de mejorar en el proceso de enseñanza.

Según Albornoz (2019) en su artículo el analisis que realizó en Ecuador tiene como objetivo principal establecer el juego y desarrollar la creatividad de los niños de inicial del colegio Benjamín Carrión ,el cual tiene un diseño de campo y su nivel

es descriptivo de corte transversal, por ello su enfoque es cuantitativo donde sus habitantes son de 25 infantes, la técnica que empleo fue la entrevista y el instrumento es el cuestionario de alternativas múltiples. Por lo tanto llego a concluir que los docentes no trabajan, como es el juego trabajo, donde ellos forman a estudiantes mecánicamente por ende, es necesario cambiar de estrategia donde los niños exploren y expresen la creatividad a través de actividades lúdicas.

Córdoba y Ospina (2019) en su artículo nos muestra que su objetivo es Determinar la influencia de los juegos y los videojuegos en los procesos formativos de los niños del nivel preescolar en Bogotá. Asimismo, tiene como diseño metodológico que corresponde a un estudio descriptivo-cuantitativo, no experimental y su población es de 41 instituciones educativas el cual se adaptó como instrumento: encuesta y la entrevista. Por ende, se concluye el estudio que permiten estas herramientas tecnológicas de forma moderada ya que puede convertirse en un factor práctico en el proceso de aprendizaje de los infantes.

Santander (2018) en su artículo nos menciona el objetivo es determinar las dificultades en integración sensorial, afectividad y conducta en estudiantes de una escuela pública en Colombia. Por lo tanto, en su metodología es cuantitativa de tipo no experimental y su estudio es descriptivo en el señala su muestra no probabilística de 66 colegiales en un colegio oficial. Por ello, en los resultados se confirma que existe problemas en la integración sensorial, problemas de aprendizaje como leer, el cálculo, problemas de ansiedad, depresión y conducta, asimismo, se requiere programas de identificación e intervención en los colegios.

Rodríguez (2018) el estudio que realizó en su artículo de investigación desde la ciudad de Manizales su propósito es determinar juego en los estudiantes de tres a seis años que aparece el desorden en el desarrollo sensorial por ello, su población es de 47 alumnos con diversas patologías en tal sentido, tenemos su metodología que presenta estudio empírico analítico de corte cuantitativo y se realizó un test de conducta por lo tanto, su investigación es descriptivo correlacional en el menciona, que su diseño es no experimental asimismo, el resultado de esta investigación es que los integrantes tienen un alto porcentaje sensorial de tipo auditivo, táctil,

olfativo, gustativo, visual, en cambio permitirá visualizar las características propias del juego tanto en el desorden del procesamiento sensorial en otras variables de comportamiento se presenta bajo. Por eso se debe seguir aplicando el test de conducta para mejorar el comportamiento en el juego.

A nivel nacional Ruiz (2022) de Piura nos menciona en su objetivo principal es de instituir el enlace a través de las destrezas motrices y la manifestación oral en colegiales por otra parte, su muestra de estudio está conformada por 24 niños y su metodología de investigación es básica en ese mismo contexto, su diseño fue no experimental de tipo correlacional simple, bajo un criterio cuantitativo igualmente, utiliza el instrumento de tabla de observación, su resultado de esta investigación muestra una relación de crecimiento positivo, que si se establece conexión entre destrezas motrices y la dimensión fluidez en alumnos de inicial. Como vemos en esta investigación los resultados llegó ser un éxito, por lo tanto, estoy de acuerdo con el autor, el juego es lo importante para los infantes del nivel inicial, por otra parte, ellos se están formando y la actividad le ayuda en las destrezas motrices.

García (2022) el estudio que realizo en Talara es precisar la conexión a través del juego lúdico y las destrezas matemáticas en estudiantes por otra parte, su metodología es de tipo básico, de diseño no experimental, transversal y correlacional, es así que se realizó la muestra de 35 estudiantes también, aplico el instrumento cuestionario de tipo proporcional, además, el resultado señaló que la relación entre la recreación lúdica y las destrezas matemáticas fue de 0.576. Por ello, se realizó la conclusión entre la recreación lúdica de construcción y las habilidades matemáticas y se aprobó la existencia de la hipótesis alternativa para los estudiantes impulsando su creatividad.

Asimismo, Saldarriaga (2022) en la investigación que realizo en Chiclayo tiene como objetivo elaborar talleres lúdicos para el fortalecimiento de la psicomotricidad en niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública, por ello su metodología es básica – descriptiva asimismo su enfoque es cuantitativo bajo un diseño no experimental transversal, además su muestra es de 26 infantes

de cinco años, es por eso que se aplicó un cuestionario y la técnica una guía de observación por lo tanto llegó a la conclusión que el 48 % de estudiantes desarrollan sus habilidades psicomotoras por otra parte el 52 % está en proceso, lo que se refleja es que presentan dificultades en los talleres lúdicos para el fortalecimiento de su psicomotricidad.

Del mismo modo, Miñán (2021) el propósito de estudio que realizó desde Ayabaca es precisar la conexión a través del juego y la integración sensorial de alumnos de cinco años ubicado en el departamento de Piura. Es una investigación aplicada que se lleva a cabo utilizando el método correlacional, donde se figura que es cuantitativa y su diseño no experimental, la prueba que realizaron fueron a 100 estudiantes. Además, los resultados son descriptivos e indica que existe una relación significativa en su efecto entre juego e integración sensorial, por lo tanto, se concluye a mayor actividad lúdica que desarrollen los infantes podrán explorar, crear, aprender e incitar su apariencia cognoscitivo, emotivo, social y motor generando que el sistema sensorial sea conducido al sistema nervioso en tal sentido, que a más actividades de juego sensorial tendrán mayor integración sensorial y nos dará una reacción social concerniente por parte de los estudiantes.

Ahora bien; Valor (2019) nos conecta que el juego está definido en reglas y es conveniente en su desarrollo el cual tiene como significado juegos de lenguaje que dan sentido a las prácticas concretas y estas son en primer lugar la relación en su totalidad que son aprendidas mediante ejemplos, el segundo el ejercicio práctico donde este adquiere sentido y el tercer lugar, el juego en familia al aire libre. Agregando a lo anterior, Franco (2022) menciona que es una actividad que se origina desde el arte y se da en el siglo XIX al mismo tiempo, se desarrolla en su infancia con relación a la educación en su evolución y es fundamental para los niños, y nos proporciona un medio de comunicación con otros infantes, con las personas adultas también, accedemos a elegir a nuestros amigos para jugar, socializar, asumir reglas respetando a los demás; el juego es importante porque tiene como significado ganar o perder por lo tanto se juega entre compañeros en armonía.

Además Céspedes (2018) en su estudio de investigación que realizó en el callao es disponer la asociación que existe entre la evolución sensorial y rendimiento del educando en los discípulos de cinco años aún, se aplicó un modelo metodológico correlativo y la muestra que se realizó fueron de noventa niños, también, el método que utilizó es de hipotético deductivo y su tipo de estudio es básica por otra parte, su diseño no experimental, descriptivo correlacional agregando a lo anterior, los resultados de este estudio fue el pacto en la evolución del procesamiento sensorial y el rendimiento escolar en los niños alcanzado una baja posibilidad de disfunción sensorial donde se comprueba un elevado rendimiento escolar asimismo, se llegó a la conclusión de establecer actividades sensoriales para un mejor rendimiento escolar.

Por lo tanto, de haber mencionado las referencias de estudio también, se hablará de las variables que es lo importante de nuestro trabajo de investigación que nos conecta que el juego está definido como estrategia de carácter didáctico donde se desarrolla alguna capacidad en base a estrategias de interacción el cual, deberá ser implementados por los docentes quien va ejecutar el juego (Córdoba et ál., 2017).

El juego según Llanos (2019) afirma que es una necesidad en las personas y no solo en ellas, si no que se da también en los animales y es una satisfacción para ellos; aunque, las actividades que realizan los niños se deben dar en su vida diaria para que estén más relajados y no tengan el estrés que se da en su día, de eso se desprende; las actividades lúdicas donde el infante construye y favorece su aprendizaje en sus dimensiones tanto, sensorial, construcción, cooperativo y de estrategia.

Por estas razones en la revista Ventana Abierta escrita por Calaveras (2022) afirma que Piaget denomina el juego simbólico como parte de su imaginación y esto conlleva que el infante mediante su pensamiento puede satisfacer sus necesidades donde el mismo aprenda sus propias reglas en tal sentido pueda aprender a resolver problemas; en la frase que menciona el autor “El niño no aprende a jugar,

sino que juega a aprender”, es porque el infante desarrolla sus adecuadas habilidades.

Para el Ministerio de Educación (2018) también en el programa curricular de Educación Inicial, es importante las actividades de jugar al aire libre ya que, es agradable y no está dirigida donde el infante puede tomar sus propias decisiones, asumir adecuadamente sus reglas y es así que sus habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas se desarrollan mejor cada día.

Estos juegos va ayudar en el desarrollo cerebral del infante mejorando y ampliando su capacidad de inteligencia, según Cervantes (2020) puesto que, las emociones cumplen un papel muy importante porque favorecen en sus sentimiento, autoestima y autoconfianza donde se propicia la alegría y la satisfacción de jugar y ayuda a resolver problemas que se da en su vida diaria; Los niños por medio de su imaginación expresan lo que sienten y desarrolla su inteligencia interpersonal; de manera que Marcéan (2021) la actividad del juego provoca una motivación de placer donde se disminuye la hiperactividad, el control de su conducta y se regula sus emociones.

Según los teóricos el Congreso Internacional de Innovación Pedagógica y Praxias Educativas por López (2018) menciona a teóricos como Sigmund Freud (1920), el juego es importante para la expresión y es como una terapia donde el ser humano toma como placer, gracias a ello calma los conflictos y las preocupaciones. Para Piaget, los niños se relacionan en su entorno de 3 formas: asimilación, acomodación y la adaptación es porque el juego es una concentración de asimilación, ya que a través de la actividad el infante se adapta a su realidad, por lo tanto, el juego es visto como la asimilación de la realidad a las sus propias capacidades. Por ello de acuerdo a Min (2006) Vygotsky afirma en su teoría constructivista que, a través de las experiencias e interacciones sociales es la herramienta de socialización más importante para que los infantes desarrollen sus capacidades intelectuales.

Por lo tanto, Waldorf, esta actividad está relacionada con la naturaleza imitativa del estudiante ya que los maestros realizan actividades delante del niño con el fin de que imiten o copien esas acciones donde enriquezcan su imaginación durante el juego. Asimismo, el método de Montessori es un pilar fundamental para el aprendizaje a través del juego ya que se caracteriza por su creatividad voluntaria, motivante elegida por los niños con la finalidad de resolver problemas, en consecuencia, ellos son los protagonistas del proceso de aprendizaje (Alonso, 2021).

En el presente estudio, se ha cogido las dimensiones de los juegos lúdicos, establecidos por Córdoba et ál. (2017) más aún nos comunica que estos son considerados como estrategias que le permite el crecimiento de los alumnos en los siguientes juegos lúdicos sensoriales, construcción, cooperativos y de estrategia (Rohib et ál., 2019).

Por lo tanto, en la dimensión de juegos lúdicos sensoriales se distingue por ejercitar los sentidos del sujeto, donde los profesores deberán hacer prácticas y desarrollos consecuentes como en las sesiones de clase (García et ál., 2021). Por ello se da desde las primeras semanas de vida en la relación pedagógica y pueda contar con un concepto claro, precisar donde alcance a resolver problemas complejos en base a las sensaciones (Ukobizada et al., 2021).

En su dimensión de construcción se trabaja las diferentes expresiones de distintos actores como los psicólogos Piaget, Freud, Vigotsky, Bruner, Linaza y Maldonado realizaron grandes aportes en el juego en la construcción de su desarrollo en los niños y su clave principal es el lugar, ubicación de la experiencia cultural y el espacio donde estará el individuo por eso, es de suma importancia esta dimensión porque le ayudará al infante a socializar con los demás niños, compartir, desarrollar nuevas experiencias, estrategias y este se da de cuerpo a cuerpo asimilando el comportamiento de los demás y poniendo las reglas del juego en que, el individuo y el profesor tienen que darse cuenta como este objeto puede ser manipulado es así, que todos deben respetar las relaciones sociales de los demás

y les ayuda a solucionar pleitos que se puedan dar en un juego, mejorando los procesos de integración social (Cruz et ál., 2021).

Además según Ramdani et ál. (2020) el juego de construcción no depende de las propiedades particulares que tiene un determinado juguete sino la relación directa con el objeto, donde el alumno y el docente va a captar como es el objeto que manipulará y es así que su imaginación lo va a diversificar por medio de la creatividad.

Asimismo en su dimensión juego cooperativo, es la participación del juego colectivo de manera activa enseñando el respeto, las normas a sus compañeros y sobre todo que se busca un fin educativo y la confianza en sí mismo Arlandes et ál. (2020) en tal sentido la fundamentación que realizó Marcén (2021) es que le permite al individuo tener movimientos de su cuerpo en cuanto a las reacciones con los demás compañeros, también mejora el equilibrio y la coordinación de su esquema corporal y su conducta de carácter. Bruner (2018) es un proceso mental en el aprendizaje que se realizó a través de la investigación del desarrollo cognitivo donde se caracteriza la inteligencia de cada persona e influye en el rendimiento escolar, por medio de las actividades los infantes no solo aprenden los colores, las formas, tamaño, si no también, la empatía y aprenden a socializarse por medio del lenguaje.

En cuanto a la dimensión juego de estrategia, es considerado como instrumento de resolver problemas donde se genera una mejor capacidad de respuestas en la persona y sus procesos mentales Córdova et ál. (2017) por lo tanto, es una experiencia del individuo o la actitud que pueda tomar en el juego donde daría alcance a un impacto que el infante pueda solucionar problemas. Además, Caballero (2021) el aprendizaje que se da a los colegiales es necesario el acto del movimiento y esto se da a través del juego y es importante los juegos del aula que es una capacidad de resolver las acciones de aprendizaje, de manera que los profesores cumplen un rol muy importante en la enseñanza de los escolares, aplicando la recreación como una estrategia en el desarrollo de la educación del niño.

En cuanto a la teoría del juego lúdico tenemos autores como Rubin, Fein y Vandenberg dichos autores consideran que existe cuatro ideas y series donde sustentan el manejo del juego didáctico, una de las primeras está vinculada con la excedencia de energía Sierp (2018) esto hace que los individuos estén distraídos o ausente durante las sesiones de clases. Por lo tanto, la recreación está liberando energía por ello, en el momento de clase puedan concentrar y lograr desarrollar una clase placentera.

Ahora bien, Muñárriz (2019) insiste en la segunda variable que el desarrollo sensorial es lo que incide en el desarrollo de la percepción, es decir el aumento y cambio de la visión, el tacto, el oído, el gusto, el olfato. Al mismo tiempo Zabalza (2017) nos precisa que el desarrollo sensorial es la percepción que se da a través de los sentidos y de diferentes estímulos sensoriales, es el proceso del cerebro que organiza nuestras sensaciones y nos conduce a organizar e interpretar a través de las neuronas que evolucionan en su desarrollo de la maduración del cerebro a partir de las primeras etapas de crecimiento.

En la segunda variable hablaremos de los teóricos como: Piaget consideró que todo ser humano están implicados en la interpretación de todo objeto que les rodea y. debe ser manipulado, para tener la sensación de ciertos estímulos. Además, en la teoría pedagógica de Montessori nos menciona que los maestros de educación inicial, deben fomentar a los alumnos del crecimiento de sus sentidos a través de estímulos. Por eso, se aprende a través de la participación activa siendo el infante la estrella de su proceso de aprendizaje empleando objetos sensoriales y lúdicos donde puedan manipular con sus propias manos, en función de los sentidos. Para Bruner en su teoría psicológica nos hace mención que los alumnos deben aprender a través del descubrimiento guiado por los docentes durante la hora de clase por ello, la labor del docente no es solo explicar la clase, sino proporcionar materiales que sean adecuados para los colegiales (Castro et ál., 2010).

Además, la integración sensorial Serrano (2019) de eso se desprende innumerables sensaciones que se experimenta desde que él bebe está en la barriga de la madre está resolviendo algunas sensaciones pero se dará cuenta cuando ya

nace, esas sensaciones la descubre como son los cinco sentidos y dos de ella lo conocerá cuando está en plena evolución como es la percepción y el equilibrio, al procesar esta información el cerebro va adquiriendo un mejor desarrollo en las conexiones neuronales y forman un estímulo diferente visuales, olores, sonidos, sabores y sensaciones corporales que el infante experimenta y esta información se desprende de habilidades que es la percepción, el lenguaje, la atención, la memoria y el pensamiento abstracto.

Ahora bien, el sistema sensorial Serrano (2019) en efecto es importante porque pone en atención el sistema táctil donde se percibe todo lo que nuestro cuerpo siente a través del tacto, si no tuvieras la sensación de sentir, tocar no podríamos percibir lo que está a nuestro alrededor, este sistema es el responsable de avisarnos de los peligros; el sistema vestibular es un receptor del oído interno y se estimula por el levantamiento de la cabeza, cuello, ojos y el cuerpo, el cual ayuda a mantener un equilibrio. Por ello, desde que él bebé está en la barriga de la madre desarrolla la fuerza de la gravedad y cuando ya nace puede mover la cabeza, sentarse, ponerse de pie y pueda caminar; el sistema propioceptivo son aquellos que están en nuestro cuerpo como los músculos, articulaciones y ligamentos además, estos envían un mensaje al cerebro sobre la posición de nuestro cuerpo.

Por otra parte, las habilidades cognitivas Pereyra (2020) nos menciona, que es un conjunto de operaciones mentales donde se recoge la información del medio en que vivimos a través del conocimiento y esta cognición se lleva al cerebro desde ahí se procesa, todo lo que observamos, analizamos se guarda en nuestra memoria en ese mismo contexto, cuando hablamos de estas habilidades que realiza la mente llega la información a nuestros sentidos donde realizamos actividades como correr, saltar, barrer, cocinar, esta destreza pone en acción a los procesos básicos del pensamiento (la comprensión, el pensamiento).

III.METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Según Sánchez (2018) define que el análisis de investigación es tipo básico porque se centrará en evaluar las condiciones de las variables. Por ello, se realizará esta investigación científica generando algunos cambios donde se aplicará la observación mediante procesos y se dará como conclusión que el estudio es básico, por lo tanto, es la manera de resolver un problema de investigación significativa en estudiantes de inicial.

Su enfoque es cuantitativo porque responde a los enunciados de supuestos entre las variables relacionadas que son parte de la problemática que se estudiará, Por ellos se utilizará la recolección y análisis de datos para contestar preguntas del estudio y probar las hipótesis establecidas (Sánchez y Murillo, 2021).

Por otra parte, el paradigma positivista consiste en examinar las ciencias sociales de la manera en cómo se examina los entes que forma parte de la naturaleza (Roca-Cuberes, 2020) porque se recogerá información de manera descriptiva.

Por medio de esta investigación se realiza grandes cantidades de datos continuos y discretos de las variables al tener la minoría no se llega a obtener resultados insignificantes, por eso se basa en estadísticas (Rasinger, 2020).

3.1.2 Diseño de Investigación:

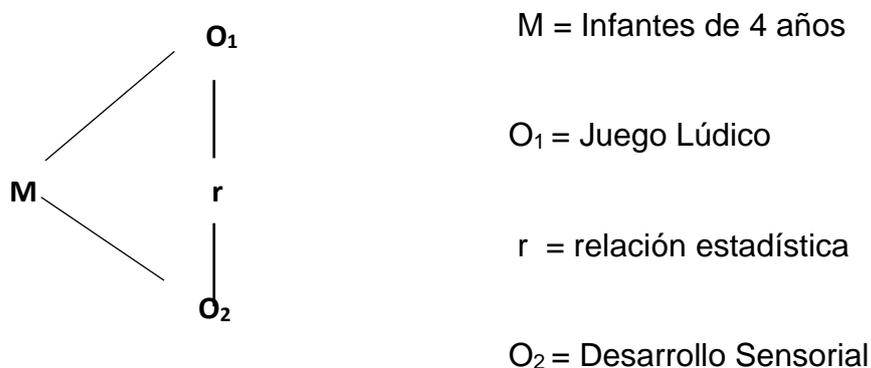
El diseño empleado de esta investigación es no experimental porque las variables estudiadas carecen de estímulos y de limitaciones experimentales de la misma manera, su método hipotético deductivo porque no se manipula las variables se aportó su estado natural más bien la relaciona entre ellas en forma intencional. Usualmente este diseño es más débil y son pocos confiables ya que, en las

observaciones es la forma más común de una investigación especialmente en las descriptivas que es más adecuado (Rebollo y Ábalos, 2022). Por lo tanto, Mata (2019) nos menciona que son análisis que se efectúan sin manipulación y se cumplen en su entorno natural, es descriptiva y de corte transversal porque se evaluará en un determinado periodo de tiempo, el cual se utilizará para explorar las dos variables independiente y dependiente debido a los datos que se recogieron (Senthilnathan,2019).

Es por ello, se consideró el nivel correlacional porque busca el conocimiento de la existencia de correspondencia entre las variables de estudio, al determinar en valor Rho de Spearman, con la intención de instaurar el peldaño de alcance a una variable, por lo tanto, su alcance es de investigación transversal porque se realizará en un solo momento en un tiempo determinado (Hernández et ál., 2018).

Figura 1

Tenemos su esquema



3.2 Variables y operacionalización

V1: Juego Lúdico

Definición conceptual

Considerando a la variable, es definido como actividades que se realizan en las estrategias metodológicas, tiene un desarrollo de enseñanza y formación que es necesario para la maduración del niño donde favorece su desarrollo en base a una estrategia de relación y practica el cual debe ser implementado por profesores

dentro de un ambiente (Córdoba et ál., 2017). Está actividad enseñará a los infantes del nivel inicial a tener el grado de maduración en las capacidades en base a las estrategias de juego en su desarrollo motriz.

Definición operacional

Para poder calcular la variable de estudio se ha denominado el juego lúdico que tiene 20 ítems con 4 dimensiones y son los siguientes: juego lúdico sensorial, construcción, cooperativo y de estrategia donde su instrumento es el cuestionario y se ha analizado las dimensiones por tal sentido, ha sido utilizado el programa de SPS.

Indicadores

Los indicadores de la primera dimensión: son los siguientes: Correspondencia, aceptación, relación intersubjetiva también tenemos de la segunda y es características del juego, manipulación, creatividad. Y la tercera es: contribución, comunicación, conducta prosocial, y de la última es: resolución de problemas, activación de procesos, capacidad propia.

(Anexo 1)

Escala: Ordinal

V2: Desarrollo Sensorial

Definición Conceptual

Influirá en la estimulación temprana del infante donde sus capacidades sensoriales son de gran importancia para el docente y nos precisa un desarrollo en la percepción a través de los sentidos es por ello que las neuronas evolucionan en la maduración del cerebro (Zabalza, 2017).

Definición Operacional

La variable de estudio del desarrollo sensorial se designa en las siguientes dimensiones: sistema sensorial y habilidades cognitivas el cual tiene 26 ítems se realizará mediante una observación de una lista de cotejo, empleando la escala de mediación ordinal.

Indicadores

Tenemos a los indicadores de la primera dimensión como: la percepción, lenguaje, la memoria y atención.

Los indicadores de la segunda dimensión como: el sistema auditivo, táctil, olfativo, visual, gustativo, propioceptivo y vestibular.

(Anexo 2)

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Los habitantes vienen hacer toda la población de los participantes de la investigación y puede estar agregado por personas, objetos, grupos o fenómenos (Ventura-León, 2017). Dentro de esta investigación el conjunto de personas estará conformado por 480 alumno del nivel inicial de 2 a 5 años en una institución educativa de San Juan de Lurigancho.

Criterios de inclusión

- Alumnos que estudian en la modalidad de EBR.
- Alumnos que están inscritos en Siagie
- Alumnos que asisten a las clases.

Criterios de exclusión

- Alumnos matriculados de este año 2023
- Alumnos que tienen problemas de salud

Población de estudio

Son 9 secciones que pertenecen al turno mañana y 8 secciones del turno tarde solo 1 sección es la que participará del estudio y está conformada por 102 alumnos.

Tabla 1*Distribución de la población.*

Turno	Secciones por color	Edades				Total
		2	3	4	5	
Mañana Y Tarde	blanco	19				
	Rojo		60			
	Azul		58			
	Fucsia			57		
	Anaranjado			60		
	Lila			60		
	Verde				56	
	Turquesa				56	
	Amarillo				54	
Total	9 aulas					480

3.3.2. Muestra

Es un subconjunto de unidades que están dentro la población que conforma por los participantes de la investigación y es de tipo no probabilístico (Hernández et ál.,2018). Este estudio está conformado por 102 estudiantes del aula de 4 años turno mañana y tarde, ya que ellos serán convocados mediante la aprobación de una carta enviada a dirección, que se caracteriza un modelo del subconjunto de los habitantes, por lo que se obtiene la clasificación de la muestra de dos formas exclusión e inclusión.

Criterios de inclusión: Se tendrá en cuenta a alumnos de 4 años matriculados que tengan el consentimiento informado por la institución y los padres de familia que colaboraran en la investigación.

Criterio de exclusión: Estudiantes de 13 salones que no participaran de la investigación.

Tabla 2*Distribución de la muestra.*

Sección	N° Estudiantes
04 años	102

Fuente: Data de nómina de matrícula 2023.

3.3.3. Muestreo

El propósito del muestreo es de tipo intencional o por conveniencia, por ello el investigador se basa a sus capacidades técnicas de poder aplicar el instrumento de indagación científica a la parte de los habitantes que será examinada (Hernández & Carpio, 2018). El cual quiere decir que la población se constituye en sub grupos y define la toma de muestra como un grupo de criterios que se llega en fijar a los habitantes de estudio para la clasificación de la prueba.

3.3.4 Unidad de análisis

Se trabajará con infantes de 4 años de educación inicial de EBR entre mujeres y hombres en la Institución Educativa Cuna Jardín.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

Esta técnica de estudio es la observación es donde se obtiene la recolección de datos de la información del comportamiento y característica de la persona. Además, es aquella técnica que se acoge al cuestionario para realizar la recopilación de datos de los elementos observables o medibles y su finalidad es establecer si el propósito de cada uno de los criterios está presente en el objeto que se evaluará Jiménez (2018). Como docente es importante porque vemos si el niño o la niña capto o no el aprendizaje significativo mediante las variables mencionadas.

El cuestionario fue aprobado por personas expertas en conocimientos de las variables.

3.4.2. Instrumentos

Variable 1: psicométricas originales y peruanas de 1980 adaptado por Schmidt et ál. (1995) donde se crearon el cuestionario de esquemas con el fin de realizar una reestructuración cognitiva y conductual; en la primera se realizó un banco de ítems para poder hacer una selección y se aplicó la prueba piloto. La herramienta el cual se utilizará es el cuestionario que consta en 20 preguntas para la variable de juego distribuido en sus 4 dimensiones así mismo, se le asignó la siguiente escala de valoración: el cual fue validado por 3 personas expertas, donde se tomó como referencia la escala Likert de valoración de 5 niveles de respuesta Hernández et ál. (2018) define que el cuestionario es un conjunto de preguntas ordenadas metódicas con la finalidad de establecer una respuesta clara y objetiva.

Variable 2: Propiedades Psicométricas peruanas del 2006 adaptado por Gonzales et ál. (2016) tuvo como objetivo construir la apreciación de la calidad de los programas y asignaturas ante una evaluación de cada ítems. El segundo instrumento que se empleo es la lista de cotejo y este tipo de matriz se conoce como lista de verificación porque su finalidad es determinar si los criterios están presentes en el objeto ya que, es un juicio basado en evidencia donde está formulada por 26 ítems y su característica de escala es dicotómica es por ello, se acepta dos valoraciones que son excluyente Jiménez (2018). Comprende 2 dimensiones el cual fue homologado por 4 personas expertas Hernández et ál. (2018) define validación como un procedimiento que permite la evidencia de las preguntas planteadas.

(ver Anexo 3)

3.4.3. Validez y confiabilidad

La prueba para evaluar la validez de los instrumentos es la autenticidad, por fijar la coherencia interna mediante juicio de expertos, ellos son los que aprueban si está bien o no los criterios a seleccionar y tienen que ser profesionales para validar la matriz; a continuación, mencionaremos los nombres de los expertos. (Villasís-Keever et ál., 2018).

Tabla 3*Validez de contenido por juicio de expertos de los instrumentos Juego Lúdico.*

Apellidos y Nombres	Grado académico	Valoración
Parra Vásquez de López Marybel	Mg. Docencia en Gestión Escolar con liderazgo Pedagógico	Adecuado
Astulla Medina Ytzia	Mg. Docencia Universitaria	Adecuado
Cano Chuquillanqui Lizbet Thalia	Mg. Psicología Educativa	Adecuado

Fuente: Matriz de validación de juicios de expertos.

Tabla 4*Validez de contenido por juicio de expertos de los instrumentos Desarrollo Sensorial.*

Apellidos y Nombres	Grado académico	Valoración
Parra Vásquez de López Marybel	Mg. Docencia en Gestión Escolar con liderazgo Pedagógico	Adecuado
Astulla Medina Ytzia	Mg. Docencia Universitaria	Adecuado
Cano Chuquillanqui Lizbet Thalia	Mg. Psicología Educativa	Adecuado

Fuente: Matriz de validación de juicios de expertos.

3.4.4. Confiabilidad: de acuerdo a Hernández et ál. (2018) como aquella exhibición y cohesión de las respuestas ofrecidas hacia la interrogante planteada. Sin embargo, se utiliza los datos que se realizaron en el Alfa de Cronbach, donde han expuestos que, estos instrumentos de información de datos se analizaron contando con un alto nivel de confiabilidad, al haber contado con un mérito principal el cual establece que el instrumento es confiable y puede aplicarse para fines investigativos.

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

Variable	Alfa de Cronbach	estado
Juego Lúdico	0.833	confiable
Desarrollo sensorial	0.861	confiable

3.5 Procedimientos

Para realizar esta investigación se llevará a cabo en 3 periodos: el primero es que se registró las variables y sus dimensiones el cual da lugar a la referencias de investigación de nuestra marco teórico, el segundo se explicó el proyecto a la Directora de la Institución Educativa 079 Cuna Jardín y se solicitó el permiso correspondiente mediante una carta de presentación por la Universidad César Vallejo, el tercero es la recojo de información sobre juego lúdico en el marco de las teorías de referencia así como también, se utilizó el cuestionario y la lista de cotejo que es de observación por lo tanto, se aplicó el instrumento autorizado por personas expertas una muestra piloto para verificar la confiabilidad.

3.6 Método de análisis de datos

La estructura de registro se realizará con el Spss versión 26 es para hallar la puntuación específica de cada instrumento. Por ello el análisis correlacional se originó con normalidad a través de la prueba de Kolgomorov Smirnov, para la indagación recopilada se propuso al elemento de la variable dependiente en el cual se ha procesado estadísticamente con la distribución de las respuestas recibidas, donde estuvo representado por el coeficiente correlacional de Rho de Spearman, en él se confirmó la hipótesis planteada, por lo tanto, se aplicó el valor de Alfa de Cronbach.

3.7 Aspectos éticos

Durante este proceso de análisis se aseguró los principios de confidencialidad y autonomía, considerando el anonimato de los estudiantes por parte del locutor responsable de estudio (Salazar et ál., 2018). Por tal motivo nuestra investigación se consideró los principios éticos y se refleja de la siguiente manera:

Confidencialidad y privacidad, se solicitó el permiso de la señora directora del Jardín donde se realizó dicho proyecto, informándole acerca de los objetivos de esta investigación y los beneficios para la institución al realizarse el programa que aporte al desarrollo de las competencias de aprendizaje en el desarrollo del sistema sensorial. En cuanto al objeto de estudio, los progenitores y los colegiales son informados en la participación de manera voluntaria. La confidencialidad y la posición del anónimo y debe interpretar de modo que el infante puede captar la información (Hirsch & Navia, 2018). Por ello se consideró a estudiantes a realizar las actividades que le recreen y favorezcan su desarrollo sensorial.

En esta investigación se consideró los principios éticos de honestidad y transparencia de la Universidad lo que significa que los estudiantes deben ser honestos, empáticos y coherentes para generar la confianza con los niños y los padres. Beneficencia (no maleficencia) donde se realiza la encuesta de lista de cotejo ya que no perjudica a ningún infante y tampoco al desempeño académico, más bien se beneficiará al proyectar el nivel de competencia. Por ello, en justicia es el proceso de igualdad y el acceso a la información, como se describe en la evaluación del cuestionario.

IV. RESULTADOS

Se mostrará los resultados obtenidos, mencionando el problema planteado; teniendo en cuenta la formulación del objetivo general y se narra para comprobar el nivel de correlación de la tabla.

4.1. Análisis descriptivos

Tabla 7.

Juego lúdico.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	BAJO (neutro)	21	20,6
	MEDIO (de acuerdo)	22	21,6
	ALTO (totalmente de acuerdo)	59	57,8
	Total	102	100,0

Al visualizar la tabla 7 de la variable el juego lúdico que, de 102 estudiantes, 21 estudiantes obtuvieron un nivel bajo (20,6%) respondieron de manera “neutra” en relación a las actividades de juego lúdico, mientras que 22 estudiantes tuvieron un nivel medio de (21.6%) respondieron “de acuerdo” y finalmente 59 estudiantes alcanzaron un nivel alto (57.8%) respondieron “totalmente de acuerdo”.

Tabla 8.

Desarrollo sensorial.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	19	18.6
	PROCESO	32	31.4
	CIERRE	51	50
	TOTAL	102	100,0

Por ello se observa en la tabla 8 que, de 102 infantes, 19 estudiantes (18.6%) se encuentran en “inicio”, 32 estudiantes (31.4%) se encuentran en “proceso” y 51 estudiante (50%) se encuentran en cierre.

4.2. Análisis Inferencial

Hipótesis general:

H_a: Existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho 2023.

H₀: No existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho 2023.

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, rechazar H₀

Si $p_valor > 0,05$, acepta H₁

Tabla 9.

Juego lúdico y desarrollo sensorial.

			Juego Lúdico	Desarrollo Sensorial
Rho de Spearman	Juego Lúdico	Coefficiente de correlación	1,000	,488
		Sig. (bilateral)		,000
		N	102	102

Se puede observar en la tabla 9, la conexión real entre las variables de estudio, presenta un Rho de Spearman de 0,488. Ahora bien, el nivel de trascendencia alcanzado en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 lo que permite resolver que existe una relación moderada. Por tal motivo se acepta la hipótesis alterna. Por otra parte, de acuerdo al coeficiente de determinación $R^2 = 0.238$ se demuestra que el 23.8% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en el desarrollo sensorial y el porcentaje restante se requiere que los niños puedan tener una creatividad para mejorar sus necesidades.

Hipótesis Específica 1:

H₁: Existe relación significativa entre el juego lúdico y Habilidades cognitivas en infantes

H₀: No existe relación significativa entre el juego lúdico y Habilidades cognitivas en infantes

Regla de decisión:

Si p_ valor < 0,05, rechazar H₀

Si p_ valor > 0,05, acepta H₁

Tabla 10.

Relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas.

			Juego Lúdico	Habilidades Cognitivas
Rho de Spearman	Juego Lúdico	Coefficiente de correlación	1,000	,477
		Sig. (bilateral)		,000
		N	102	102

Se puede determinar que en la tabla 10, la relación real a través de las variables de indagación, presenta un Rho de Spearman de 0,477. Por otra parte, el nivel de trascendencia obtenido en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 lo que permite establecer que existe una conexión moderada. Por tal fundamento se acepta la hipótesis alterna. Además, de acuerdo al coeficiente de determinación R² = 0.22 se certifica que el 22.7% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en las habilidades cognitivas y el porcentaje restante se encuentra influenciado en las otras dimensiones.

Hipótesis Específica 2:

H₁: Existe relación significativa entre el juego lúdico y sistema sensorial en infantes.

H₀: No existe relación significativa entre el juego lúdico y sistema sensorial en infantes.

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, rechazar H₀

Si $p_valor > 0,05$, acepta H₁

Tabla 11.

Relación entre el juego lúdico y sistema sensorial en infantes.

			Juego Lúdico	Sensorial
Rho de Spearman	Juego Lúdico	Coefficiente de correlación	1,000	,450
		Sig. (bilateral)		,000
		N	102	102

Se presenta en la tabla 11, al ejecutar que la conexión existente entre las variables de observación, presenta un Rho de Spearman de 0,450. Por ello, el nivel de significancia conseguido en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 el cual permite decretar que existe una conexión moderada. Por ello, se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, de acuerdo al coeficiente de determinación $R^2 = 0.20$ se demuestra que hay un 20,25% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en la integración sensorial es decir cuando el niño explora, crea, aprende, y estimula su aspecto cognitivo genera mensajes que son llevados al sistema nervioso central.

Hipótesis Específica 3:

H₁: Existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico sensorial en infantes.

H₀: No existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico sensorial en infantes.

Regla de decisión:

Si p_ valor < 0,05, rechazar H₀

Si p_ valor > 0,05, acepta H₁

Tabla 12.

Relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial.

	Desarrollo Sensorial	sensorial
Rho de Spearman de Desarrollo Sensorial	Coeficiente de correlación	1,000
	Sig. (bilateral)	,442
	N	102
		102

Se menciona en la tabla 12, estudiar que el relato existente entre las variables de investigación, presenta un Rho de Spearman de 0,442. Por tal sentido, el nivel de trascendencia que se alcanzado en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 donde permite determinar que existe una conexión moderada. Por ello, se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis Específica 4:

H₁: Existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico de construcción en infantes.

H₀: No existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico de construcción en infantes.

Regla de decisión:

Si p_ valor < 0,05, rechazar H₀

Si p_ valor > 0,05, acepta H₁

Tabla 13.

Desarrollo sensorial y juego lúdico de construcción.

			Desarrollo Sensorial	construcción
Rho de Spearman	Desarrollo Sensorial	Coefficiente de correlación	1,000	,363
		Sig. (bilateral)		,000
		N	102	102

Se examina en la tabla 13, la relación autentica a través de las variables de estudio, presenta un Rho de Spearman de 0,363. Por ende, el nivel de significancia que se ha logrado en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 lo que permite establecer que existe una conexión moderada. Por tal motivo se acepta la hipótesis alterna, es decir que el desarrollo sensorial proveniente de los órganos de los sentidos tiene una conexión a la hora de la actividad de construcción en el infante.

Hipótesis Específica 5:

H₁: Existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4 años.

H₀: No existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4 años.

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, rechazar H₀

Si $p_valor > 0,05$, acepta H₁

Tabla 14.

Desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo.

			Desarrollo Sensorial	cooperativo
Rho de Spearman	Desarrollo Sensorial	Coefficiente de correlación	1,000	,363
		Sig. (bilateral)		,000
		N	102	102

Asimismo, en la tabla 14, se observa que la relación real a través de la variable de indagación, presenta un Rho de Spearman de 0,363. Por ende, el nivel de significancia obtenido en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 lo que permite establecer que existe una conexión moderada. En tal sentido, se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis Específica 6:

H_a: Existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes de 4 años.

H₀: No existe relación significativa entre el Desarrollo Sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes de 4 años

Regla de decisión:

Si p_ valor < 0,05, rechazar H₀

Si p_ valor > 0,05, acepta H₁

Tabla 15.

Desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategia.

		Desarrollo Sensorial	Desarrollo sensorial	
Rho de Spearman	de Desarrollo Sensorial	Coefficiente de correlación	1,000	,398
		Sig. (bilateral)		,000
		N	102	102

En los resultados demostrados en la tabla 15 se observa que la relación existente entre las variables de formación, presenta un Rho de Spearman de 0,398. En ese mismo contexto, el nivel de significancia obtenido en la prueba de hipótesis es menor a 0,05 lo que permite determinar que existe una conexión moderada. Asimismo, se acepta la hipótesis alterna

V. DISCUSIÓN

De acuerdo a la recolección de la información donde se han analizado los resultados estadísticos del Excel al Spss 26, cabe resaltar que hay un propósito de establecer la conexión del juego lúdico y el desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, bajo esta investigación fue necesario analizar las dimensiones que se mencionaron en el presente estudio; hemos analizado los siguientes resultados que el 57,8% está en un nivel alto, esto quiere decir que existe relación entre el juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años.

En relación al objetivo general: Establecer la relación entre del juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años, los resultados hallados por el coeficiente de Rho de Spearman 0,488 y con un $P < 0,05$ permite asegurar la existencia de una correlación moderada asimismo el R^2 0,238 entendiéndose que el 23.8% del juego lúdico influye en el desarrollo sensorial de los infantes de 4 años. Estos resultados permiten explicar las definiciones conceptuales de Valor (2020) y Franco (2022) quienes coinciden que el juego está definido, en el uso de reglas útiles para el desarrollo de un niño generando una mejor comunicación con otros infantes; así como también sus sentidos a través de prácticas concretas.

Sin embargo, los resultados moderados responden entre otros factores, a que en la Institución educativa se suele desarrollar actividades lúdicas sin previa planificación, ejecución y evaluación; es decir se hace de manera empírica e improvisada para algunos casos, restándole la importancia si es que se ejerciera de manera transversal y programada, diseñados incluso en sus experiencias y actividades de aprendizaje. Estos resultados se encuentran en las investigaciones realizadas por García (2022) quien, en su estudio determinó la conexión existente a través del juego lúdico y las habilidades matemáticas para el desarrollo de la creatividad en niños, la misma que está conectada con las formas de expresar, explorar y proponer sin miedo alternativas de solución ante situaciones planteadas.

Dentro de los hallazgos que permitió probar la hipótesis de la indagación, se encontró una relación moderada $Rho = 0,576$ y un nivel de significancia de $P < 0,05$.

Así como también con el estudio realizado por Miñan (2021) quien encontró la conexión de las variables de estudio $Rho = 0,410$ y un $P < 0,01$ en una muestra de 100 estudiantes, concluyendo que mientras los niños exploren, crean, aprendan y estimulen aspectos relacionados a lo cognitivo, social y motor se genera mayores impulsos sensoriales al sistema nervioso central, construyendo procesos cognitivos en la mejora de sus habilidades sociales.

Con respecto al primer objetivo específico, establecer la relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas en infantes, los resultados obtenidos permiten asegurar que la actividad lúdica se vincula de manera moderada con las habilidades cognitivas del desarrollo sensorial, la misma que está probada $Rho = 0,477$ y un $P < 0,05$. Por lo tanto, el 22,7% de la variable independiente genera vinculación en la primera dimensión de la segunda variable. Estos resultados contrastan la teoría de García (2020) quien refiriéndose al juego permite no solo mejorar las relaciones sociales sino también el desarrollo de habilidades biológicas constitutivas útiles para la madurez, para este caso, señala a las habilidades cognitivas quien aborda los procesos mentales como el pensamiento, memoria, lenguaje, además de movimientos complejos.

Es fundamental que esta habilidad desarrollada en el juego como estrategia, genere la transformación, codificación, almacenamiento y respuesta de estímulos sensoriales útiles para la toma de decisiones; siendo así, todo lo anterior se moviliza y evidentemente se activa mientras se juega, el cual se integra la indagación donde se puede solucionar problemas en la transformación de enseñanza aprendizaje. Así también, los estudios realizados por Calaveras (2020) y Céspedes (2018) quienes, apoyados en Piaget sostienen que el juego como parte de su imaginación conlleva a que el infante mediante su pensamiento puede satisfacer sus necesidades, donde el mismo aprenda sus propias reglas. En tal sentido pueda aprender a resolver problemas tomando decisiones. Como resultado de sus unidades de estudio, hallaron a partir del diseño no aplicado, nivel correlacional, que existió una baja relación en sus variables, recomendando el desarrollo de iniciativas de intervención.

En relación al segundo objetivo establecer la relación entre el juego lúdico y el sistema sensorial en infantes, los resultados obtenidos aseguran que al encontrarse una relación moderada $Rho= 0,450$ y $P<0,05$ infiriendo que el 20,25% del juego lúdico influye en el sistema sensorial y el resto de los porcentajes se deriva de otros factores. Al respecto y coincidentemente con los argumentos de Minedu (2018) dentro del contenido de este documento, establece que jugar al aire libre es agradable para los niños pues son ellos mismos donde pueden tomar sus propias decisiones, asumir adecuadamente sus reglas y por efecto, desarrollar sus habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

Por otro lado, Cervantes (2020) asegura que, las emociones cumplen un papel muy importante porque favorecen en sus sentimiento, autoestima y autoconfianza donde se propicia la alegría y la satisfacción de jugar y ayuda a resolver problemas que se da en su vida diaria. Los niños por medio de su imaginación expresan lo que sienten y desarrolla su inteligencia interpersonal. También, Marcéan (2021) indica que la actividad del juego provoca una motivación de placer donde se disminuye la hiperactividad, el control de su conducta y se regula sus emociones.

Los trabajos realizados por Rodriguez (2018) encuentran una relación moderada y baja respectivamente en una muestra de 63 y 47 alumnos en etapa pre escolar, ambos coinciden en que los integrantes tienen un alto porcentaje sensorial de tipo auditivo, táctil, olfativo, gustativo, visual, las mismas que serán útiles para visualizar las características propias del juego tanto en el desorden del procesamiento sensorial en otras variables de comportamiento.

Por ello, se ha Identificado la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial en infantes, presenta un $Rho= 0,442$ y un $P<0,05$ lo que permite establecer una relación moderada. Estos resultados son coincidentes con la teoría de García et ál. (2021) el cual cita a psicopedagogos clásicos como Piaget, Freud, Vygotsky, Bruner, Linaza y Maldonado, quienes afirman que el juego permite la ejercitación de los sentidos de la persona, para lo cual los profesores deberán hacer prácticas y desarrollos consecuentes como en las sesiones de clase. Por ello se da

desde las primeras semanas de vida en la relación pedagógica y pueda contar con un concepto claro, precisar donde alcance a resolver problemas complejos en base a las sensaciones.

Asimismo, Ukobizada et ál. (2021) y Pereyra (2020) sostiene que a través del juego el cerebro procesa todo lo que observa, analiza y guarda en la memoria; es decir, necesita de los sentidos para la comprensión y pensamiento como es correr, saltar, barrer, cocinar. Los estudios y/o antecedentes muestran también; además autores como Fernández (2021) y Dalmau (2019) encontraron en sus investigaciones resultados similares, en sus unidades de estudio probaron que en el sistema nervioso central, donde se gestiona la información de los diversos sistemas sensoriales del cuerpo y permite entrar en contacto con el entorno en el que vive; asimismo, el juego libre cuando no es practicado como estrategia evita que los niños exploren, interactúen y se basan en su sistema, alterando su desarrollo sensorial.

Asimismo, al identificar la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de construcción en infantes, el logro obtenido en la prueba de hipótesis $Rho= 0,363$ y $P<0,05$ permite aceptar la hipótesis de la investigación. Este efecto se encuentra en la línea de psicopedagogos clásicos como, Piaget, Freud, Vygotsky, Bruner, Linaza y Maldonado quienes sostienen que el juego se relaciona en la construcción del desarrollo de los niños y su clave principal es el lugar, ubicación de la experiencia cultural y el espacio donde estará el individuo. Por otra parte Yanez en su estudio menciona que en sus resultados obtenidos los juegos son fundamentales pero como no tenían tanta recreación los alumnos, su resultado que obtuvo fue bajo el rendimiento académico en sus estudiantes.

Por eso, es de suma importancia porque le ayudará al infante a socializar con los demás niños, compartir, desarrollar nuevas experiencias, estrategias y este se da de cuerpo a cuerpo asimilando el comportamiento de los demás y poniendo las reglas del juego en que, el individuo y el profesor tienen que darse cuenta como este objeto puede ser manipulado es así, que todos deben respetar las relaciones sociales de los demás y les ayuda a solucionar pleitos que se puedan dar en un

juego, mejorando los procesos de integración social (Cruz et ál., 2021). Además, los estudios de Ramdani et ál. (2020) en las cuales encontraron resultados similares con relaciones moderadas en sus variables de estudio.

Concluyendo que, los juegos lúdicos de construcción, no dependen esencialmente de las características que posee los objetos; sino que además son elementos que están representados por implementos que se encuentran en el ambiente y con el contacto directo de las características particulares que tiene el juguete usado, es decir que la conexión directa con lo que se busca realizar, al mismo tiempo, Rostaing et ál. (2019) ha concluido que puede ser manipulado y cómo a través de la imaginación el infante puede verificar sus múltiples usos.

En el quinto objetivo podemos establecer la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes. Los resultados permiten asegurar que existe una relación moderada $Rho= 0,363$ y $P<0,05$. Asimismo, estos resultados son corroborados por Arlandes et ál. (2020) y Marcén (2021) quienes aseguran que la participación del juego colectivo dada de manera activa, enseñando el respeto, las normas a sus compañeros y sobre todo con fines educativos permite al individuo tener movimientos de su cuerpo en cuanto a las reacciones con los demás compañeros, también mejora el equilibrio y la coordinación de su esquema corporal y su conducta de carácter.

Al respecto, Bruner (2018) señala que, es un proceso mental durante el aprendizaje, donde se caracteriza la inteligencia de cada persona por medio de las actividades de los infantes; es decir, no solo aprenden los colores, las formas, tamaño, si no también, la empatía y aprenden a socializarse por medio del lenguaje.

Además, se encuentra en la misma línea de los resultados de Valor (2020) y Llanos (2019) quienes aseguran por los resultados encontrados que las actividades que realizan los niños se deben dar en su vida diaria para que estén más relajados y no tengan el estrés que se da en su día, de eso se desprende; las actividades lúdicas donde el infante construye y favorece su aprendizaje en sus dimensiones tanto, sensorial, construcción, cooperativo y de estrategia.

Finalmente, el objetivo es establecer la relación entre desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes. Los resultados obtenidos para la prueba de hipótesis, quiere decir que hay conexión de una relación moderada $Rho= 0,398$ y $P<0,05$. Estos efectos se encuentran en la misma línea de las definiciones de Córdoba et ál. (2017) y Rohib et ál. (2019) cuando aseguran que, es la percepción que se da a través de los sentidos y de diferentes estímulos sensoriales, es el proceso del cerebro que organiza nuestras sensaciones y nos conduce a organizar e interpretar a través de las neuronas que evolucionan en su desarrollo de la maduración del cerebro a partir de las primeras etapas de crecimiento.

Bajo la misma lógica Caballero (2021) nos menciona que el aprendizaje que se le da a los alumnos es muy necesario para ellos, porque a través del juego en las aulas pueden resolver problemas de aprendizaje de manera que los docentes cumplan un rol importante para los infantes, aplicando el juego como una estrategia en el proceso de formación. También para Meneses (2019) busca conectar el juego como una estrategia didáctica lúdica para potenciar la lectura comprensiva e interpretativa en estudiantes de quinto grado ya que obtuvieron un nivel bajo en la lectura. Por lo tanto, se puede ver el progreso de los estudiantes a través de las interesantes estrategias que utilizan en el aula y reconocen los intereses y las ganas de mejorar en el proceso de enseñanza.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Con respecto al proceso del análisis, el juego lúdico y el desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, Distrito San Juan de Lurigancho 2023 presentada en una correlación positiva y se relata de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,488 y un nivel de significancia menor a 0,05. Por tal motivo se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Asimismo, y de acuerdo al coeficiente de determinación $R^2 = 0.238$ se evidencia que el 23.8% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en el desarrollo sensorial.

Segunda: El juego lúdico y las habilidades cognitivas se enlaza de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,477 y un nivel de significancia menor a 0,05. Por ello, se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, y de acuerdo al coeficiente de determinación $R^2 = 0.22$ se evidencia que el 22.7% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en las habilidades cognitivas.

Tercera: El Juego lúdico y Sistema sensorial en infantes se enlaza de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,450 y un nivel de significancia menor a 0,05. Es por ello que se acepta la hipótesis alterna. Asimismo, y de acuerdo al coeficiente de determinación $R^2 = 0.20$ se evidencia que el 20.25% de la variable: Juego lúdico genera vinculación en las habilidades cognitivas.

Cuarta: El Desarrollo Sensorial y juego lúdico sensorial se refiere de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,442 y un nivel de alcance menor a 0,05. Asimismo, se acepta la hipótesis alterna.

Quinta: El Desarrollo sensorial y Juego lúdico de Construcción se relata de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,363 y un nivel de importancia menor a 0,05. Por tal motivo se acepta la hipótesis alterna.

Sexta: El Desarrollo sensorial y el Juego lúdico cooperativo se enlaza de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,363 y un nivel de trascendencia menor a 0,05. Por ello, se acepta la hipótesis alterna.

Séptima: El Desarrollo sensorial y el Juego lúdico de estrategia se conectan de manera moderada con un Rho de Spearman de 0,398 y un nivel de significancia menor a 0,05. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna.

VII.RECOMENDACIONES

Primera: A la Directora de la Institución Educativa en conformidad con las políticas educativas se le sugiere promover e implementar capacitaciones sobre las actividades lúdicas en docentes y es así que puedan ampliar el uso de estas herramientas en el salón de clase, donde se busca mejorar la atención dentro del aula.

Segunda: A la directora de la Institución Educativa que convoque una reunión a la plana docente a fin de promover, alianzas estratégicas en la especialidad de actividades lúdicas para el desarrollo sensorial en los niños.

Tercera: La directora de la escuela debe organizar y liderar la convocatoria de una reunión con el personal docente de la institución educativa para determinar el alcance de la investigación realizada y así planificar actividades que mejoren en el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Cuarta: Implementar, diseñar y evaluar proyectos pedagógicos y gerenciales innovadores para crear juegos divertidos diseñados e incentivar la participación de los niños a través del docente creando nuevas expectativas y mejorando el proceso de aprendizaje.

Quinta: Cada docente debe tener en su planificación el diseño de instrumento utilizado la misma que cuenta con la validez y confiabilidad de acuerdo a las métricas estipuladas y las estrategias pedagógicas donde ayude a fortalecer el desarrollo integral sensorial del educando, según el contexto de sus alumnos para poder mejorar en las actividades del juego lúdico y desarrollo sensorial.

Sexta: En ese mismo contexto, se recomienda a todos los profesores de iniciar los trabajos en grupo, con el propósito que los infantes realicen estrategias creadas por ellos donde puedan solucionar problemas complejos.

Séptima: Convocar a una reunión con los padres de familia, dando estrategias para mejorar el desarrollo sensorial de los estudiantes a través de actividades lúdicas ya que se abordado desde una mirada Neurodidáctica y de ahí puedan mejorar las competencias. Por lo tanto, se le sugiere el juego libre o actividades recreacionales, donde logren desarrollar las habilidades sensoriales en los infantes.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. [Tesis de maestría, Universidad Metropolitana. Ecuador] . *Games and the development of creativity in children of the initial level at Benjamin Carrión school* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Álvarez, L., Sanabria, L., & Villamil, E. (2020). De Integración Sensorial con un grupo de escolares con dificultades de aprendizaje: *Estudio Retrospectivo En Bogotá Group Of Schoolchildren With Learning Difficulties: Retrospective Introducción*. 20, 0–2. <https://revistaterapiaocupacional.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/60536/64064>
- Apa. (2019). *Guía Normas APA – 7° edición*. <https://normas-apa.org/wp-content/uploads/Guia-Normas-APA-7ma-edicion.pdf>
- Bruner, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata. <https://books.google.com.pe/books?id=nZojEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=desarrollo+cognitivo&hl>
- Caballero, G. (2021). Playful activities for learning. *Revista de Conocimiento*, 57 (21), 861 – 878. [file:///C:/Users/PC%202022/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/PC%202022/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973%20(2).pdf)
- Calaveras, Y. (2020). El juego en educación Infantil. *Revista @ ventana abierta*. <https://revistaventanaabierta.es/el-juego-en-educacion-infantil/>
- Castro, J; Gómez, L. & Camargo, E. (2022). La Investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Applie research and experimental development in strengthening the competences of the 21st century society*. Vol 27, Pág 14. <http://www.scielo.org.co/pdf/tecn/v27n75/0123-921X-tecn-27-75-8.pdf>
- Céspedes, M. (2018). *El procesamiento sensorial y rendimiento escolar en niños de 5 años – Callao 2015* [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].

- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/23015/C%C3%A9spedes_CMDJ.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Córdoba, M. & Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. Alternate title: The video games in the learning process of preschool children. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía; Bogotá Tomo 12*, 113-138
<https://www.proquest.com/scholarly-journals/los-videojuegos-en-el-proceso-de-aprendizaje/docview/2482058349/se-2>
- Córdoba, D. (2018). Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia. SC322_3
<https://books.google.com.pe/books?id=yVEpEAAAQBAJ&pg=PT230&dq=desarrollo+sensorial&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi9hd7ysJ3->
- Córdova, E; Lara, F. y García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Revista de ensayo*, 32 (1), 1 – 12.
(The game as a fun strategy for the inclusive education of good living)
<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Cruz, E; Duran, S; Martín, M & Pulido, J. (2021). Retratos del juego en Colombia: Miradas desde la documentación pedagógica
<https://books.google.com.pe/books?id=vclUEAAAQBAJ&pg=PA38&dq=dimensi%C3%B3n+socio+cultural+en+el+juego&hl>
- Díaz, N. (2018). El juego para los niños, más allá de la recreación. El tiempo.
<https://www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-del-juego-en-los-ninos-212670>
- Díaz, N. (2021). *Integración Sensorial: Plan de acompañamiento a niños y sus cuidadores bajo el enfoque de Ayres* [tesis de maestría, Universidad Pontificia Católica de Ecuador].
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19072/D%C3%8DAZ%20LUDE%C3%91A%20NATHALIE-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, T. (2020). Inteligencia Emocional: Lo que poco se explica de nuestra vida afectiva. https://www.google.com.pe/books/edition/INTELIGENCIA_EMOCIONAL/il7hDwAAQBAJ?hl

- Franco, O. (2022). Selección de temas de la actividad lúdica y el juego.
[https://books.google.com.pe/books?id=M1WjEAAAQBAJ&pg=PA13&dq=de finici%C3%B3n+del+juego](https://books.google.com.pe/books?id=M1WjEAAAQBAJ&pg=PA13&dq=de+finici%C3%B3n+del+juego)
- Gallardo, J. (2018) *Innovagogia IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxias Educativa 20,21,22 de Marzo. Teorías del juego como recursos educativo. GAME THEORIES AS AN EDUCATIONAL RESOURCE*
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, J.; Álvarez, A; Luque, M. y Matas, A. (2021). The Moderating Role of Mathematical Skill Level when Using Curricular Methods to Learn Multiplication Tables. *Revista de Psicología Educativa*, 27 (2), 123 – 133.
<https://journals.copmadrid.org/psed/art/psed2021a14>
- García, V. (2022). *Juego lúdico y las habilidades matemáticas en los niños de I.E. 1514 Talara* [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3097850>
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84276?show=full>
- Gonzales, Arias, M., y Carabantes, E. (2016). Construcción y Validación de la Escala de Apreciación de la Calidad del Programa de Asignatura. Propuesta para el Estudio de la Calidad de la Docencia. *Form. Univ. vol.9 no.1 La Serena. Construction and Validation of a Quality Assessment Scale in a Course Program. A Proposal to Study the Quality of Teaching.*
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062016000100009
- Guiainfantil. (2018). Los juegos más populares en Brasil para niños.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-mas-populares-de-brasil-para-ninos>
- Hernández- Sampieri, R., y Mendoza, C.P.(2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hil Education.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hernández, R., Cárdenas, T.N., y Hernández, N. A. (2020). *Prueba de hipótesis estadística con Excel*. Editorial Amat.

- <https://www.cucea.udg.mx/include/publicaciones/coorinv/pdf/Libro-Prueba-de-hipotesis.pdf>
- Jiménez Aragón, L. (2018). Las matrices de evaluación: Clasificación y normas de forma y fondo para su elaboración.
<https://www.upla.cl/armonizacioncurricular/wp-content/uploads/2016/05/Listas-de-Cotejo-Rubricas-2016.pdf>
- Kim, Y. (2019). El deporte puede transformar la vida de los niños y el mundo.
<https://www.un.org/es/chronicle/article/el-deporte-puede-transformar-la-vida-de-los-ninos-y-el-mundo>
- Llanos, A. (2019). El juego infantil y su metodología.
https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_infantil_y_su_metodolo_g%C3%ADa_Ed_2.html?id=Na2ZDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Llanos, A. (2019). *Planificación de proyectos lúdicos* (El juego infantil y su metodología).
<https://books.google.com.pe/books?id=WtadDwAAQBAJ&pg=PA134&dq=METODOLOG%C3%8DA+PR%C3%81CTICA+PARA+EL+JUEGO+INFANTIL&hl>
- Marcén, J. (2021). Creación de una escuela infantil.
<https://books.google.com.pe/books?id=yg5HEAAAQBAJ&pg=PA19&dq=AFECTIVA+-+EMOTIVA+EN+EL+JUEGO>
- Medina Cervantes, I. E. (2020). *La actividad lúdica y el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de Educación General Básica de la unidad educativa particular Corazón de María en el periodo lectivo 2019-2020* (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2020.).
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/3882>
<https://books.google.com.pe/books?id=IHQLEAAAQBAJ&pg=PT25&dq=AFECTIVA+-+EMOTIVA+EN+EL+JUEGO>
- Medina, K; Medina. R. (2022). Juegos sensoriales y experimentos. VOL 1
<https://books.google.com.pe/books?id=FNdwEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Juegos+sensoriales+y+experimentos&hl>
- Meneses, J., Rodríguez-Gómez, D., & Valero, S. (2019). *Investigación educativa: Una competencia profesional para la intervención*. Barcelona: Editorial UOC.
ISBN: 978-84-9180-450-5
<https://books.google.com.pe/books?id=c4vcDwAAQBAJ&printsec=frontcov>

- er&dq=METODOLOG%C3%8DA+DE+LA+INVESTIGACI%C3%93N+2019
&hl
- Meneses, R. (2019). *El juego como estrategia lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva e interpretativa*. [tesis maestría de Panamá: Universidad UMECIT]
<https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/2339>
- Ministerio de Educación (2017). Programación Curricular de Educación Inicial
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Miñan, A. (2021). *El juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años del distrito de Paimas*. [tesis de maestría de Piura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77553/Mi%c3%b1an_AAL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Munárriz, P. (2019). Temario Oposiciones Bolsa de Trabajo para Técnicos de Educación Infantil.
<https://books.google.com.pe/books?id=2L6XDwAAQBAJ&pg=PA307&dq=desarrollo+sensorial+concepto&hl>
- Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. España: Wanceulen Editorial S.L..
<https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=teorias+el+juego+infantil&hl>
- Pérez, A. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de los niños. UEES. The importance of play to improve the development of our children – Certified Long Island Daycare
<https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pereyra, L. (2020). Tutorías II –Pág 80.<https://books.google.com.pe/books?id=qU4-EAAAQBAJ&pg=PA19&dq=habilidades+cognitivo&hl>
- Ramdhani, M.; Usodo, B. y Subanti, S. (2017). Student's mathematical understanding ability based on self-efficacy. *Revista de International Conference on Science and Applied Science*, 909 (17), 1 – 8.
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/909/1/012065/pdf>

- Rasinger, S. (2020). La investigación cuantitativa en lingüística: *Una introducción. Traducción de Ana Useros Martín y Gema Sanz Espinar*. Universidad de las Américas, Chile. Revista signos
https://www.google.com.pe/books/edition/La_investigaci%C3%B3n_cuantitativa_en_ling%C3%BC/0h4EEAAAQBAJ?hl
- Rebollo, P., Ábalos, E. (2022). Metodología de la investigación-recopilación
https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_Recopi/vbWHEAAAQBAJ?hl
- Rodriguez, A. (2018). *Características del juego en los niños y niñas de 3 a 6 años que presentan el desorden en el procesamiento sensorial*. [Tesis de maestría, Universidad de Manizales].
<https://ridum.umanizales.edu.co/bitstream/handle/20.500.12746/3963/tesis%20om>
- Ruiz, L. (2022). *Juego lúdico y aprendizaje significativos en niños de 3 años del Nivel Inicial de Sullana* [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95850/Ruiz_MLL-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sahlberg & Doyle, William. (2019). Para aprender, los niños necesitan el poder del juego. Uutchi Desarrollo infantil.
<https://www.uutchi.com/para-aprender-los-ninos-necesitan-el-poder-del-juego>
- Saldarriaga, L. (2022). *Talleres Lúdicos para la psicomotricidad en niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública*, Chiclayo [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94537>
- Santander, B. (2018). Dificultades en integración sensorial, afectividad y conducta en estudiantes de una escuela pública. *Praxis & Saber*, 9(20),143-165.. Difficulties in sensory integration, affectivity, and behavior among students from a public school. <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n20.2018.5884>
- Senthilnathan, S. (2019). Utilidad del análisis de correlación. *Revista alergia México*. Vol.66 no.3. Usefulness of correlation analysis. SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3416918> o <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3416918>

- Serrano, P. (2019). La integración sensorial: en el desarrollo y aprendizaje infantil. https://books.google.com.pe/books?id=kykDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=desarrollo+sensorial&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=desarrollo%20sensorial&f=false
- Sierp, I. (2018). *Resilience in secondary schools: a review of available interventions aimed at improving student mental health. Master of Teaching Ingrid Sierp (Informe de posgrado)*. The University of Adelaide: Estados Unidos. https://digital.library.adelaide.edu.au/dspace/bitstream/2440/118818/1/Sierp2018_MaCoursework.pdf
- Sierra Benítez, E. M; & León Pérez, M.Q. (2019). Plasticidad cerebral, una realidad neuronal. *Rev. Cienc. Med. Pinar Rio*, 23(4), 599-609. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1561-31942019000400599&script=sci_abstract
- Ukobizada, F.; Nizeyimana, G. y Mukuka, A. (2021). Assessment Strategies for Enhancing Students' Mathematical problem-solving Skills: A Review of Literature. *Revista de EURASIA*, 17 (3), 20 – 32. <https://www.ejmste.com/download/assessment-strategies-for-enhancing-students-mathematical-problem-solving-skills-a-review-of-9728.pdf>
- Uribe, Á. C., & Martínez, C. H. (2010, June 1). *Jerome Bruner: Dos Teorías Cognitivas, Dos Formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia - jerome bruner: Two cognitive theories, two forms of meaning, two approaches to teaching science – doaj*. Psicogente. <https://doaj.org/article/9fac4d7ab6ed421c8806fd6db41cdd83>
- Valor, J. (2019). Introducción a la metodología. <https://books.google.com.pe/books?id=kee4DwAAQBAJ&pg=PT66&dq=juego+introducci%C3%B3n&hl>
- Venegas, M., García, P., Venegas, F. (2018). El juego infantil y su metodología. SSC322_3. España: IC Editorial. <https://books.google.com.pe/books?id=FVIpEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=me>
- Vendrell Maños, Mariona; Geis, Ángeles; Anglés Virgilia, Núria; Dalmau Montalá; Mariona. (2019) Percepción de los maestros sobre el derecho al juego libre

- en educación infantil y educación primaria. *Estudio desarrollado en Barcelona (España)* <https://www.recercat.cat/handle/2072/374138>
- Ventura-León, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014
- Villasís-Keever, M. Ángel, Márquez-González, H., Zurita-Cruz, J. N., Miranda-Novales, M. G., & Escamilla-Núñez, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validity and reliability of the measurements. *Revista Alergia México*, 65(4), 414–421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Yanez, R. M. (2023), *Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022* [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108523>
- Yglesias, P., Olivera, J., Olivera, A., Colomer, J., Sarrats, A., Muntaner, E., Vayred, R., Fargas, F., Freixenet, J., Salguero, M., Rodríguez, D., Pellicer, I., Cañabate, D., Masgrau, M., Fernández, C., Panadès, I., Calbó, M., Prats, Á., Llacuna, L., Niell, M.,.... (2020). *Movimiento y lenguajes transversales para aprendizajes saludables*. España: EDITORIAL GRAO.
https://www.google.com.pe/books/edition/Movimiento_y_lenguajes_transversales_par/D-QfEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Zabalza, M. Á. (2017). *Didáctica de la Educación Infantil* (6th ed.). Narcea Ediciones. Retrieved from <https://www.perlego.com/book/2040697/didctica-de-la-educacin-infantil-pdf> (Original work published 2017)
<https://books.google.com.pe/books?id=uPekDwAAQBAJ&pg=PT313&dq=significado+desarrollo+sensorial&hl>

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de Operacionalización de variable Juego Lúdico

Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems Medición	Escala	Rango
<p>Considerando a la variable, es definido como actividades que se realizan en las estrategias metodológicas, tiene un desarrollo de enseñanza y formación que es necesario para la maduración del niño donde favorece su desarrollo en base a una estrategia de relación y practica el cual debe ser implementado por profesores dentro de un ambiente (Córdoba et ál., 2017)</p>	<p>Para poder medir la variable de estudio se ha buscado la evaluación del juego lúdico sensorial, el construcción, cooperativo y el juego de estrategia donde su instrumento es el cuestionario y se ha analizado las dimensiones por tal sentido, ha sido utilizado el programa de SPS que se realiza en un Excel donde se registra el cuestionario.</p>	1. Juego lúdico sensorial	1.1. Correspondencia 1.2. Aceptación 1.3. Relación intersubjetiva	1 - 5	1 Totalmente en desacuerdo	<p>Nivel bajo (1 - 33)</p> <p>Nivel medio (34 - 66)</p> <p>Nivel alto (67 – 100)</p>
		2. Juego lúdico de construcción	2.1. Características del juego Manipulación Creatividad	6 - 10	2 Desacuerdo	
		3. Juego lúdico cooperativo	3.1. Contribución Comunicación Conductual prosocial	11 - 15	3 Neutral	
		4. Juego lúdico de estrategia	4.1. Resolución de problemas Activación de procesos Capacidad propia	16 - 20	4 De acuerdo	
					5 Totalmente de acuerdo	

Anexo 1: Tabla Operacionalización de variable Desarrollo Sensorial

Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems Medición	Escala	Rango
Influye en la estimulación temprana del infante donde sus capacidades sensoriales es de gran importancia para el docente y nos precisa un desarrollo en la percepción a través de los sentidos es por ello que las neuronas evolucionan en la maduración del cerebro. (Zabalza, 2017)	En cuanto a la variable ayuda a los infantes que puedan desarrollar su mente y los estímulos que llegan al cerebro por lo tanto, es importante para el escolar el cual se realizará mediante una observación de una lista de cotejo. (Zabalza, 2017).	1. Habilidades Cognitivas	1.1.La percepción	1 - 5	Ordinal	Inicio Proceso Logro
			1.2.El lenguaje	6 – 8		
			1.3.La atención	9 – 10		
			1.4.La memoria	11 – 15		
		2. Sistema Sensorial	16 – 18	1.1. Sistema Visual 1.2. Sistema auditivo 1.3. Sistema gustativo 1.4. Sistema olfativo 1.5. Sistema táctil sistema vestibular y propioceptivo		
			19 – 20			
			21 – 22			
			23 – 24			
			25 – 26			

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario (García Paz, Veronica Mercedes)

Variable 01: Juego Lúdico

Nombre: Fecha:.....

Lee cada frase y coloca una X donde corresponda, considerando los siguientes criterios:

Marca 1= TOTALMENTE EN DESACUERDO

Marca 2= EN DESACUERDO

Marca 3= NEUTRAL

Marca 4= DE ACUERDO

Marca 5=TOTALMENTE DE ACUERDO

N°	Dimensiones / ítems	1	2	3	4	5
	Dimensión 1 sensorial	TED	DS	N	DA	TDA
1	El docente realiza juegos que incluyan los sentidos					
2	El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases					
3	Siente que los juegos realizados, permite que se conozca mejor así mismo					
4	Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros					
5	Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros					
	Dimensión 2: construcción					
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes					
7	Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados					
8	Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes					
9	Los juegos realizados, impulsan su creatividad					
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión.					
	Dimensión 3: Cooperativo					

11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo					
12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros					
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros					
14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros					
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros					
	Dimensión 4: Estrategia					
16	Los juegos realizados, se centran en la resolución de problemas					
17	Los juegos que se practican contribuyen a que se concentre más					
18	Los juegos que se realizan fomentan que use los conocimientos aprendidos en clase					
19	Los juegos que practica requieren de la ayuda de libros o demás información					
20	Los juegos que se practican son complicados de desarrollar					

Anexo 2: Instrumento de Recolección De Datos

DESARROLLO SENSORIAL

LISTA DE COTEJO (Miñán Abad, Ammy Lissette)

Edad:.....Sexo:.....Carrera:.....
.Ciclo:..... Lee atentamente las oraciones e indica la opción que más se aproxima a lo que realizas, piensas o sientes habitualmente. Es fundamental que respondas con sinceridad. Señala con una "X" la respuesta que elijas. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas ni malas. Es necesario contestar todas las preguntas. Si no entiendes algún aspecto, consulta a la persona que aplica la prueba.

1. INICIO
2. PROCESO
3. TERMINO

N°	ITEMS	INICIO	PROCESO	TERMINO
1	Identifica la imagen que no pertenece en un conjunto.			
2	Dibuja la figura que continua en la serie.			
3	Dice la posición de los objetos, al borde de, entre, adentro, sobre, etc.			
4	Manifiesta lo que puede pasar en distintas situaciones como ¿Qué pasa si entro a la piscina sin flotador y no sé nadar?			
5	Reproduce una imagen siguiendo una cuadrícula visual.			
6	Observa y describe de forma oral lo que pasa en la imagen.			
7	Arma oraciones teniendo como referencia una imagen.			
8	Realiza correctamente el dibujo dirigido.			
9	Agrupar las cartas que son iguales luego de haberlas visto y volteado.			
10	Narra lo que comió la noche de anterior.			
11	Dice la fecha de ayer y hoy			
12	Juega al chef y explica la preparación de un postre.			
13	Reconoce la figura y fondo al jugar con sobros de objetivos, animales y personas.			
14	Resuelve laberintos y arma rompecabezas de 10 a más piezas.			
15	Encierra las diferencias en imágenes parecidas			

16	Busca el objetivo que suena en un ambiente, como un despertador, reloj, radio pequeña, etc.			
17	Mueve latas que dan diferentes sonidos, los escuchan y clasifican de acuerdo a su percepción en sonidos agradables, desagradables, fuertes, débiles, etc.			
18	Escuchan los sonidos que se emiten detrás de un mionbo o cortina y adivinan de que se trata.			
19	Escucha la canción "Lento muy lento" y se mueven de acuerdo al compás.			
20	Juega a reconocer y dice los sabores dulce, amargo, salado en diferentes alimentos cubriéndose los ojos.			
21	Reconoce y dice los olores agradables y desagradables cuando huele cosas con diferentes aromas.			
22	Se unta crema en su cuerpo al terminar la actividad de relajación manteniendo el equilibrio corporal.			
23	Juega a correr y saltar la soga y lo hace con éxito			
24	Juega hacer los números usando crema de afeitar, harina y fideos.			
25	Se desplaza caminando corriendo y saltando y rodando sobre superficies lisas y rugosas.			
26	Juega hacer correr una llanta desplazándola con la mano partiendo de un punto y llegando a una meta superando obstáculos como conos, ladrillos, etc.			

Anexo 2: Instrumento de Recolección de Datos

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre : Cuestionario

Autor : García Paz, Verónica Mercedes

Dimensión : Juegos sensoriales, juegos de construcción, juegos cooperativos y juegos lúdicos de estrategia.

Baremos : Presenta una escala ordinal, donde su índice de valor es: Nivel bajo, Nivel medio, Nivel alto.

Duración : 15 minutos

Valoración : escala de Likert

Ficha técnica de instrumento 2:

Nombre : Ficha de observación lista de cotejo

Autor : Miñán Abad, Ammy Lissette

Dimensión : Sistema Sensorial, Habilidades cognitivas

Baremos : Presenta una escala ordinal, donde su índice de valor son: 1. Inicio, 2. Proceso 3. Logro

Duración : 20 minutos

Valoración : escala de Likert

Anexo 3: Consentimiento y/o Asentamiento informado

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por Sandi Merliza Barreto Pacherras estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es

Si ud. Accede a participar de este estudio se le pedirá responde un/ unos cuestionarios de Esto tomará aproximadamente 20 minutos de su tiempo. La participación de este estudio estrictamente voluntarias. La información que se recoja será estrictamente confidencial siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Una vez transcritas las respuestas los cuestionarios se destruirá. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento durante su participación. Igualmente puede dejar de responder el cuestionario sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre su participación en este estudio puede contactar a, al teléfono o correo.....

Agradecida desde ya para su valioso aporte.

Atentamente

Nombre del autor.....Firma del autor.....

Yo acepto _____ preciso haber sido informado/a respecto al propósito del estudio y sobre los aspectos relacionados con la investigación

Acepto mi participación en la investigación científica referida

Firma y nombre del participante

Anexo 3: Consentimiento y/o Asentimiento informado



Lima, 17 de mayo de 2023

Carta P. 0233-2023-UCV-EPG-SP

MAGISTER
MARYBEL PARRA VASQUEZ DE LÓPEZ
DIRECTORA
079 CUNA JARDIN

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **BARRETO PACHERRES SANDI MERLIZA**; identificado(a) con DNI/CE N° 42439700 y código de matrícula N° 6500052276; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2023-I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

JUEGO LÚDICO Y DESARROLLO SENSORIAL EN INFANTES DE 4 AÑOS DEL DISTRITO SAN JUAN DE LURIGANCHO 2023

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

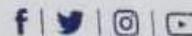
MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

*Recibido
31/05/2023*



Marybel Parra Vasquez de Lopez
Mg. Marybel Parra Vasquez de Lopez
DIRECTORA

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo 4: Matriz de Evaluación por juicio de expertos

Validación de instrumento Juego Lúdico

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Marybel Parra Vásquez de López
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	IEI 079 "Cuna Jardín"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Escala Ordinal Juego Lúdico
Autor (a):	García Paz, Verónica Mercedes
Objetivo:	Establecer la conexión del juego lúdico en los infantes de 4 años
Administración:	Individual y grupal
Año:	2022
Ámbito de aplicación:	Niños y niñas del nivel inicial de 3 a 5 años
Dimensiones:	Juego lúdico sensorial, de construcción, cooperativo, estrategia
Confiabilidad:	0,70 a 0,820
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Nivel bajo (1-33), Nivel medio (34-66), Nivel alto (67-100)
Cantidad de ítems:	20 ítems
Tiempo de aplicación:	20 minutos

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Marybel Parra Vásquez de López

DNI:08330110

Especialidad del Validador: Mg. EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1. Claridad: El ítem corresponde al concepto formulado

2. Coherencia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3. Relevancia: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo

Mg. Marybel Parra Vásquez de López

N° DNI:08330110

Fecha: 05/06/ 2023

Anexo 4: Matriz de Evaluación por juicio de expertos

Validación de instrumento Desarrollo Sensorial

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Marybel Parra Vásquez de López
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	IEI 079 "Cuna Jardín"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Desarrollo Sensorial
Autor (a):	Miñán Abad, Ammy Lissette (2021)
Objetivo:	Evaluar el desarrollo sensorial en infantes
Administración:	Individual y grupal
Año:	2021
Ámbito de aplicación:	Niños del nivel inicial
Dimensiones:	Habilidades Cognitiva, Sistema Sensorial
Confiabilidad:	0.814 a 0.888
Escala:	Ordinal
Niveles o rango:	1= Inicio, 2=proceso, 3=Termino
Cantidad de ítems:	26 ítems
Tiempo de aplicación:	10-15 minutos

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg: Marybel Parra Vásquez de López
DNI:08330110

Especialidad del Validador: Mg. EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1. Claridad: El ítem corresponde al concepto formulado

2. Coherencia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3. Relevancia: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo



Mg. Marybel Parra Vásquez de López

N° DNI:08330110

Fecha: 05/06/ 2023

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
PARRA VASQUEZ DE LOPEZ, MARYBEL DNI 08330110	TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN GESTION ESCOLAR CON LIDERAZGO PEDAGOGICO Fecha de diploma: 16/03/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 31/05/2016 Fecha egreso: 24/02/2018	UNIVERSIDAD PERUANA CAYETANO HEREDIA <i>PERU</i>
PARRA VASQUEZ, MARYBEL DNI 08330110	LICENCIADO EN EDUCACION JARDIN DE LA INFANCIA Fecha de diploma: 07/07/1992 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
PARRA VASQUEZ, MARYBEL DNI 08330110	RACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 03/04/1992 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
PARRA VASQUEZ, MARYBEL DNI 08330110	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 23/03/15 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

Anexo 4: Matriz de Evaluación por juicio de expertos

Validación de instrumento Juego Lúdico

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Ytzia Astulla Medina
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	IEI 079 "Cuna Jardín"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (x) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Escala Ordinal Juego Lúdico
Autor (a):	García Paz, Verónica Mercedes
Objetivo:	Establecer la conexión del juego lúdico en los infantes de 4 años
Administración:	Individual y grupal
Año:	2022
Ámbito de aplicación:	Niños y niñas del nivel inicial de 3 a 5 años
Dimensiones:	Juego lúdico sensorial, de construcción, cooperativo, estrategia
Confiabilidad:	0,70 a 0,820
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Nivel bajo (1-33), Nivel medio (34-66), Nivel alto (67-100)
Cantidad de ítems:	20 ítems
Tiempo de aplicación:	20 minutos

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Ytzia Astulla Medina

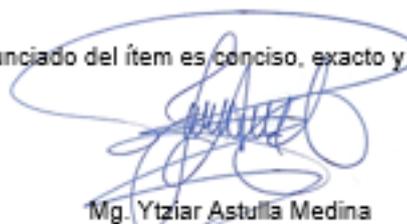
DNI: 43364899

Especialidad del Validador: Mg. EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

1. Claridad: El ítem corresponde al concepto formulado

2. Coherencia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3. Relevancia: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo



Mg. Ytzia Astulla Medina

N° DNI: 43364899

Fecha: 05/06/ 2023

Anexo 4: Matriz de Evaluación por juicio de expertos

Validación de instrumento Desarrollo Sensorial

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Ytziair Astulla Medina
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial
Institución donde labora:	IEI 079 "Cuna Jardín"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (x) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala |

Nombre de la Prueba:	Desarrollo Sensorial
Autor (a):	Miñán Abad, Ammy Lissette (2021)
Objetivo:	Evaluar el desarrollo sensorial en infantes
Administración:	Individual y grupal
Año:	2021
Ámbito de aplicación:	Niños del nivel inicial
Dimensiones:	Habilidades Cognitiva, Sistema Sensorial
Confiabilidad:	0.814 a 0.888
Escala:	Ordinal
Niveles o rango:	1= Inicio,2=proceso, 3=Termino
Cantidad de ítems:	26 ítems
Tiempo de aplicación:	10-15 minutos

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (x) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg: Ytziair Astulla Medina

DNI:43364899

Especialidad del Validador: Mg. EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

1. Claridad: El ítem corresponde al concepto formulado

2. Coherencia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3. Relevancia: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo



Mg. Ytziair Astulla Medina

N° DNI:43364899

Fecha: 05/06/ 2023

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
ASTULLA MEDINA, YTZIAR DNI 43364899	MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 18/12/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricule: 03/04/2014 Fecha egreso: 02/12/2016	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
ASTULLA MEDINA, YTZIAR DNI 43364899	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Fecha de diploma: 15/02/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
ASTULLA MEDINA, YTZIAR DNI 43364899	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 20/05/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matricule: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>

Anexo 4: Matriz de Evaluación por juicio de expertos

Validación de instrumento Juego Lúdico

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Lizbet Thalia Cano Chuquillanqui
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Psicóloga
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (x) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Escala Ordinal Juego Lúdico
Autor (a):	García Paz, Verónica Mercedes
Objetivo:	Establecer la conexión del juego lúdico en los infantes de 4 años
Administración:	Individual y grupal
Año:	2022
Ámbito de aplicación:	Niños y niñas del nivel inicial de 3 a 5 años
Dimensiones:	Juego lúdico sensorial, de construcción, cooperativo, estrategia
Confiabilidad:	0,70 a 0,820
Escala:	Likert
Niveles o rango:	Nivel bajo (1-33), Nivel medio (34-66), Nivel alto (67-100)
Cantidad de ítems:	20 ítems
Tiempo de aplicación:	20 minutos

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Lizbet Thalia Cano Chuquillanqui

DNI:48504376

Especialidad del Validador: Mg. EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

1. Claridad: El ítem corresponde al concepto formulado

2. Coherencia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3. Relevancia: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo


Cano
Mag. Lizbet T. Cano Ch.
PSICÓLOGA
CPeP N°41233
Mg. Lizbet Thalia Cano Chuquillanqui

N° DNI:48504376

Fecha: 05/06/ 2023

Anexo 4: Matriz de Evaluación por juicio de expertos

Validación de instrumento Desarrollo Sensorial

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Lizbet Thalia Cano Chuquillanqui
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Psicología Educativa
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (x) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Desarrollo Sensorial
Autor (a):	Miñán Abad, Ammy Lissette (2021)
Objetivo:	Evaluar el desarrollo sensorial en infantes
Administración:	Individual y grupal
Año:	2021
Ámbito de aplicación:	Niños del nivel inicial
Dimensiones:	Habilidades Cognitiva, Sistema Sensorial
Confiabilidad:	0.814 a 0.888
Escala:	Ordinal
Niveles o rango:	1= Inicio, 2=proceso, 3=Termino
Cantidad de ítems:	26 ítems
Tiempo de aplicación:	10-15 minutos

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg: Lizbet Thalia Cano Chuquillanqui
DNI:48504376

Especialidad del Validador: Mg. EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

1. Claridad: El ítem corresponde al concepto formulado

2. Coherencia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3. Relevancia: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo



Cano
Mag. Lizbet T. Cano Ch.
 PSICÓLOGA
 CPsP N°41233

Mg. Lizbet Thalia Cano Chuquillanqui

N° DNI:48504376

Fecha: 05/06/ 2023

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
CANO CHUQUILLANQUI, LIZBET THALIA DNI 48504376	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 19/07/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 03/04/2019 Fecha egreso: 09/08/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>
CANO CHUQUILLANQUI, LIZBET THALIA DNI 48504376	Licenciada en Psicología Fecha de diploma: 01/03/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD PRIVADA DEL NORTE S.A.C. <i>PERU</i>
CANO CHUQUILLANQUI, LIZBET THALIA DNI 48504376	BACHILLER EN PSICOLOGÍA Fecha de diploma: 31/07/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 12/03/2013 Fecha egreso: 18/12/2017	UNIVERSIDAD PRIVADA DEL NORTE S.A.C. <i>PERU</i>

Otros Anexos

Anexo : Matriz de consistencia

Título: Juego Lúdico y Desarrollo Sensorial en infantes de 4 años en una Institución Educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023							
Autora: Barreto Pacherras Sandi Merliza							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis General:	Variable 1: Juego Lúdico				
¿Cuál es la relación entre el juego Lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Establecer la relación entre el juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023	Existe relación entre el juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Juego lúdico sensorial	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1-5	1 Totalmente en desacuerdo	Nivel bajo (1 - 33)
			Juego lúdico de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6-10		
			Juego lúdico cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial	11-15	3 Neutral	
			16-20	4			

Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específica	Juego lúdico de estrategia	Resolución de problemas Activación de procesos Capacidad propia		De acuerdo 5 Totalmente de acuerdo	Nivel alto (67 – 100)
¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Establecer la relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Existe relación entre el juego lúdico y habilidades cognitivas en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Categoría 2: Desarrollo Sensorial				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el sistema sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Establecer la relación entre el juego lúdico y el sistema sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023	¿Existe relación entre el juego lúdico y el sistema sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Habilidades Cognitivas	La percepción	1 – 5	Ordinal	Inicio Proceso Logro
				El lenguaje	6 -7		
	La atención	8					
	La memoria	9 -12					
			Sistema Sensorial	Sistema Visual	13 – 15		

<p>¿Cuál es la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?</p>	<p>Establecer la relación entre desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa del distrito San Juan de Lurigancho, 2023</p>	<p>¿Existe relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?</p>		<p>Sistema auditivo</p>	<p>16 – 19</p>		
<p>¿Cuál es la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de construcción en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?</p>	<p>Establecer la relación entre desarrollo sensorial y juego de construcción en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023</p>	<p>¿Existe relación entre el desarrollo sensorial y juego de construcción en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?</p>		<p>Sistema Gustativo</p>	<p>20</p>		
<p>¿Cuál es la relación entre el</p>	<p>Establecer la relación entre</p>	<p>¿Existe relación entre el</p>		<p>Sistema Olfativo</p>	<p>21</p>		
				<p>Sistema Táctil, Vestibular y propioceptivo</p>	<p>22-26</p>		

desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023	desarrollo sensorial y juego lúdico cooperativo en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?					
¿Cuál es la relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategias en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?	Establecer la relación entre desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023	¿Existe relación entre el desarrollo sensorial y juego lúdico de estrategia en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho, 2023?					
Diseño de Investigación	Escenario de Estudio y Participantes:	Técnicas e Instrumento	Método de análisis de datos				

<p>Tipo: Básico Nivel: Descriptivo Enfoque: Cuantitativo Método: Hipotético deductivo Diseño: Correlacional, no experimental y transversal</p>	<p>Población: 480 estudiantes de la I.E.I. 079 Cuna Jardín Muestra: 102 estudiantes de 4 años de la I.E.I. 079 Cuna Jardín Muestreo: Intencional</p>	<p>Variable 1: Juego Lúdico Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Variable 2: Desarrollo Sensorial Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p>	<p style="text-align: center;">Estadística descriptiva</p> <p>La estadística permitirá que se comprenda las características de las variables de estudio, evidenciando los datos por gráficos de barras y tablas y frecuencias.</p> <p style="text-align: center;">Estadística Inferencial</p> <p>El análisis de datos que se realizó con el Spss versión 26 a través de la prueba de Kolgomorov Smirnov y estuvo representado por el coeficiente correlacional de Rho de Spearman donde se empleó el valor de Alfa de Cronbach.</p>
---	---	---	---

Anexo 7: Recopilación de datos en Excel para prueba de confiabilidad del instrumento

Prueba Piloto

BD16		JUEGO LÚDICO Y DESARROLLO SENSORIAL EN INFANTES DE 4 AÑOS																																																					
Sujeto		JUEGO LÚDICO												DESARROLLO SENSORIAL																																									
		DIMENSIÓN SENSORIAL				DIMENSIÓN DE CONSTRUCCIÓN				DIMENSIÓN DE COOPERATIVO				DIMENSIÓN DE ESTRATEGÍA				DIMENSIÓN HABILIDADES COGNITIVAS							INTEGRACIÓN SENSORIAL																														
		ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	TOTAL	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	TOTAL	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	TOTAL	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	TOTAL	ITEM	TOTAL																						
5	1	3	4	1	2	1	11	1	3	2	1	4	11	5	2	5	5	4	21	5	4	3	3	1	16	59	2	3	2	2	1	2	2	1	3	3	2	2	25	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	39	64		
6	2	2	4	3	3	4	16	1	3	1	2	4	11	4	4	2	2	3	15	4	5	5	4	2	20	62	1	2	1	1	2	3	1	1	3	3	3	2	23	1	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	24	47	
7	3	2	4	2	4	3	15	1	3	2	3	4	13	5	3	5	2	4	19	2	4	5	3	3	17	64	1	2	2	2	1	3	2	2	2	3	3	2	25	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	34	59
8	4	3	4	3	3	3	16	2	4	2	4	5	17	5	4	5	5	4	23	4	3	4	2	1	14	70	2	2	2	1	2	2	1	1	3	2	3	3	24	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	34	58
9	5	2	4	3	4	3	16	1	2	2	4	3	12	2	5	3	2	4	16	4	4	4	3	2	17	61	2	1	1	2	1	3	1	2	1	2	3	2	21	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	34	55	
10	6	3	4	2	2	4	15	2	4	1	2	5	14	5	2	5	2	3	17	5	3	5	3	3	19	65	1	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2	21	1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	32	53
11	7	2	4	3	3	4	16	2	2	1	4	4	13	5	3	3	5	4	20	5	3	4	4	3	19	68	2	1	3	2	2	3	1	1	3	3	3	3	27	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	33	60
12	8	2	4	1	4	3	14	2	4	1	3	4	14	4	2	5	2	3	16	4	3	5	2	2	16	60	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	19	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	35	54
13	9	3	4	3	4	2	16	1	3	1	4	4	13	4	2	2	5	3	16	3	4	4	2	1	14	59	2	3	2	1	1	3	1	2	2	2	3	3	25	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	37	62
14	10	2	4	3	3	5	17	1	3	2	2	4	12	3	4	3	4	3	17	4	3	3	3	2	15	61	1	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	24	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	36	60	
15	11	3	4	1	3	5	16	2	2	1	5	2	12	4	4	4	4	4	20	5	2	4	4	1	16	64	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	3	2	22	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	36	58
16	12	2	4	3	3	3	15	2	2	4	3	5	16	4	4	2	4	3	17	4	4	3	3	3	17	65	1	3	2	2	1	3	2	2	3	3	2	26	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	33	59	
17	13	3	4	2	4	3	16	2	2	3	5	3	15	4	4	4	3	18	3	3	3	2	2	13	62	2	3	1	1	2	2	1	1	2	3	2	23	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	36	59		
18	14	4	4	3	4	3	18	1	3	4	4	5	17	4	5	4	4	3	20	4	3	3	2	1	13	68	1	2	1	1	1	3	2	2	3	2	2	3	23	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	34	57	
19	15	3	4	3	4	3	17	1	2	4	4	4	15	2	5	4	5	4	20	5	4	3	2	1	15	67	2	3	2	2	1	2	1	1	3	3	3	25	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	37	62	
20	16	4	4	3	4	4	19	1	2	1	4	5	13	5	2	4	2	4	17	5	3	4	2	2	16	65	1	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	24	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	36	60	
21	17	5	4	3	4	3	19	2	2	1	4	5	14	5	5	5	5	4	24	4	4	4	3	3	18	75	2	3	2	2	1	3	2	1	2	3	3	26	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	38	64	
22	18	5	4	3	3	3	18	1	2	1	5	5	14	4	4	5	4	4	21	5	5	4	3	1	18	71	2	3	1	1	2	2	2	1	3	3	3	26	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	36	62	
23	19	5	4	3	3	4	19	2	2	2	5	4	15	5	5	5	5	3	23	4	5	5	2	2	18	75	1	2	2	2	1	3	1	1	2	3	2	22	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	38	60	
24	20	5	4	3	5	4	21	2	2	2	5	4	15	5	5	4	4	3	21	5	4	5	3	3	20	77	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	25	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	36	61		

LEYENDA		JUEGO LÚDICO	
Totamente en desacuerdo		1	
Desacuerdo		2	
Neutra		3	
De acuerdo		4	
Totamente de acuerdo		5	

LEYENDA		Desarrollo Sensorial	
Inicio		1	
Proceso		2	
Cierre		3	

Anexo 8.

Pruebas de normalidad de los datos de las variables de estudio

Juego Lúdico y Desarrollo Sensorial

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
sensorial	,144	102	,000	,883	102	,000
construcción	,191	102	,000	,913	102	,000
estrategia	,137	102	,000	,925	102	,000
COOPERATIVO	,191	102	,000	,913	102	,000
HABCOGNITIVAS	,172	102	,000	,918	102	,000
INTEGRACION	,105	102	,007	,929	102	,000

Se observa en la prueba de normalidad que los datos obtenidos son mayores a 50 se ha utilizado Kolmogorov-Smirnov, en conexión con las variables: Juego lúdico y Desarrollo sensorial, en el cual se declara que ninguno de ellos, cumple con distribución normal; pues, el p-valor obtenido no supera el valor crítico ($P < 0,05$). Por ello el juego lúdico influye en del desarrollo sensorial. En consecuencia, los datos no proceden ni presentan distribución normal, por lo que, para dicha indagación correlacional se empleó un estadígrafo no paramétrico como el Rho de Spearman.

Anexo 9.



I.E.I N°079 CUNA JARDÍN

Mz. 33 – 34 – AAHH. BAYOVAR – SAN JUAN DE LURIGANCHO
CODIGO MODULAR N°0607374

AA.HH. Bayovar, 30 de Mayo del 2023

Oficio N° 041 -2023- D.I.E.I. N°079 – CJ-UGEL 05 SJL/EA

Srta. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

Asunto: Acceso a información para el trabajo de investigación para obtención de grado de Maestro (A) de SANDI MERLIZA BARRETO PACHERRES.

Refer.: Expresamos el afectuoso saludo institucional en representación de la Comunidad Educativa "079 CUNA JARDIN"

En atención a la carta de referencia, se AUTORIZA a SANDI MERLIZA BARRETO PACHERRES para el acceso y obtención de información para trabajo de investigación "Juego Lúdico y Desarrollo Sensorial en Infantes de 4 años del Distrito San Juan de Lurigancho 2023". Este trabajo de investigación (Tesis) es para tener un logro en los estudiantes y como mejora durante la investigación y es para la obtención de su grado de Maestro (a) en el programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA.

Agradecemos remitir y socializar los resultados de estudio para conocimiento y acciones de la comunidad educativa "079 Cuna Jardín"

Es propiciar la ocasión para reiterar los sentimientos de especial deferencia.

ATENTAMENTE



Mg. Marybel Parra Vásquez de López
DIRECTORA (d)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LEIVA TORRES JAKLINE GICELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego Lúdico y Desarrollo Sensorial en infantes de 4 años en una Institución Educativa, distrito San Juan de Lurigancho 2023", cuyo autor es BARRETO PACHERRES SANDI MERLIZA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 26 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LEIVA TORRES JAKLINE GICELA DNI: 40601866 ORCID: 0000-0001-7635-5746	Firmado electrónicamente por: LEIVATJ el 08-08- 2023 20:36:20

Código documento Trilce: TRI - 0622493