



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

Uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial en niños del nivel
inicial del CEBE – Barranca 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación**

AUTORA:

Moreno Silvera, Martina del Pilar (orcid.org/0009-0005-5533-0191)

ASESORA:

Dra. Díaz Mujica, Juana Yris (orcid.org/0000-0001-8268-4626)

Dra. Esquiagola Aranda, Estrella Azucena (orcid.org/0000-0002-1841-0070)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Neurociencia Cognitiva y los Procesos de 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 cumplir mis sueños y metas, por no soltarme de su mano en los momentos más difíciles; a mis padres, por motivarme a seguir cumpliendo mis sueños, por su cariño y amor incondicional; a mis hijos, Karla y Diego, por ser mi motivo de inspiración e impulso para lograr mis metas; y, a mi complemento de vida, presente hoy y siempre.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los maestros de la Universidad “Cesar Vallejo” que siempre están prestos a compartir su sabiduría, de manera incondicional. Al CEBE Barranca por permitirme realizar mi trabajo de investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DIAZ MUJICA JUANA YRIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial en niños del nivel inicial del CEBE – Barranca 2023", cuyo autor es MORENO SILVERA MARTINA DEL PILAR, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, 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, 04 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DIAZ MUJICA JUANA YRIS DNI: 09395072 ORCID: 0000-0001-8268-4626	Firmado electrónicamente por: JDIAZMU el 08-01- 2024 08:52:04

Código documento Trilce: TRI - 0719032



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MORENO SILVERA MARTINA DEL PILAR estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial en niños del nivel inicial del CEBE – Barranca 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
MARTINA DEL PILAR MORENO SILVERA DNI: 10148004 ORCID: 0009-0005-5533-0191	Firmado electrónicamente por: DMORENOSI el 04-01- 2024 11:11:49

Código documento Trilce: TRI - 0719033

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Caratula	i
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	IV
Declaratoria de originalidad del autor/ autores.....	V
Índice de contenidos.....	VI
Índice de tablas	VII
Índice de gráficos y figuras	VIII
Resumen.....	IX
Abstract.....	X
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEORICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	18
3.6 Método de análisis de datos.....	19
3.7 Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la muestra según aulas y turnos	17
Tabla 2 Datos personales de los validadores.....	18
Tabla 3 Análisis de Variable dependiente entre pretest y post-test	21
Tabla 4 Dimensión desarrollo visual-auditiva entre pretest y post-test.....	22
Tabla 5 Dimensión desarrollo táctil entre pretest y post-test	23
Tabla 6 Dimensión desarrollo olfato - gustativa entre pretest y post-test	24
Tabla 7 Diferencia de media de la variable dependiente desarrollo sensorial - DS	25
Tabla 8 Análisis de diferencias emparejadas de la variable dependiente desarrollo sensorial.....	26
Tabla 9 Diferencia de media de las dimensiones desarrollo visual-auditiva, táctil y olfato – gustativa	27
Tabla 10 Análisis de diferencias emparejadas de las dimensiones desarrollo visual- auditiva, táctil y olfato – gustativa	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Análisis gráfica de la variable dependiente desarrollo sensorial.....	21
Figura 2 Análisis gráfica de la dimensión desarrollo visual – auditiva	22
Figura 3 Análisis gráfica de la dimensión desarrollo táctil	23
Figura 4 Análisis gráfica de la dimensión desarrollo olfato - gustativa.....	24

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal de determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE Barranca, 2023. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental, longitudinal, la muestra conformada por 34 alumnos a quienes se les aplicó la técnica de observación y el instrumento la lista de cotejo, que contiene 20 preguntas tanto para pretest y post test. Los resultados obtenidos de la estadística descriptiva entre el pre test y post test fue que un 61.8% del total de los niños evaluados lograron ubicarse en un nivel medio y 20.6% bajo, una vez diseñado y aplicado el programa de actividades se pudo observar una de reducción en el nivel medio a un 26.5% y para el nivel bajo a un 0%, al respecto al nivel alto una mejora de 14.7% a un 73.5%. Con respecto a los resultados inferenciales se obtuvo mediante t-student el $p_valor = 0.000$, por ello se aceptó la hipótesis del investigador. Se concluye que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial de los niños.

Palabras clave: Desarrollo sensorial, juegos didácticos, visual-auditivo, táctil, olfato-gustativa.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the influence of the use of didactic games on the sensory development of the children of an initial school CEBE Barranca, 2023. The methodology was of applied type, explanatory level, quantitative approach, pre-experimental design, longitudinal, the sample consisting of 34 students to whom the observation technique was applied and the instrument the checklist, which contains 20 questions for both pretest and post test. The results obtained from the descriptive statistics between the pre-test and post-test were that 61.8% of the total children evaluated managed to be in a medium level and 20.6% low, once the programme of activities was designed and implemented, a reduction in the average level to 26.5% was observed and for the low level to 0%, on the high level an improvement of 14.7% to 73.5%. Regarding the inferential results, the p value = 0.000 was obtained by means of a student's t-test, so the researcher's hypothesis was accepted. It is concluded that the use of didactic games does significantly influence children's sensory development.

Keywords: Sensory development, didactic games, visual-auditory, tactile, olfactory-gustatory

I. INTRODUCCIÓN

Si bien es cierto los niños al nacer se enfrentan con una variedad de sensaciones, olores, texturas, temperaturas, sonidos e imágenes; así como movimientos de formas diversas de su rededor; con lo que comenzará a mostrar una disposición inherente a los estímulos que lo rodea (Zambrano et al., 2023). Sin embargo, son las escuelas en donde los niños enriquecen sus aprendizajes y experiencias; mediante el contacto directo con el entorno y precisamente el desarrollo sensorial es la que propicia todos los estímulos a través de los distintos sentidos, creando estructuras del pensamiento más elaborado (Larrey et al., 2013).

Según, Unicef (2021) el impacto que generó en los niños el total aislamiento domiciliario conjunto a sus familias y la suspensión de asistencia a clases por la pandemia fue la pérdida de recepción de información de su entorno social y ambiental, sumado a ello, temores, angustias, depresión, incertidumbres, ansiedad que, en algunos casos fue difícil de reparar. Asimismo, Paricio del Castillo y Pando (2020) señala que el aislamiento social afectó el desarrollo psicológico, neurológico y la capacidad de socialización del infante, y también aumentó la posibilidad de negligencia en el cuidado emocional y desarrollo integral del niño. Por lo que, propuso desarrollar programas basado en juegos ya que esta le ayuda interactuar con su entorno permitiéndole a interiorizar valores y normas, además le permite experimentar diversas texturas, colores, formas, olores, sabores y sonidos.

Por su parte, Golota y Brika (2022) sostiene que los niños en edad preescolar siendo de una personalidad en crecimiento, no están desarrollando sus percepciones sensoriales como un componente importante de la formación preescolar. Los niños no logran identificar adecuadamente los medios de orientación en su entorno, el enriquecimiento de las ideas sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, sobre todo no están trabajando actividades de interacción que estimule su percepción. Los pequeños no lograron percibir todas las características y las propiedades del objeto (color, forma, tamaño). Asimismo, los docentes no están creando las condiciones para que los niños experimenten ampliamente con diversos materiales, en el proceso de los cuales ayuden determinar sus capacidades utilitarias, es decir, cómo pueden ser utilizados o

transformados como juguetes o sustitutos en las actividades del juego, permitiéndole a que el niño compare el color, forma, textura, etc.

A nivel nacional, para Bodero (2017) sostiene que existen diversas investigaciones que fundamentan que las organizaciones y gobiernos centrales muy poco prestan atención en el desarrollo sensorial y además adolecen de programas de formación integral en infantes. En la etapa escolar los educadores son quienes cumplen un rol importante en la formación, pues en esta edad es fácil moldear el cerebro del niño y así aprovechar mejor la enseñanza y aprendizajes desde las escuelas. Para Caballero-Calderón (2021) los juegos educativos son fundamentales porque ayudan y facilitan la comunicación entre niños y el docente, actividad muy importante que lo conecta con personas de distintas edades; sin embargo, los docentes no ponen mucha importancia en la aplicación de esta metodología en base el juego y otras docentes que si utilizan pero de una manera inadecuada.

A nivel local, el centro educativo en estudio, los niños del nivel inicial en condición de discapacidad fueron los más vulnerados en su desarrollo sensorial debido a la emergencia por la COVID-19, los niños tuvieron deficiente desarrollo sensorial, como consecuencia el aislamiento los niños tienen limitada habilidad para la comunicarse tanto verbal y no verbal, con frecuencia tienen problemas de interacción sociales, conductas, tienen mayor sensibilidad a los ruidos y no toleran los olores, entre compañero no logran interactuar y comparten objetos entre pares.

En ese sentido, se presentó el problema general: ¿De qué manera influye el uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE Barranca, 2023?, con respecto a los específicos son: a) ¿De qué manera influye el uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial visual - auditiva?, b) ¿De qué manera influye el uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial táctil de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023?, c) ¿De qué manera influye el uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial olfato - gustativa de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023?

Desde la perspectiva de la justificación teórica para la variable desarrollo sensorial, la investigación será útil a otros investigadores porque podrán contrastar sus resultados, con los futuros hallazgos obtenidos con este estudio. Desde lo

práctico, se identificó infantes con deficiencias sensoriales, por lo que, se planteó desarrollar un programa de actividades mediante el uso de juegos didácticos. Con los resultados a obtener de la investigación potenciarán el uso innovador de los juegos como parte de una didáctica de la práctica y a su vez ayudará al docente para que utilicen con mayor dominio e impacto como parte de su práctica laboral en aras de un mejor constructo de los aprendizajes de los infantes. Asimismo, la justificación epistemológica de la presente investigación contribuirá al conocimiento formador que se ejerce desde la labor docente, del cual los resultados obtenidos redundarán en las estrategias de dicha práctica pedagógica, gracias a los estudios e investigaciones nacionales e internacionales sobre la temática, y cómo favorece respecto al aprendizaje de los menores del nivel inicial, del CEBE de Barranca. A nivel metodológico, la presente investigación pretende alcanzar aportes que coadyuven en la práctica docente y a otros investigadores, para el caso de esta investigación se adaptó el instrumento respecto en relación al desarrollo sensorial, y asumir que el juego como uno de los principios que empodera sustancialmente la educación en atención al nivel inicial.

Como objetivo general se plantea: Determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE Barranca, 2023, los específicos se detallan: a) Determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial visual – auditiva, b) Determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial táctil, c) Determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial olfato – gustativa.

Consecuentemente, se plantea como hipótesis general: El uso de juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE Barranca, 2023, los específicos se detallan: a) El uso de juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo sensorial visual – auditiva, b) El uso de juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo sensorial táctil, c) El uso de juegos didácticos influye significativamente en el desarrollo sensorial olfato – gustativa.

II. MARCO TEÓRICO

Considerando los antecedentes nacionales en Tarapoto, Reyes (2022) centró su investigación en los juegos didácticos generan impacto en el desarrollo integral de autoestima, el tuvo un enfoque cuantitativo preexperimental para lo cual la muestra considerada fue 18 alumnos a los que se aplicó ficha de observación, como resultado logró identificar una vez desarrollado los juegos didácticos pudo reducir de 88.8% a 0% para el nivel bajo y para el nivel alto mejoró de 0% a 83.3% y para nivel regular un incremento de 11.1% a 16.7%. Concluye, que los niños y niñas de estos grados reciben estímulos y se benefician aprendiendo a través de los diversos juegos didácticos, por lo que es importante trabajar simultáneamente todos los sentidos para lograr un desarrollo integral.

En Chiclayo, Pérez (2021) en esta investigación determinó la eficacia mediante talleres de juegos didácticos, a favor del aprendizaje de las matemáticas en infantes de 3 años. El estudio fue aplicado de diseño pre experimental cuya población fue 20 alumnos de 3 años y el instrumento correspondió un cuestionario de medición politómica. Obtuvo el resultado en el pre test de 20% de nivel proceso y el 80% de inicio en el aprendizaje del área en estudio. Después de las actividades desarrolladas los niños obtuvieron mejoras considerablemente. Concluyó que el taller desarrollado en juegos didácticos en plataformas digitales generó cambios relevantes en el aprendizaje de los niños de manera lúdica.

Este otro estudio realizado en Lima, por Napa Valencia (2023) determinó cómo influyen los Juegos didácticos en la mejora del aprendizaje matemático, utilizó una metodología aplicada con diseño cuasi experimental, tuvo un muestreo no probabilístico. Se utilizó, la encuesta, y otro instrumento denominado cuestionario. Concluyó mediante resultados descriptivos que indicaban en el post test la media del grupo experimental de 12,780 y en el grupo control con 10,380; esto indicó la existencia de diferencias significativas de 2.4 puntos a beneficio predominante en grupo experimental. Concluyó que los juegos didácticos efectivamente influyen de forma significativa en las matemáticas, debido al elevado nivel de significancia alcanzado con $p < 0,05$.

En Lima Norte, Ricce Salazar (2022) determina la influencia del programa aplicado sobre los juegos didácticos para fortalecer del aprendizaje en niños. La

metodología utilizada fue el cuantitativo, tipo aplicada con alcance de tipo explicativo, así también el diseño desarrollado fue cuasi experimental. Siendo utilizada no probabilística, de tipo intencionada por 30 estudiantes para cada grupo experimental y control. En ese sentido, se obtuvo como resultado en el postest un 3.3% de nivel inicio de y para el nivel de logrado el 50% de estudiantes mejoraron. Como conclusión, se logró determinar estadísticamente que, la efectividad del programa respecto a los juegos didácticos, influyó significativamente en dicho fortalecimiento.

En Tumbes, Sandoval (2022) estableció si el juego didáctico influye en el desarrollo de psicomotricidad en infantes, para lo cual diseña toda una propuesta de programa para desarrollar en 12 sesiones. Obtuvo como resultado la presencia de una relación demostrativa respecto al uso de juegos didácticos frente al desarrollo de la estimulación temprana; similar sentenció el resultado del uso de juegos didácticos de dramatización en dicho desarrollo, así como el uso de estrategias lúdicas didácticas de construcción y finalmente aquellos juegos didácticos convencionales, representado cada una de ellas como una muy buena asociación.

Ruiz (2020) evidenció que la utilización de juegos vinculados a lo didáctico resulta efectiva en la promoción del desarrollo de una mejor dicción en infantes de 5 años en entorno escolar. Como herramienta de recolección de datos, se empleó una prueba subjetiva. Los hallazgos revelaron que al aplicar algún juego didáctico ello condujo a un notable progreso en la expresión oral, alcanzando un significativo 96.4% de mejora tanto en niñas como en niños, ejerciendo una influencia directa en su progreso comunicativo.

Carmen (2020) identificó el impacto de la utilización de juegos de naturaleza didáctica en la mejora de la atención en infantes. Para alcanzar este propósito, se empleó la observación conjunta a la lista de cotejo como técnica, así como instrumento de recolección de datos. Las conclusiones derivadas resaltaron que, a través de la implementación de dichos juegos, se logró una mejora significativa en la atención de los niños que conformaron la muestra.

Huerta y Leiva (2022) identificó que los juegos didácticos ayudaron desarrollar en nivel cognitivo y social. Por cuanto se revisaron diversas fuentes

referentes al tema, permitiendo el análisis y argumentación respectiva. Como resultados se encontró que los juegos didácticos permiten que el estudiante fortalezca su parte afectiva, pero también su desarrollo a nivel cognitivo y social. Así también, como parte de la conclusión, los juegos didácticos que se lograron conocer, fueron los cuentos, y la agrupación de colores.

En Ecuador, Alvarado (2023) determinó la influencia de las estrategias de impacto didáctico para la estimulación sensorial, en pequeños de 4 años del nivel inicial. El estudio se remarcó en diseño preexperimental de tipo aplicado. Como resultado obtuvo una mejora en los niveles luego de desarrollar el programa, obteniendo una significancia de $p= 0,000$ siendo esta menor a $0,05$ lo cual permite aceptar como verdadera la H alterna. Concluye indicando, que el programa el uso estrategias didácticas mejoró la estimulación sensorial notablemente.

Alvarado et al. (2023) implementar diversos recursos didácticos en el aula de clase para lograr una mejora en la estimulación sensorial. A través de la técnica de la observación, se evaluó la actividad desarrollada con los niños del nivel de Educación Inicial. Como resultado, ante la ejecución y desarrollo de los talleres, los niños demostraron relevancia y estar motivados en las actividades, las mismas que permitieron que expresen sus emociones y sentimientos.

Esta investigación realizada por Iskandar (2022) cuyo el propósito fue desarrollar un juego educativo de composición de palabras para niños pequeños después de la pandemia. El juego está diseñado estratégicamente para promover en los infantes su fortalecimiento de habilidades; así como la mejor composición de palabras e introducir nuevas letras y sílabas relacionadas con las frutas. Concluye que los juegos educativos tienen un gran potencial para potenciar significativamente los resultados del aprendizaje de los niños. Esto es factible de evidenciar en los hallazgos encontrados en las pruebas de retroalimentación de los encuestados, donde se recibieron 57% retroalimentación positiva con un porcentaje promedio del 95%. Esto indica que el juego educativo diseñado tiene muy buenos resultados y es recibido positivamente por los encuestados.

Sari y Aprianti (2023) determinaron el efecto que generan los juegos de simulación a beneficio del progresivo conocimiento de las madres sobre la prevención del retraso del crecimiento y los patrones de alimentación en niños. En

ese sentido se fue el método cuasi experimental el que se utilizó, con un diseño (pretest y posttest). Resultados obtenidos una hubo una diferencia significativa en los patrones de alimentación y en el grupo de juego de simulación de rompecabezas, una mejora de media de 8,96 a 11,88, con un valor p de $< 0,001$. Concluyó que los juegos de rompecabezas y los folletos de simulación se pueden utilizar eficazmente como medios educativos para aumentar el conocimiento y en la prevención del retraso del crecimiento en niños.

Higueras (2019) se enfocó en el papel del juego como recurso didáctico en la formación inicial docente, Higueras buscó contribuir a la mejora de la formación profesional inicial de docentes en el nivel primario, especialmente en el dominio y aplicación del juego como herramienta pedagógica. Las principales conclusiones apuntaron a: 1) la valoración y uso del juego como herramienta útil que fomenta un aprendizaje más efectivo, y 2) una deficiencia en la formación inicial docente respecto a la preparación adecuada para utilizar esta herramienta.

Saez Jumbo (2021) su objetivo fue de desarrollar la memoria de las niñas y los niños por lo cual se utilizaron los juegos sensoriales. Los resultados del diagnóstico determinaron que la población presentaba deficiencias el 100%, luego del post test, visibilizando problemas en memorizar números, figuras, frases, letras, narrar cuentos entre otros, para lo cual propone un programa que ayude mejorar estas deficiencias, logrando mejora para memoria verbal, así como no verbal a un 40% a un nivel bajo y a 15% nivel medio.

Agosto y Cabrera (2022) exploraron la "Pared sensorial Montessoriana" y su potencial como herramienta innovadora para el desarrollo sensorial en infantes. La investigación se respaldó con una cartilla de actividades y una pared Montessoriana, poniendo énfasis en tres sentidos: tacto, vista y oído. A través de un diseño de investigación-acción, utilizaron múltiples técnicas e instrumentos. Como resultado, observaron que los niños experimentaban una renovada percepción sensorial de los sentidos mencionados.

López y Rico (2022) se centraron en evaluar e intervenir en las alteraciones de la modulación usando el Perfil Sensorial-2 (PS-2) de Winnie Dunn, esta investigación trabajó con 29 niños, los resultados el 41% trataban de evitar la incomodidad sensorial, por lo que propone un desarrollar actividades en donde

todas pueden participar. Los hallazgos demostraron cambios positivos en el desempeño de las principales actividades de ocupación de los niños incluidos en la muestra.

Núñez (2019) estudió sobre la influencia de los juegos didácticos en su desarrollo; del cual obtuvo como resultado la presencia de una relación demostrativa respecto al uso de juegos didácticos frente al desarrollo de la estimulación temprana; similar sentenció el resultado del uso de juegos didácticos de dramatización en dicho desarrollo, así como el uso de juegos didácticos de construcción y finalmente con aquellos juegos didácticos convencionales, representado cada una de ellas como una muy buena asociación.

Castillo (2021) se centró en determinar la influencia de los juegos didácticos en la mejora de la motricidad gruesa. Tras su análisis, Castillo concluyó que la aplicación de estos juegos sí incide positivamente en el progresivo fortalecimiento de la motricidad gruesa en los infantes evaluados, logrando reducir para nivel inicio de 33% a 13%, continua para en proceso de 53% a 20%.

En lo sucesivo se desarrollan las variables según las características planteadas en este estudio. Respecto a la variable independiente uso de juegos didácticos, Flórez et al. (2019) señalaron que el juego es considerado un aspecto vital en el trayecto de vida de toda persona, la cual contribuye sustancialmente con el desarrollo de sus potencialidades a nivel cognitivo y habilidades, emocionales, psicomotrices, sociales comunicativas, etc.; permitiendo expresar, recrear o transformar la realidad de quienes lo vivencian.

Para Körei et al. (2021) los juegos didácticos son herramientas educativas diseñadas para cumplir objetivos instructivos específicos. Se diferencian de los juegos espontáneos en dos formas principales: 1) no son opcionales (son obligatorios) y 2) tienen como objetivo lograr resultados educativos bien definidos. Señalan que son métodos de enseñanza basados en problemas que juegan un papel crucial en fomentar el pensamiento creativo. No solo permiten la asimilación del conocimiento previo, sino que también facilitan la creación de nuevos patrones o formas de pensar cognitivas.

Para Iskandar (2022) los juegos didácticos se convierten en herramientas esenciales por que facilitan el aprendizaje y fomentan una participación activa. Por

lo que estos juegos deben ser cuidadosamente seleccionados o diseñados, según el propósito del taller, la demografía de los participantes y los recursos disponibles.

Uno de los juegos más populares son los rompecabezas, que pueden ser utilizados para resolver problemas o desentrañar conceptos complejos (Stojanovska, 2021). Los rompecabezas que, al ser ensamblado, revela la secuencia de un proceso específico. Esta actividad, además de ser lúdica, promueve la lógica y la capacidad de análisis. Este tipo de juego es particularmente útil para fomentar la empatía, la comprensión de diversas perspectivas y el desarrollo de habilidades comunicativas (Sari & Aprianti, 2023).

Por otro lado, los juegos de tablero educativos y juegos de tarjetas ofrecen una dinámica diferente. Mientras que un juego de tablero podría ser adaptado para abordar un tema específico del taller, usando tarjetas, dados y otros elementos, los juegos de tarjetas pueden ser utilizados para categorizar información o incluso debatir puntos de vista. Estos juegos, además de ser divertidos, promueven la discusión y el pensamiento crítico (Gocheva et al., 2017).

Los juegos de estimulación sensorial ayudan recrear un escenario específico, como el funcionamiento de una empresa, mediante los juegos de construcción, utilizando materiales como bloques, desafían a los participantes a crear modelos o estructuras, mejorando su comprensión espacial y cooperación (Arboleya y Miralles, 2022). En conjunto, estos juegos didácticos, cuando se integran adecuadamente, pueden transformar un taller en una experiencia educativa inmersiva y memorable (Ministerio de educación, 2021) . Por tanto, según Kim (2020) es necesario facilitar a los docentes diversa generación de condiciones, así como promover sus habilidades para que, promuevan con mayor asertividad al interactuar con los niños y que ello permita la reflexión del binomio: desarrollo y el aprendizaje, así como mejor uso de herramientas que optimicen la comunicación en línea. De lo expresado, Eguia-Gómez et al. (2015) sostienen según experiencia, la importancia de mantener proactivamente la actitud positiva de los docentes, pues esta favorece una continuidad del desarrollo de clases en aula, y brinda oportunidad identificar metodologías de aprendizaje sin mayor esfuerzo.

Seguidamente, se procede a analizar algunos conceptos y definiciones de la variable dependiente desarrollo sensorial, según Cardó y Vila (2007) esta variable

es considerada como un medio por el cual los niños construyen los canales de percepción y conocen su entorno ambiental y social; es decir, el sistema nervioso encargado de coordinar los movimientos del cuerpo, a través de los sentidos, permite recibir y responder los mensajes enviados desde el exterior.

Para Córdova (2018) el desarrollo sensorial son las sensaciones y las informaciones que provienen del exterior, y que el ser humano logra captar a través de los sentidos; es decir, representa la acción directa que produce un estímulo del exterior, la cual es captada por los órganos sensoriales. Las sensaciones, en ese sentido, pueden considerarse como el instrumento principal del ser humano para llegar a alcanzar un conocimiento.

Según la percepción de Campo (2008) en la formación inicial uno de los motores que gobierna en la enseñanza y el aprendizaje es el descubrimiento, pues la niña y el niño logran percibir de su entorno mediante los sentidos. Entonces, es la etapa en donde, debería ser incluido en el proceso didáctico las actividades con materiales idóneos, para que fomente y promueva su desarrollo sensorial de los pequeños en aula.

En cambio, para Ershova et al. (2017) el desarrollo sensorial, es el desarrollo de los sentimientos y la percepción, la formación de representaciones sobre las características del mundo circundante, donde las funciones sensoriales se desarrollan mucho antes en los recién nacidos otras funciones gracias a las cuales el bebé aprende sobre la conexión con el medio ambiente. Por ello, es importante saber que el desarrollo de dinámicas positivas de la sensibilidad sensorial siendo clave para un desarrollo saludable del niño.

La importancia del desarrollo sensorial en los pequeños, se debe a que, desde los inicios de su vida, logran percibir la información del medio que los rodea y esta van incorporando en sus primeras percepciones y sensaciones (Analuiza et al., 2023). Desde la óptica de Agudelo et al. (2017) durante este periodo es vital la estimulación sensorial porque los pequeños y las pequeñas crean de modo positiva el aprendizaje; lo que le permite descubrir y crear las características, a través, de su parte sensorial en su desarrollo, ya que la

sensación posee la tarea de recepcionar la información de su entorno mediante los sentidos.

Para Campo (2008) la sensación que inducen los estímulos del entorno no puede relegarse a un solo sentido, sino en ocasiones pueden ser multisensoriales, de ahí la importancia de conocer, proteger, cuidar y favorecer el desarrollo sensorial en los pequeños, pues esta será la base en donde se crearán los procesos principales del conocimiento, lenguaje e inteligencia. Sánchez et al. (2023) la labor del docente debe ser ofrecer a los alumnos un entorno lleno en experiencia y percepciones sensoriales, en un ambiente grande que ayude el desarrollo de sus movimientos y la exploración libre que favorezca a los estímulos de los cinco sentidos. Para lograr un buen desarrollo sensorial, Campo (2008) lo dimensiona en tres grupos, el desarrollo de la percepción visual – auditiva, desarrollo de la percepción táctil y desarrollo de la percepción olfato – gustativa.

En adelante se presentan las dimensiones de la variable dependiente, el desarrollo de la percepción visual, es una habilidad para interpretar el entorno proviene de estímulos lumínicos recibidos por el ojo. Según, Campo (2008) estos estímulos se descomponen en aspectos como la agudeza con la que discernimos detalles, nuestra percepción de colores, y cómo distinguimos patrones y nos adaptamos a diferentes niveles de iluminación. La percepción visual no es un proceso pasivo, sino una interacción activa entre el individuo y su entorno. Los juegos y actividades que estimulan la observación y la discriminación visual promueven el desarrollo de la percepción visual y presentan formas, patrones y colores pueden influir en la percepción y la interpretación visual

La dimensión desarrollo de la audición, para Portocala (2019) menciona lo esencial de la audición en el desarrollo cognitivo y emocional, ya que el niño se sumerge en el universo de los sonidos, ya que esta capacidad nos permite no sólo escuchar, sino discernir entre diferentes frecuencias, detectar variaciones de intensidad y, de manera notable, situar de dónde proviene un sonido incluso en entornos ruidosos; donde los juegos auditivos que implican discriminación de sonidos, reconocimiento de tonos y ritmos, pueden contribuir al desarrollo de habilidades auditivas.

Seguimos con la dimensión el desarrollo de la táctil, según Campo (2008) se encarga de las sutilezas que sentimos a través de nuestra piel, ya sea el roce de una tela, el frío o el calor, o incluso la presión, nuestra piel es un sensor extraordinario que transmite instintivamente información del mundo circundante, desde la textura de un objeto hasta el dolor provocado por un pinchazo. La importancia de la sensación táctil respecta al aprendizaje y cómo incide en el desarrollo infantil, es porque los juegos táctiles que involucran la exploración de texturas, temperaturas y materiales contribuyen al desarrollo sensorial táctil.

La dimensión olfativa y gustativa están intrínsecamente ligadas, según Campo (2008) porque ambas procesan estímulos químicos, tanto la nariz y lengua trabajan en conjunto para distinguir una amplia gama de olores y sabores. Estos sentidos no solo nos alertan sobre potenciales peligros, como alimentos en mal estado, sino que también nos permiten disfrutar de las delicias culinarias y evocar recuerdos asociados a ciertos aromas o gustos. En conjunto, estas dimensiones sensoriales configuran nuestra experiencia completa del mundo, influenciando nuestra cognición, emociones y acciones.

Según Wardani (2022) Jean Piaget en su teoría propuso que la mente humana se desarrolla a través de cuatro conjuntos distintos de etapas universales desde la infancia hasta la edad adulta: sensoriomotora, preoperacional, operativa concreta y operativa formal. Desde que nace hasta aproximadamente los dos años, los bebés se encuentran en la etapa sensorio-motora. Durante esta etapa, los bebés experimentan su mundo en gran medida a través de impresiones sensoriales y actividad motora. Alrededor de los 8 meses de edad, los niños desarrollan un sentido de permanencia del objeto, referido al estado de la conciencia de que los diversos objetos continúan en su entorno del campo visual incluso cuando estos no están en el campo de visión. Además, el niño comienza a desarrollar una conducta dirigida a objetivos, donde esencialmente comienza a comprender que sus acciones pueden causar otras acciones y estímulos sensoriales.

Según Kilroy et al. (2019) existen componentes del desarrollo sensorial, como primer paso ocurre el registro de la detección de sensaciones sensoriales dentro del sistema nervioso central, denominado "registro de información sensorial", que se expande en la detección inicial de un estímulo para incluir

también el reconocimiento del significado la estimulación sensorial, esta ocurre en el sistema límbico (también conocido como regiones cerebrales relacionadas con las emociones). Según paso ocurre la modulación, es la capacidad del cerebro para regular la inhibición o propagación de señales neuronales; la modulación sensorial refleja ajustes realizados en respuesta a procesos fisiológicos continuos para asegurar la adaptación a información sensorial nueva o cambiante. Tercer paso ocurre la motivación, es como el deseo o la voluntad de responder a un estímulo que se ha registrado o de ignorarlo. Lo cual ocurre en la amígdala (una región subcortical del sistema límbico) en esta función de "hacer algo".

En cambio, para Campo (2008) primero ocurre sensaciones cuando una persona se levanta por la mañana recibe una cantidad de información mediante los sentidos, como el aroma de café, caminar descalzos en el piso, ruidos del dormitorio adyacente, o tan solo como mueve el cuerpo cuando uno camina de un lugar a otro. Estas experiencias diarias forman una parte cotidiana del papel vital, que desempeña los sentidos. En ello, intervienen bases psicológicas de las sensaciones, que su función es clasificar las sensaciones en subtipos, tipos y a medida, esta última en la psicología se denomina experimental y la psicofísica que examina la sensibilidad a los estímulos, y la forma como los estímulos influyen en la percepción del mismo. La medida es como el niño recibe información de su entorno que procede de los canales de sensoriales.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de la investigación es aplicada, pues se buscó mediante la teoría uso de juegos didácticos, disminuir las deficiencias presentados en el desarrollo sensorial de los niños y así validar la hipótesis de investigación. El enfoque fue cuantitativo porque el estudio se caracterizó en la medición numérica y el análisis estadístico de los datos, permitió recopilar datos de manera estructurada y aplicar análisis estadísticos para examinar la influencia de los juegos didácticos en diferentes aspectos del desarrollo sensorial. Para ello, se empleó instrumentos y técnicas que permitieron cuantificar variables y establecer relaciones entre ellas de manera rigurosa y objetiva. Este enfoque es especialmente adecuado para investigaciones que buscan identificar patrones, tendencias y relaciones causales entre variables (Sánchez et al., 2018).

3.1.2 Diseño de investigación

El estudio pertenece al diseño preexperimental, según Hernández et al. (2018) cuando se utiliza este tipo de diseño la variable dependiente, debe ser medida en pretest y post test de la administración de la variable independiente, luego deberá ser procesada para observar el dicho cambio. Para el procesamiento de este estudio, antes de la aplicación del programa uso de juegos didácticos - variable independiente - basados en teorías propuestas en el marco teórico, luego se aplicó un instrumento para medir el desarrollo sensorial de los niños - variable dependiente-, luego se desarrolló el programa en el aula en sesiones propuestas, finalmente se volvió medir a los niños con el mismo instrumento. Se ilustra una representación gráfica del diseño.

G O₁ X O₂

Donde:

G: Muestra o el grupo a medir

O₁: medición pre test “desarrollo sensorial – VD”

X: Variable independiente “uso de juegos didácticos - VI” programa de actividades

O₂: medición post test “desarrollo sensorial - VD”.

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Uso de juegos didácticos

Definición conceptual: Flórez et al. (2019) señalan que el juego es considerado un aspecto vital en el trayecto de vida de toda persona, la cual contribuye sustancialmente con el desarrollo de sus potencialidades a nivel cognitivo y habilidades, emocionales, psicomotrices, sociales comunicativas; permitiendo expresar, recrear o transformar la realidad de quienes lo vivencian.

Definición operacional: Con el desarrollo del programa de actividades basado en juegos didácticos, con que se buscó fomentar enseñanza comunicativa, para ello, se planteó desarrolló ocho sesiones de aprendizaje, previo se reunió con los docentes para presentar el programa y dar alcances sobre el contenido de las sesiones y además se hizo acompañamiento a durante el desarrollo de sesiones.

Variable dependiente: Desarrollo Sensorial

Definición conceptual: Según Córdova (2018) se refiere al proceso mediante el cual los individuos, desarrollan y refinan sus sentidos y habilidades perceptuales, los cinco sentidos primarios son la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. A medida que se crece y experimenta con el mundo, estas capacidades sensoriales se desarrollan y se vuelven más sofisticadas.

Definición operacional: Según el Ministerio de educación (2019) se enfoca en identificar y describir las habilidades y capacidades sensoriales que se desarrollan en los niños durante sus primeros años de vida. Por lo que se consideró desarrollar aspectos como el visual, auditivo, táctil, olfato y gustativo, para lo cual, se hizo un pre test o el diagnóstico con el instrumento planteado, en base a la información obtenida se implementó el programa.

Indicadores: Los indicadores que se consideró son: capacidad para identificar y distinguir formas y colores, mejora en la agudeza visual, desarrollo de la discriminación auditiva, identificación de sonidos específicos, reconocimiento de texturas y temperaturas, desarrollo de habilidades táctiles finas, reconocimiento de

olores específicos, desarrollo de la percepción olfativa, identificación y distinción de sabores, desarrollo de la percepción gustativa.

Escala de medición: considerado fue ordinal, el instrumento usado es una lista de cotejo con 20 ítems desarrollado en el anexo 2.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Se refiere al conjunto completo de elementos o individuos que son el foco de estudio o análisis. Esta población puede ser cualquier grupo de interés que comparta características específicas y relevantes para el propósito de la investigación (Baena Paz, 2017). Por lo antes mencionado la población de esta investigación estuvo conformada por 36 estudiantes del CEBE - Barranca. Los criterios considerados para la inclusión fueron que todos los niños pertenezcan a nivel inicial, y cuenten el respecto autorización de los apoderados, el criterio de exclusión fueron aquellos niños que asistieron menos de 6 sesiones y que tengan la autorización de dirección y padres de familia para participar y ser evaluados.

3.3.2. Muestra

Se refiere a un subconjunto específico y representativo de la población total que es seleccionado para participar en el estudio. La muestra se elige de esta manera para hacer inferencias sobre la población más amplia a partir de los datos recopilados de la muestra (Hernández y Mendoza, 2018). Para esta investigación la muestra estuvo conformada por 34 estudiantes del nivel inicial del CEBE- Barranca.

3.3.3. Muestreo

Los métodos de muestreo probabilístico se basan en la probabilidad de selección de cada elemento de la población sea la misma (Ríos Ramírez, 2017). En la presente investigación se empleó un método probabilístico de tipo aleatorio simple, asegurando una representación equitativa y sin sesgo de la población estudiada, que será según la siguiente tabla 1. Para la presente investigación la muestra fue calculada utilizando una fórmula de muestreo donde el error máximo

permitido fue el 5%, y la precisión fue 95% de confiabilidad en sus resultados, eligiendo así a los estudiantes del nivel inicial del CEBE- Barranca.

Tabla 1

Distribución de la muestra según aulas y turnos

Aula	turno	Números de niños	Peso Proporcional	Nº a evaluar
A	Mañana	9	25%	9
B	Mañana	9	25%	9
A	Tarde	8	22%	8
B	Tarde	10	28%	9
Población total		36	100%	34
Tamaño de M		34		
Total, Estrato		4		

3.3.4 Unidad de análisis

La unidad de análisis se centró en cada niño de nivel inicial del CEBE – Barranca. Dicha unidad permite evaluar el impacto del uso de los juegos didácticos en su desarrollo sensorial.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica.

En la investigación se ha decidido emplear técnicas de observación para evaluar el impacto de juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños. A fin de obtener una medición precisa y evaluar los cambios y avances, se llevaron a cabo pruebas en dos momentos específicos: antes y después de la implementación de los juegos, conocidos como pre-test y post-test.

Instrumento.

La herramienta seleccionada para recopilar estos datos fue una lista de cotejo. Este instrumento adaptado de Minedu (2019) lo que permitió observar y registrar de manera sistemática la presencia o ausencia de ciertos comportamientos o habilidades relacionados con el desarrollo sensorial. Consta de un total de 20 ítems, los cuales se pueden observar en el anexo 2, estas fueron

diseñados específicamente para medir las tres dimensiones de la variable dependiente en estudio. La redacción de cada ítem se ha cuidado para que sea clara y objetiva, evitando ambigüedades y asegurando una recolección de datos precisa.

Validez.

Es considerada como un medio que se usa para asegurarse de que el instrumento mide con exactitud la información recopilada (Cohen y Gómez, 2019). En este caso para el estudio, se mantuvo el proceso de validez con un grupo de tres especialistas en educación, a continuación se describe en la tabla 2.

Tabla 2

Datos personales de los validadores

Datos personales	Grado	Condición
Zambrano Arce, María Toribia	Doctora en educación	aplicable
Arrieta Amaya, Elizabeth	Magister en educación	Aplicable
Gonzales Torres, Cornelio	Doctor en educación	Aplicable

Confiabilidad.

Para Cohen y Gómez (2019) la confiabilidad ayuda explicar en qué medida o el grado que el instrumento utilizado en la investigación, logra de manera sistemática los mismos resultados. Para medir, en esta tesis, se usó el Alfa a través de escala de Likert ya que los datos fueron de medición politómica siendo los valores de cero hasta seis. El cálculo fue desarrollado en aplicativo estadístico SPSS. Los resultados se detallan mediante de alfa de Cronbach obteniendo el alfa de 0,979, lo cual significa que tiene una fiabilidad alta.

3.5 Procedimientos

Inicialmente, se hizo la gestión de todos los permisos necesarios para llevar a cabo la investigación con los niños del nivel inicial del CEBE – Barranca. Una vez garantizado el acceso, se realizó una prueba piloto con el objetivo de determinar la confiabilidad del instrumento seleccionado, es decir, la lista de cotejo. Esta etapa preliminar es fundamental para asegurar que el instrumento es adecuado y brinda

resultados consistentes. Con la confianza otorgada por la prueba, se procedió a aplicar el pre-test a los niños. Esta fase inicial tiene como propósito identificar el nivel de desarrollo sensorial de los niños antes de cualquier intervención. Una vez recabada esa información inicial, se inició la fase de intervención, que consistió el desarrollo de sesiones con temas relacionados en el uso de juegos didácticos específicamente diseñados para potenciar el desarrollo sensorial. Esta intervención se llevó a cabo en ocho sesiones, cada una de 30 minutos de duración, garantizando que los niños estuvieran expuestos de manera adecuada y consistente a la propuesta didáctica.

Tras concluir las sesiones de juegos, se procedió a realizar el post-test, con el objetivo de evaluar los cambios y avances en el desarrollo sensorial de los niños después de la intervención. Esta comparativa entre el pre-test y el post-test permitió discernir el impacto real de los juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños. Finalmente, una vez recolectados todos los datos, estos fueron cuidadosamente tabulados utilizando el programa Excel. Esta herramienta ayudó el manejo, análisis y presentación de los datos de manera clara y estructurada, permitiendo sacar conclusiones precisas sobre la investigación.

3.6 Método de análisis de datos

Una vez que fueron tabulado los datos, se procedió a utilizar el software SPSS para el análisis de los mismos. A través de este programa, se llevó a cabo una estadística con el fin de determinar los niveles de desarrollo sensorial tanto previos como posteriores a la intervención con juegos didácticos. Lo que permitió obtener un panorama claro y detallado de la situación de los niños en las distintas etapas del estudio. Posteriormente, con el objetivo de corroborar el impacto real y significativo de los juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños, se aplicó la prueba T de Student mediante estadística inferencial, para datos paramétricos. Esta prueba estadística comparó los resultados del pre-test y post-test, para verificar la eficacia de la intervención propuesta en el estudio.

3.7 Aspectos éticos

En la investigación a realizarse bajo el amparo de la Universidad César Vallejo, se procedió con un estricto respeto hacia los principios éticos establecidos

en el Código de Ética de dicha institución. Antes de comenzar cualquier fase de la investigación, se solicitó el consentimiento informado de los padres o tutores de los niños involucrados, garantizando su pleno conocimiento y aprobación de las actividades propuestas. Cada paso del estudio se llevó a cabo, se protegió la integridad, privacidad y bienestar de los participantes, y además la información brindada o recopilada se manejó con la máxima confidencialidad, evitando así cualquier uso indebido o divulgación no autorizada. La prioridad fue siempre salvaguardar los derechos y el bienestar de los niños y todas las partes involucradas en el estudio.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Una vez recolectado la información se procesó los datos en el programa Excel las descriptiva y en SPSS los inferenciales.

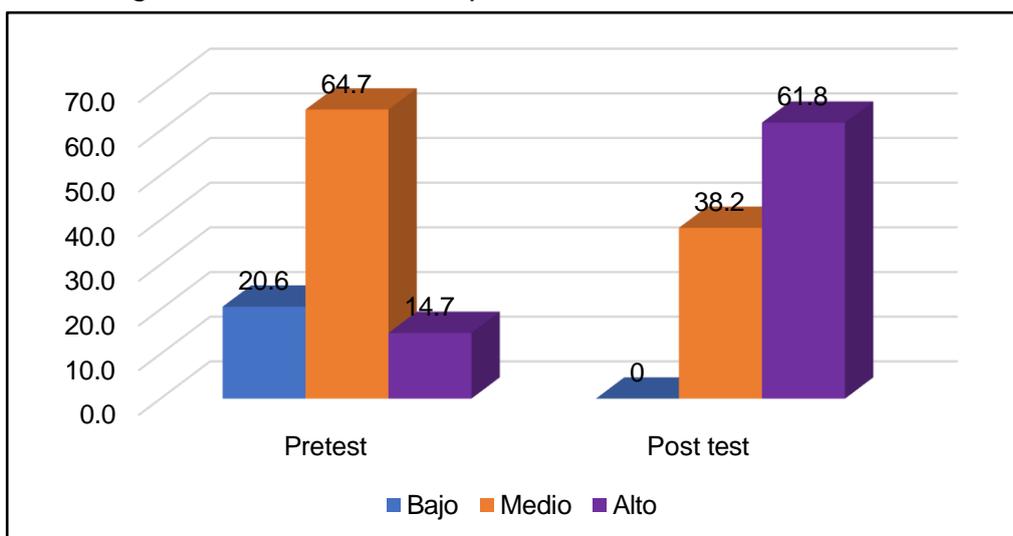
Tabla 3

Análisis de Variable dependiente entre pretest y post-test

Niveles / Rangos	Desarrollo sensorial			
	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	7	20.6	0	0
Medio	22	64.7	13	38.2
Alto	5	14.7	21	61.8
Total	34	100	34	100

Figura 1

Análisis gráfica de la variable dependiente desarrollo sensorial



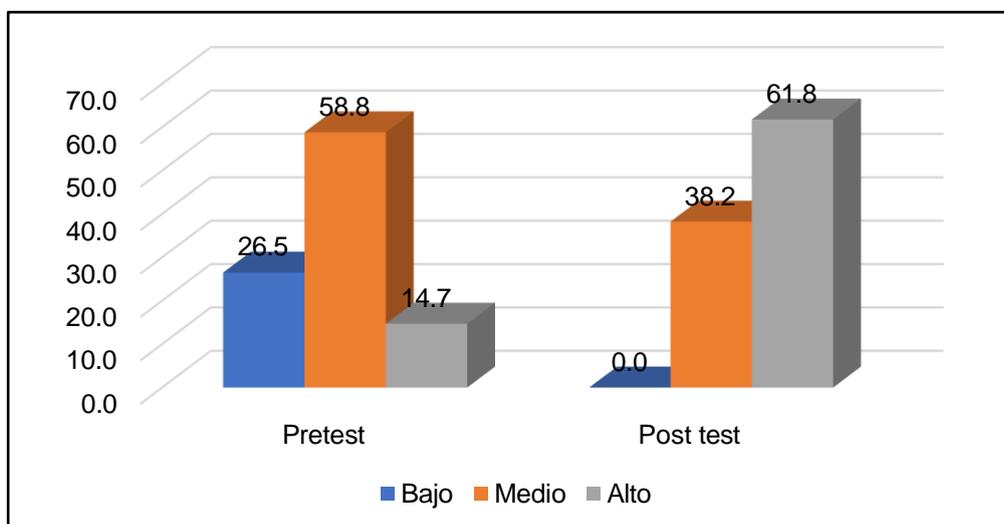
El resultado del análisis de la variable desarrollo sensorial -DL se presenta en la tabla 3 y la figura 1, donde se evidencia un 64.7% (22) del total de los niños evaluados lograron ubicarse en un nivel medio, continua de un nivel bajo con 20.6% (7) y para el nivel alto con 14.7% (5), una vez desarrollado el programa se observa una reducción en el nivel medio a un 38.2% y para el nivel bajo a un 0%, no obstante para el nivel alto se pudo observar una mejora a 61.8% obteniendo un diferencia de mejora en DL de los niños a un 47.1%.

Tabla 4*Dimensión desarrollo visual-auditiva entre pretest y post-test*

Niveles / Rangos	Desarrollo Visual - auditiva			
	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	9	26.5	0	0.0
Medio	20	58.8	13	38.2
Alto	5	14.7	21	61.8
Total	34	100	34	100

Figura 2

Análisis gráfica de la dimensión desarrollo visual – auditiva



Se presenta en la tabla 4 y la figura 2 el resultado del análisis de la dimensión del desarrollo visual – auditiva entre el pretest y post test, en donde se evidencia un 58.8% (20) del total de los niños evaluados lograron ubicarse en un nivel medio, continua de un nivel bajo con 26.5% (9) y para el nivel alto con 14.7% (5), una vez diseñado y aplicado el programa de actividades se observa una reducción en el nivel medio a un 38.2% (13) y para el nivel bajo a un 0%, al respecto al nivel alto se pudo observar una mejora a un 61.8% (21).

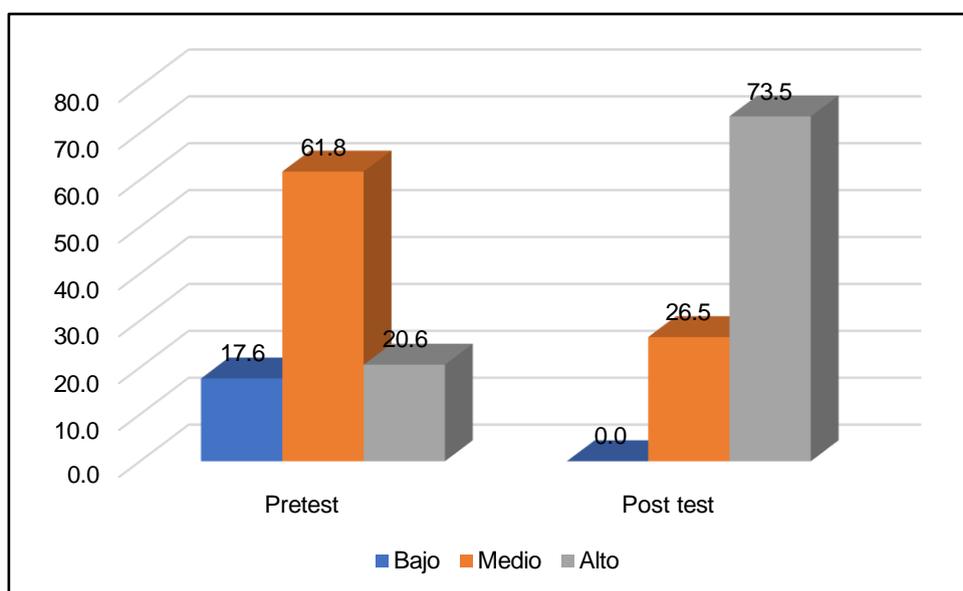
Tabla 5

Dimensión desarrollo táctil entre pretest y post-test

Niveles / Rangos	Desarrollo Táctil			
	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	6	17.6	0	0.0
Medio	21	61.8	9	26.5
Alto	7	20.6	25	73.5
Total	34	100	34	100

Figura 3

Análisis gráfica de la dimensión desarrollo táctil



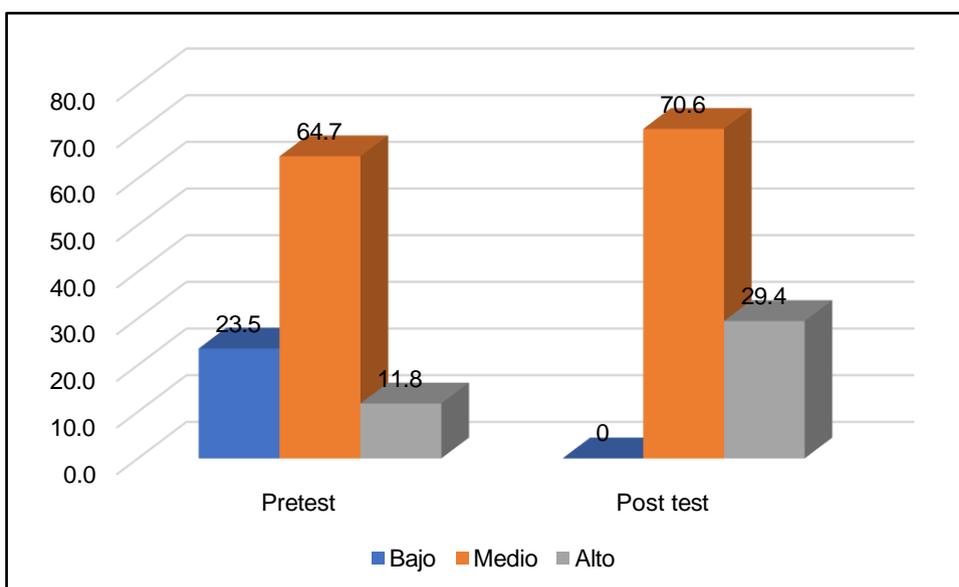
Se presenta en la tabla 5 y la figura 3 el resultado del análisis de la dimensión del desarrollo táctil entre el pretest y post test, en donde se evidencia un 61.8% (21) del total de los niños evaluados lograron ubicarse en un nivel medio, continua de un nivel bajo con 17.6% (6) y para el nivel alto con 20.6% (7), una vez diseñado y aplicado el programa de actividades se observa una reducción en el nivel medio a un 26.5% (9) y para el nivel bajo a un 0%, al respecto al nivel alto se pudo observar una mejora a un 73.5% (25).

Tabla 6*Dimensión desarrollo olfato - gustativa entre pretest y post-test*

Niveles / Rangos	Desarrollo olfato - gustativa			
	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	8	23.5	0	0
Medio	22	64.7	24	70.6
Alto	4	11.8	10	29.4
Total	34	100	34	100

Figura 4

Análisis gráfica de la dimensión desarrollo olfato - gustativa



Se presenta en la tabla 6 y la figura 4 el resultado del análisis de la dimensión del desarrollo olfato – gustativa entre el pretest y post test, en donde se evidencia un 64.7% (22) del total de los niños evaluados lograron ubicarse en un nivel medio, continua de un nivel bajo con 23.5% (8) y para el nivel alto con 11.8% (4), una vez diseñado y aplicado el programa de actividades se observa un ligero mejora del nivel medio a un 70.6% (24) y para el nivel bajo a un 0%, al respecto al nivel alto se pudo observar una mejora a un 29.4 (10)%.

4.2. Resultados inferenciales

4.2.1. Prueba de Normalidad

El análisis de la prueba de normalidad se presenta en el anexo 8, en la tabla mediante la aplicación del estadístico de Shapiro-Wilk, para muestras menores que 50, siendo la muestra para esta investigación la $n = 34$. Se obtuvo como resultado acuerdo la hipótesis planteada de la prueba el sig. es mayor que 0.05, lo hace que se interprete que los datos si provienen de una distribución normal, por ende, se utilizará el test del t de Student para los datos paramétricos.

4.2.2. Contrastación de Hipótesis

Hipótesis General

H0 ($\bar{x} = \bar{x}$) El uso de juegos didácticos no influye significativamente en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

Ha ($\bar{x} \neq \bar{x}$): El uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

Nivel de significancia, considerada son para el nivel de confianza 95% y el margen del error estadístico 5%.

Regla estadística a considerar, son H0: el p_valor (sig.) ≥ 0.05 , se declinará en rechazar la hipótesis del investigador; para Ha: el p_valor (sig.) < 0.05 , se declinará en rechazar la hipótesis nula.

Tabla 7

Diferencia de media de la variable dependiente desarrollo sensorial - DS

Variable Dependiente	Estadísticas de muestras emparejadas			
	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Desarrollo sensorial	48,65	34	18,565	3,184
pretest y post test	69,53	34	9,352	1,604

En la tabla 7 se puede visualizar las medias de muestras relacionadas de la variable dependiente DS, para pretest un 48,65 y para el post test un 69,53.

Tabla 8

Análisis de diferencias emparejadas de la variable dependiente desarrollo sensorial

Variable Dependiente - VD	Prueba de muestras emparejadas Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior				
Desarrollo sensorial pretest - Desarrollo sensorial post test	-20,882	10,671	1,830	-24,606	-17,159	-11,411	33	,000

La tabla 8 muestra el resultado obtenido de la diferencia de media de -20,882 de la DV DS, siendo consistente el sig. ($p_valor=0.000$) es decir el $p_valor < 0.05$, ello, permite aceptar la H_a y rechazar H_0 . Este resultado ayuda decidir que existe evidencia suficiente, para confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

Planteamiento de las hipótesis específicas - PHE

PHE 1

$H_0 (\bar{x} = \bar{x})$ El uso de juegos didácticos no influye significativamente en el desarrollo sensorial visual - auditiva de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

$H_a (\bar{x} \neq \bar{x})$: El uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial visual - auditiva de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

PHE 2

$H_0 (\bar{x} = \bar{x})$ El uso de juegos didácticos no influye significativamente en el desarrollo sensorial táctil de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

$H_a (\bar{x} \neq \bar{x})$: El uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial táctil de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

PHE 3

$H_0 (\bar{x} = \bar{x})$ El uso de juegos didácticos no influye significativamente en el desarrollo sensorial olfato - gustativa de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

$H_a (\bar{x} \neq \bar{x})$: El uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial olfato - gustativa de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023

Tabla 9

Diferencia de media de las dimensiones desarrollo visual-auditiva, táctil y olfato – gustativa

<u>Estadísticas de muestras emparejadas</u>				
Dimensiones	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Desarrollo Visual - Auditiva pretest y post test	18,71	34	7,681	1,317
	29,12	34	3,796	,651
Desarrollo Táctil pretest y post test	10,53	34	3,956	,678
	15,09	34	2,379	,408
Desarrollo Olfato - Gustativa pretest y post test	19,41	34	7,847	1,346
	25,32	34	4,212	,722

En la tabla 9 se puede visualizar las medias de muestras relacionadas de la dimensión desarrollo visual - auditiva, para pretest un 18,71 y para el post test un 29,12. En la HE 2, las medias de muestras relacionadas de la dimensión desarrollo táctil en pretest se obtuvo un 10,53 y en el post test un 15,09. En la HE 3, se describe que las medias de muestras relacionadas de la dimensión desarrollo olfato - gustativa en pretest se obtuvo un 19,41 y en el post test un 25,32.

Tabla 10

Análisis de diferencias emparejadas de las dimensiones desarrollo visual-auditiva, táctil y olfato – gustativa

Dimensiones	Prueba de muestras emparejadas Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Desarrollo Visual - auditiva pretest y post test	-10,412	4,593	,788	-12,014	-8,809	-13,217	33	,000	
Táctil pretest y post test	-4,559	2,549	,437	-5,448	-3,670	-10,429	33	,000	
Olfato - gustativa pretest y post test	-5,912	4,686	,804	-7,547	-4,277	-7,356	33	,000	

La tabla 10 muestra el resultado obtenido de la diferencia de media de -10,412, el valor obtenido es consistente donde el sig. ($p_{\text{valor}}=0.000$) siendo inferior que 0.05, ello, permite aceptar la H_a y rechazar H_0 . Este resultado ayuda decidir que existe evidencia suficiente, para confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial visual - auditiva de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023.

Asimismo, se observa para HE 2, el resultado de la diferencia de media obtenida fue -4,559, el valor obtenido es consistente donde el sig. ($p_{\text{valor}}=0.000$) siendo inferior que 0.05, ello, permite aceptar la H_a y rechazar H_0 . Este resultado ayuda decidir que existe evidencia suficiente, para confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial táctil de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023.

En relación a HE 3, también se observa el resultado obtenido de la diferencia de media fue -5,912, el valor obtenido es consistente donde el sig. ($p_{\text{valor}}=0.000$) siendo inferior que 0.05, ello, permite aceptar la H_a y rechazar H_0 . Este resultado ayuda decidir que existe evidencia suficiente, para confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial olfato - gustativa de los niños de un colegio inicial CEBE de Barranca, 2023.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo el objetivo general planteado se pudo determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el DS de los niños, predominó el nivel medio con 64.7% y para nivel alto fue 0% en la evaluación del pretest, luego de haber desarrollado el programa en el post test, se pudo evidenciar una mejora para el nivel alto de 0% a 61.8%, dado que las niñas y los niños lograron alcanzar su desarrollo sensorial de acuerdo a la edad y etapa escolar, con respecto al resultado de contraste se obtuvo una diferencia de media de -20,882 y sig. igual a ,000.

Según Flórez et al. (2019) señalan que el juego es considerado un aspecto vital en el trayecto de vida de toda persona, la cual contribuye en el desarrollo potencial de nivel cognitivo, habilidades, emocionales, psicomotrices, sociales comunicativas, etc.; permitiendo expresar, recrear o transformar la realidad de quienes lo vivencian. En ese sentido, el estudio realizado Reyes (2022) guarda coincidencia con el hallazgo de este estudio, quien sostiene haber logrado una reducción de nivel bajo de 88.8% a 0% y para el nivel alto obtuvo una mejora de 0% a 83.3%, lo que indica que los programas a través de los diversos juegos didácticos mejoran de manera simultánea el desarrollo de los sentidos.

Asimismo, los resultados obtenidos se contrastan con el estudio de Alvarado Gonzalez (2023) quien obtuvo una diferencia de media -4,543 y el sig. = 0.000 para una muestra emparejada, debido a que la percepción de los niños evaluados logró mejorar para el nivel alto de 0% a 44%, ya que el uso de programas basados en los juegos didácticos si influyó de manera significativa en el desarrollo sensorial de los niños.

Es importante trabajar el desarrollo sensorial en el aprendizaje de los niños, pues ellos reciben la información básica de su entorno a través de los sentidos y esta se constituye el proceso básico del conocimiento, es decir, el niño aprende viendo, oliendo, tocando, saboreando y explorando a su entorno, asimismo descubre y asimila el tamaño, sonidos, forma, movimiento, etc. A partir de la información sensorial recibida, los niños perciben su entorno, siendo crucial en esta etapa el rol de los docentes, quienes contribuyen en compensación de las carencias

socioafectivas de algunos niños, proporcionándoles un entorno seguro lleno de estímulos ya sea auditivos, táctiles, visuales y olfativos.

Los juegos didácticos han demostrado que brindan beneficios educativos, Stojanovska (2021) es una poderosa herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje; afirmando que los juegos didácticos aumentan la motivación de los estudiantes, y además aumentan el interés del tema y desarrolla percepciones positivas. La lección basada en juegos promueve mayor participación y resultado es significativo en los estudiantes. Es una manera emocionante de refrescar la memoria de un estudiante y permite revisar conceptos de un tema específico antes de realizar alguna actividad.

Respecto al primer objetivo específico se determinó la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial visual - auditiva de los niños, donde predominó el nivel medio con 58.8%, en la evaluación del pretest, luego de haber desarrollado el programa en el post test, se pudo evidenciar una mejora para el nivel alto de 14.7% a 61.8%, con este hallazgo se puede decir que existen las niñas y los niños quienes lograron alcanzar su desarrollo sensorial visual - auditiva de acuerdo se edad y la etapa escolar; con respecto al resultado de contraste se obtuvo una diferencia de media de -10,412 y sig. igual a ,000.

Los resultados contrastan con los resultados de Napa Valencia (2023) quien obtuvo al desarrollar un programa de Juegos didácticos en la mejora entre pre test y post test la media de 10,380 a 12,780 y con $p < ,0.05$ con una diferencia significativa de 2.4 puntos y sostuvo que los juegos didácticos efectivamente influyen de forma significativa en aprendizaje del niño.

En aporte de Saez-Jumbo (2021) sostiene que es bueno aprender, que conozcan y reconozcan el mundo progresivamente a través de los sentidos, pero en realidad necesitan que el cuerpo desarrolle bien esos sentidos y se logre alcanzar el máximo potencial integral, a favor de su desarrollo y bienestar. En esa línea Pérez (2021) en esta investigación determinó la eficacia del taller de juegos didácticos en plataformas digitales logra mejorar el aprendizaje en los niños de 3 años, con buenos resultados en el pre test de 20% de nivel proceso y el 80% de

inicio en el aprendizaje del área en estudio, generando cambios relevantes en el aprendizaje de los niños de manera lúdica.

El estudio realizado por Ershova et al. (2017) sostiene que identificó una pronunciada hipersensibilidad auditiva en niños, puede atribuirse a una violación de la modulación sensaciones o trastorno de modulación sensorial, como una de las categorías de trastornos de la integración sensorial. Para el desarrollo sensorial el cerebro funciona de manera ineficiente y el curso natural de los procesos en él se altera; el cerebro no procesa la información. Durante el procesamiento sensorial, el niño no recibe información precisa sobre sí mismo y el mundo que lo rodea

Los medios del juego educativo junto con una explicación del docente mejoran el conocimiento de los niños, por eso la importancia del papel de los juegos como recurso didáctico que contribuye el desarrollo de una clase, y de la misma manera ayuda en el fortalecimiento sensorial visual y táctil. Los juegos educativos pueden estimular la imaginación en los niños en diferentes habilidades y destrezas que pueden mejorar la memoria para que los niños puedan almacenar. Los juegos animan a los estudiantes a aprender activamente a dominar y a comprender el material de aprendizaje.

Objetivo específico dos se pudo determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial táctil de los niños, donde predominó el nivel medio con 61.8% en la evaluación del pretest, luego de haber desarrollado el programa en el post test, se pudo evidenciar una mejora para el nivel alto de 20.6% a 73.5%, con este hallazgo se puede decir que existen las niñas y los niños quienes lograron alcanzar su desarrollo sensorial táctil de acuerdo su edad y la etapa escolar; con respecto al resultado de contraste se obtuvo una diferencia de media de -4,559 y sig. igual a ,000.

Los estudios analizados tienen similitud con estudio de Ricce Salazar (2022) que determinó una influencia positiva al desarrollar el programa sobre los juegos didácticos, con un resultado en el posttest un 3.3% de nivel inicio de y para el nivel de logrado el 50% de estudiantes mejoraron, Asimismo, Iskandar (2022) también evidenció un resultado de las pruebas de retroalimentación, donde los evaluados recibieron mejora de 57% a 95%. Esto indica que el juego educativo diseñado tiene

muy buenos resultados y es recibido positivamente por los encuestados. En ese sentido Ricce y Ricce (2021) sostienen que actualmente los niños cuentan diversos equipos eléctricos que pueden ser aprovechados y utilizados por los docentes para desarrollar actividades con los juegos didácticos digitales y no digitales.

Los hallazgos de Saez Jumbo (2021) cuyo objetivo fue de desarrollar los juegos sensoriales, para potenciar la mejora de los niños, obtuvo un que el total de los niños en pretest no logró memorizar números, figuras, frases, letras, narrar cuentos entre otros, luego del programa observó importante mejora en esas deficiencias, logrando a un 40% a un nivel bajo y a 15% nivel medio. Por su parte Higuera (2019) se enfocó en el papel del juego como recurso didáctico en la formación inicial docente, concluyendo: 1) la valoración y uso del juego como herramienta útil que fomenta un aprendizaje más efectivo, y 2) una deficiencia en la formación inicial docente respecto a la preparación adecuada para utilizar esta herramienta. Con respecto al desarrollo sensorial táctil, Ershova et al. (2017) sostiene que la vitalidad sensorial se mantiene en niveles normales, durante su experimentación observó que los niños no revelaron diferencias significativas entre los tipos y niveles de sensibilidad.

Implementar juegos es muy importante, según Arboleya y Miralles (2022) porque fomentar habilidades personales, los juegos podrían proporcionar interacciones más amplias y más profundas entre pares y, también, permitir fácilmente adaptaciones del diseño del juego para incluir una variedad más amplia de actividades para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje o mantener el interés del participante. Además, indica que los alumnos al principio no se comunicaban con sus compañeros, a medida que iba avanzaba la sesión de aprendizaje, mejoraron su interacción entre pares.

En el objetivo específico tres se pudo determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial olfato - gustativa de los niños, donde predominó el nivel medio con 64.7% en la evaluación del pretest, luego de haber desarrollado el programa en el post test, se pudo evidenciar una mejora mínima para el nivel alto de 11.8% a 29.4%, con este hallazgo se puede decir que existen las niñas y los niños quienes lograron alcanzar su desarrollo sensorial táctil de

acuerdo su edad y la etapa escolar; con respecto al resultado de contraste se obtuvo una diferencia de media de -5,912 y sig. igual a ,000. Según Iskandar (2022) los juegos didácticos se convierten en herramientas esenciales por que facilitan el aprendizaje y fomentan una participación activa. Por lo que estos juegos deben ser cuidadosamente seleccionados o diseñados, según el propósito del taller, la demografía de los participantes y los recursos disponibles.

Los hallazgos realizados por Sari y Aprianti (2023) tiene relación con esta investigación, quien obtuvo un resultado con diferencia significativa luego de desarrollar el programa juego de simulación para mejorar el desarrollo de los sentidos, una mejora de media de 8,96 a 11,88, con un valor p de <0,001, y la simulación utilizada eficazmente como medios educativos aumenta el conocimiento y en la prevención del retraso del crecimiento en niños.

Castillo (2021) determinó que la aplicación de los juegos sí incide de manera positiva en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños evaluados, logrando reducir para nivel inicio de 33% a 13%, continua para en proceso de 53% a 20%. Los juegos de estimulación sensorial ayudan recrear un escenario específico, como el funcionamiento de una empresa, mediante los juegos de construcción, utilizando materiales como bloques, desafían a los participantes a crear modelos o estructuras, mejorando su comprensión espacial y cooperación (Campo, 2008).

Según, Mohamed y Shaaban (2021) los juegos educativos están diseñados para ayudar tanto a los alumnos normales, así como a los estudiantes con discapacidades de aprendizaje, porque le permite aprender sobre ciertos temas, ampliar conceptos, reforzar el desarrollo, comprender un evento histórico o una cultura mientras juegan. Los tipos de juegos incluyen juegos de mesa, de cartas, videojuegos, juegos electrónicos y, recientemente, juegos en línea. Los juegos están desarrollados para educar al usuario sobre un tema o área de interés específica que ayudan a desarrollar habilidades y competencias, donde a los usuarios se les permite interactuar y manipular objetos. Los docentes siempre han tenido el desafío de mantener a sus alumnos de primera infancia interesados en el aula; precisamente los juegos ayudan en este punto.

Los estudios de Agosto y Cabrera (2022) quienes exploraron la "Pared sensorial Montessoriana", lograron mejorar el nivel de conocimiento aplicando una herramienta innovadora para el desarrollo sensorial en infantes, divididas en tres sentidos: tacto, vista y oído. La utilizaron múltiples actividades les permitieron observar que los niños experimentaban una renovada percepción sensorial de los sentidos mencionados.

López y Rico (2022) se centraron en evaluar e intervenir en las alteraciones de la modulación usando el Perfil Sensorial-2 (PS-2) de Winnie Dunn, esta investigación trabajó con 29 niños, los resultados el 41% trataban de evitar la incomodidad sensorial, por lo que propone un desarrollar actividades en donde todas pueden participar. Los hallazgos demostraron cambios positivos en el desempeño de las principales actividades de ocupación de los niños incluidos en la muestra.

VI. CONCLUSIONES

En base al objetivo general desarrollado en este estudio, se pudo visualizar la diferencia de las medias la variable dependiente DS, entre pre y post de -20,882, siendo consistente el sig. ($p_valor=0.000$), este resultado permite concluir que existe evidencia suficiente, para confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial de los niños.

Para el primer especifico se visualizó una diferencia de, medias para la dimensión desarrollo visual - auditiva, entre pre y post test de -10,412, el valor obtenido es consistente donde el sig. 0.000, concluyendo que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial visual - auditiva de los niños.

Para el segundo especifico se visualizó una diferencia, de medias para la dimensión desarrollo sensorial táctil, entre pre y post test de -4,559, el valor de sig. 0.000. La evidencia permitió confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial táctil de los niños.

Para el tercer especifico el valor obtenido de sig. 0.000) y la media para la dimensión desarrollo sensorial olfato - gustativa, entre pre y post test fue de -5,912, estáa evidencia permitió confirmar que el uso de juegos didácticos si influye significativamente en el desarrollo sensorial olfato - gustativa de los niños.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda a los líderes pedagógicos sensibilizar a los padres de familia y cuidadores para que conozcan la importancia del aporte de los juegos didácticos si influye en el desarrollo sensorial de los estudiantes; así logren una intervención conjunta con la maestra, y participen activamente con mayor conocimiento sobre las actividades a desarrollar en clases.

Segundo: Al directivo, como líder pedagógico; se le sugiere promover y fomentar talleres, programas y capacitaciones dirigido a los docentes sobre la importancia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial, en aras de la mejora de su práctica educativa.

Tercero: A los maestros, se le recomienda seguir trabajando dentro de sus actividades de enseñanza y aprendizaje, los juegos didácticos porque a los estudiantes les permite interactuar integralmente, además refuerza su desarrollo sensorial y potencializa sus habilidades para el aprendizaje de forma lúdica.

Cuarto: A los futuros investigadores se recomienda realizar estudios sobre la importancia en el desarrollo sensorial de las / los niños con habilidades especiales, ya que una adecuada orientación e intervención, se tendrá niños con un mejor desarrollo cognitivo sensorial, pues, esta le permitirá mejorar su autonomía de comunicación con su entorno socioambiental.

REFERENCIAS

- Agosto Bravo, L. L., & Cabrera Guachún, P. K. (2022). *Pared sensorial Montessoriana: Una mirada innovadora para el desarrollo sensorial en infantes de 3 a 4 años del paralelo "A" del CEI "Totoracocha" Cuenca-Ecuador* [Tesis de la Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2750>
- Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A., & Tabares Gil, C. (2017). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. In *Revista fuentes* (Vol. 19, Issue 1). Birllesik Dunya Yenilik Arastirma ve Yayincilik Merkezi. <https://doi.org/https://idus.us.es/handle/11441/72890>
- Alvarado González, N. M. (2023). *Estrategias didácticas para desarrollar la estimulación sensorial en niños de 4 años en una institución de Daule-Ecuador 2022* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/118365>
- Alvarado, V. E. A., Vilca Parra, Y. M., & Matilla Parra, C. W. (2023). Recursos didácticos para el desarrollo sensorial para niños de preescolar. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 3(10). <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3618/3573>
- Arboleya-García, E., & Miralles, L. (2022). The Game of the Sea: An Interdisciplinary Educational Board Game on the Marine Environment and Ocean Awareness for Primary and Secondary Students. *Education Sciences*, 12(1). <https://doi.org/10.3390/educsci12010057>
- Baena Paz, Guillermina. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Bodero Cáceres, C. N. (2017). La neurociencia en la primera infancia. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 07(01), 6–10. <https://doi.org/10.18259/acs.2017002>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

- Campo Menéndez, A. (2008). *Desarrollo Sensorial* (Unidad 2). Técnico Superior en Educación Infantil a distancia.
- Cardó Florez, C., & Vila Saborit, B. (2007). *Material sensorial (0-3 años): Manipulación y experimentación* (4ta. Edición). Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Carmen Castro, M. I. (2020). *Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la institución educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018* [Tesis de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18074>
- Cohen, N., & Gómez Rojas, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿Para Qué? La producción de los datos y los diseños* (1a ed.). Editorial Teseo.
- Córdova Nava, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia* (2da Edición). IC Editorial.
- Eguia-Gómez, J. L., Contreras-Espinosa, R., & Solano-Albajes, L. (2015). Juegos digitales desde el punto de vista de los profesores. Una experiencia didáctica en aulas primaria catalanas. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 31–48. <https://doi.org/10.14201/eks20151623148>
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). Primera infancia. Impacto emocional en la pandemia - UNICEF. In 2021. <https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20>
- Ershova, I. B., Shirina, T. V, & Goncharova, T. A. (2017). Peculiarities of sensory development in children in terms of military conflict depending on the type of feeding. *Pediatrician (St. Petersburg)*, 8(2). <https://doi.org/10.17816/ped8244-49>
- Flórez Romero, R., Castro Martínez, J., & Camelo C., I. R. (2019). *El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas* (Vol. 0). Editorial Politécnico Grancolombiano.
- Gocheva, M., Somova, E., Angelova, V., & Kasakliev, N. (2017). Types of mobile educational games for children in primary school. *Revista de Niños y Medios*, 2291–2300. <https://doi.org/10.21125/inted.2020.0698>

- Golota, N., & Brika, O. (2022). Fundamentals of quality management of sensory-cognitive development of children in the fourth year of life in a preschool education institution. *Pedagogical Education: Theory and Practice. Psychology. Pedagogy*, 2(38). <https://doi.org/10.28925/2311-2409.2022.385>
- Hernández Escobar, A. A., Ramos Rodríguez, M. P., Placencia López, B. M., Indacochea Ganchozo, B., Quimis Gómez, A. J., & Moreno Ponce, L. A. (2018). Metodología de la investigación científica. In *Metodología de la investigación científica* (Primera Edición). Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S.L. <https://doi.org/10.17993/ccyll.2018.15>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. Paulina. (2018). *Metodología de la investigación: las tres rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V.
- Higuera Rodríguez, M. L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente* [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Huerta Guerrero, H. O., & Leiva Pereda, A. T. (2022). *Juegos didácticos para fortalecer el área socioemocional en niños con hipoacusia*. <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/2349>
- Iskandar, A. (2022). Developing a Word Composition Educational Game for Young Children After the Covid-19 Pandemic. *Ceddi Journal of Education*, 1(2). <https://doi.org/10.56134/cje.v1i2.27>
- Kilroy, E., Aziz-Zadeh, L., & Cermak, S. (2019). Theories of autism and sensory integration revisited: What contemporary neuroscience has to say. In *Brain Sciences* (Vol. 9, Issue 3). <https://doi.org/10.3390/brainsci9030068>
- Kim, J. (2020). Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2). <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Körei, A., Szilágyi, S., & Török, Z. (2021). Integrating Didactic Games in Higher Education: Benefits and Challenges. *Teaching Mathematics and Computer Science*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.5485/TMCS.2021.0517>

- Larrey, G., López, G., López, M., & Mozos, A. (2013). *CEO - Desarrollo cognitivo y motor GS* (1st Edición). McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- López Sandoval, A. S., & Rico Coyote, A. del C. (2022). *Evaluación e intervención de la modulación sensorial en niños de 2-4 años en el centro de cuidado y desarrollo infantil Mamma Mia* [Tesis de la Universidad Autónoma del Estado de México]. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/136977>
- Ministerio de educación. (2019). *Cartilla de planificación curricular para Educación Básica Especial – CEBE*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9606/Cartilla%20de%20planificación%20curricular%20para%20Educación%20Básica%20Especial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de educación. (2021). *Evaluación Psicopedagógica y Plan Educativo Personalizado (PEP) en el CEBE*. <https://es.scribd.com/document/637694059/Cartilla-Evaluacion-psicopedagogica-y-plan-educativo-personalizado-PEP-en-el-CEBE-1>
- Mohamed, A. M. A., & Shaaban, T. S. K. (2021). The Effects of Educational Games on EFL Vocabulary Learning of Early Childhood Students with Learning Disabilities: A Systematic Review and Meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(3). <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.3.18>
- Napa Valencia, L. L. (2023). *Juegos didácticos en el desarrollo de competencias de matemática en estudiantes de primaria de una institución pública de Lima, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/118456>
- Núñez Vásquez, M. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. privada "Pkes School – Huaura* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2857/Núñez%20Vásquez%20Meche.pdf?sequence=1>

- Paricio del Castillo, R., & Pando Velasco, M. F. (2020). Salud mental infanto-juvenil y pandemia de Covid-19 en España: cuestiones y retos. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 37(2), 30–44. <https://doi.org/10.31766/revpsij.v37n2a4>
- Pérez Becerra, C. R. (2021). *Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz - Chiclayo*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/91782>
- Portocala, R. (2019, June 17). *Conoce el Método Tomatis*. *Terapia Psicológica*. <https://www.terapiasrp.com/post/metodo-tomatis>
- Reyes Perez, P. I. (2022). *Juegos didácticos como estrategia para mejorar la autoestima en niños de 5 años, Institución Educativa 00168, Soritor-2022* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95402>
- Ricce Salazar, C. M. (2022). *Programa “juegos didácticos” para fortalecer el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de cuarto grado de primaria, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81415>
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 391–404. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Ríos Ramírez, R. R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción* (Primera Ed). Servicios Académicos Intercontinentales S.L. <http://www.eumed.net/libros/libro.php?id=1662>
- Ruiz Gonzales, J. T. (2020). *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 “Gotitas De Amor”, Pucallpa 2018* [Tesis de la Universidad Nacional de Ucayali]. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4376>
- Saez Jumbo, J. L. (2021). *Los juegos sensoriales, para desarrollar la memoria de los niños de preparatoria de la unidad educativa Adolfo Valarezo de la ciudad*

- de Loja del año lectivo 2019-2020* [Tesis de Universidad Nacional de Loja].
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23860>
- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* (Primera Ed). Perú, Bussiness Support Aneth S.R.L.
- Sánchez Salazar, T. del R., Gómez Alcívar, V. J., Arana Cadena, R. M., & Carrera Bajaña, K. S. (2023). Actividades lúdicas: aprendizaje dinámico desde la vinculación con la sociedad y su impacto social. *Cuadernos Nacionales*, 33, 102–119. <https://doi.org/10.48204/j.cnacionales.n33.a4164>
- Sandoval Melendres, E. (2022). *Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de educación inicial* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64732>
- Sari, A. S., & Aprianti, N. F. (2023). The Effect of Simulation Puzzle Games on Increasing Mother's Knowledge about Stunting Prevention and Feeding Patterns In Children aged 0-24 Months. *Babali Nursing Research*, 4(1). <https://doi.org/10.37363/bnr.2023.41204>
- Stojanovska, M. (2021). Celebrating the International Year of Periodic Table with chemistry educational games and puzzles. In *Chemistry Teacher International* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.1515/cti-2019-0012>
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1). <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Zambrano-Alcívar, J., Acosta-Álvarez, J., & Mendoza-De La Cruz, X. (2023). Caja lúdica de madera para el desarrollo sensorial de las niñas y niños de 24 a 36 meses. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(2), 232–244. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.2.1657>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

Variab le	Definición conceptual	Definición operacional	Dimens iones	Indicadores	Íte ms	Escala	Instru mento
Desarrollo sensorial	Según Córdova (2018) se refiere al proceso mediante el cual los individuos, desarrollan y refinan sus sentidos y habilidades perceptuales, los cinco sentidos primarios son la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto. A medida que se crece y experimenta con el mundo, estas capacidades sensoriales se desarrollan y se vuelven más sofisticadas.	Según el Ministerio de Educación del Perú Minedu (2019) se enfoca en identificar y describir las habilidades y capacidades sensoriales que se desarrollan en los niños durante sus primeros años de vida. Incluye los aspectos Visual, auditivo, táctil, olfato y gustativo	Visual - auditiva	Capacidad para identificar y distinguir formas y colores.	1-2	Ordinal 0= No cumple, 1=Cumple mínimamente 2= Cumple parcialmente 3= Cumple moderadamente 4= Cumple casi satisfactoria mente 5=Cumple satisfactoria mente	Lista de cotejo
				Mejora en la agudeza visual	3-4		
				Desarrollo de la discriminación auditiva.	5-6		
				Identificación de sonidos específicos.	7-8		
				Reconocimiento de texturas y temperaturas.	9-10		
				Desarrollo de habilidades táctiles finas.	11-12		
				Reconocimiento de olores específicos.	13-14		
				Desarrollo de la percepción olfativa.	15-16		
				Identificación y distinción de sabores.	17-18		
				Desarrollo de la percepción gustativa.	19-20		

Niveles	RANGOS		
	Bajo	Medio	Alto
Procesamiento sensorial	(0 – 33)	(34 – 67)	(68 - 100)
D1: Procesamiento Visual - auditiva	(0 – 13)	(14 – 27)	(28 - 40)
D2: Procesamiento Táctil	(0 – 6)	(7 – 13)	(14 - 20)
D3: Procesamiento olfato - gustativa	(0 – 13)	(14 – 27)	(28 - 40)

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.

LISTA DE COTEJO PARA EL DESARROLLO SENSORIAL

Estimados docentes:

Les presentamos la "Lista de Cotejo para el Desarrollo Sensorial" diseñada específicamente para la investigación: "Uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial en niños del nivel inicial del CEBE – Barranca 2023". Esta herramienta tiene como objetivo evaluar y monitorear el progreso en las habilidades y capacidades sensoriales de nuestros estudiantes, abarcando dimensiones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas.

Instrucciones de uso:

Evaluación Individual: Asegúrese de evaluar a cada niño individualmente para obtener resultados precisos y adaptados a sus características y necesidades personales.

Ambiente Adecuado: Proporcione un espacio tranquilo y libre de distracciones, asegurando que el niño esté cómodo y dispuesto a participar en la evaluación.

Ítems de la Lista: Para cada indicador, se han proporcionado dos ítems específicos. Evalúe el rendimiento del niño en cada ítem basándose en sus observaciones y experiencias directas.

Puntuación: Asigne un puntaje del 0 al 5 para cada indicador, siendo 0 la puntuación no cumple y 5 la más alta, cumple satisfactoriamente. El puntaje debe reflejar la capacidad del niño para cumplir con el ítem evaluado, según la siguiente escala:

0 = No cumple: El ítem no se ha realizado.

1 = Cumple mínimamente: Se muestra un intento muy básico de cumplir, pero está lejos de ser adecuado.

2 = Cumple parcialmente: Se ha hecho un esfuerzo para abordar el ítem, pero aún tiene deficiencias notables.

3 = Cumple en su mayoría: El ítem o criterio se ha abordado adecuadamente, pero aún hay áreas de mejora.

4 = Cumple casi satisfactoriamente: El ítem se ha cumplido bien, con solo pequeñas áreas de mejora.

5 = Cumple satisfactoriamente: El ítem se ha cumplido de manera excelente.

	0	1	2	3	4	5
Dimensiones: Visual - Auditiva						
Capacidad para identificar y distinguir formas y colores:						
El niño identifica, al menos 3 formas geométricas básicas. (circulo, cuadrado, triangulo) al nombrarlas y/o señalarlas.						
El niño distingue según su referencia y nombra al menos un color de 3 colores básicos (rojo, amarillo y verde).						
Mejora en la agudeza visual:						
El niño identifica objetos pequeños a una distancia de al menos 2 metros.						
El niño identifica figura o formas en tarjetas de un tamaño específico una distancia estándar. (1mtr)						
Desarrollo de la discriminación auditiva:						
El niño distingue entre sonidos fuertes y suaves en su entorno. (campana, claxon, puerta, ladrido de un perro)						
El niño identifica la dirección de un sonido emitido en un espacio cerrado. (aplausos, palmadas en la mesa).						

Identificación de sonidos específicos:						
El niño reconoce y nombra al menos 3 sonidos cotidianos. (llanto de un niño, chorro de agua, etc.)						
El niño identifica la diferencia entre dos instrumentos musicales al ser tocados. (pandereta, tambo, sonajeros)						
Dimensiones: Táctil						
Reconocimiento de texturas y temperaturas:						
El niño distingue entre un objeto suave y uno áspero solo con el tacto.						
El niño identifica si un objeto está caliente o frío al tacto sin verlo.						
Desarrollo de habilidades táctiles finas:						
El niño realiza movimientos precisos con los dedos, como enhebrar cuentas o cerrar botones.						
El niño dibuja realiza arabescos garabatos con un control adecuado de su mano dominante.						
Dimensiones: Olfato - Gustativa						
Reconocimiento de olores específicos:						
El niño identifica, nombra y/o señala al menos 3 olores comunes. (jabón, colonia)						
El niño distingue entre dos olores similares. (loción, colonia)						
Desarrollo de la percepción olfativa:						
El niño identifica cambios en la intensidad del olor. (vela aromatizante, ambientador)						
El niño asocia olores específicos con memorias o experiencias pasadas. (colonia, ambientador, detergente)						
Identificación y distinción de sabores:						
El niño identifica, nombra y/o señala al menos los 4 sabores básicos. (dulce, salado, ácido, agrio)						
El niño distingue entre sabores similares en alimentos. (caramelo, gomitas de mismo sabor, postres)						
Desarrollo de la percepción gustativa:						
El niño identifica la presencia de varios sabores en un solo alimento. (ensalada de frutas, verduras)						
El niño degusta con agrado sensaciones complejas en alimentos. (frutos secos)						

Muchas gracias

Ficha del instrumento

FICHA TÉCNICA

1. **Nombre:** Lista de cotejo para el desarrollo sensorial
2. **Autor:** Adaptado Minedu 2019
3. **Adaptación:** propia
4. **Objetivo de tesis:** Determinar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial de los niños de un colegio inicial CEBE Barranca, 2023.
Esta herramienta tiene como objetivo evaluar y monitorear el progreso en las habilidades y capacidades sensoriales de nuestros estudiantes, abarcando dimensiones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas
5. **Lugar de aplicación:** CEBE Barranca
6. **Forma de aplicación:** Observación Directa
7. **Duración de la aplicación:** El tiempo de aplicación es de 30 minutos y será durante la hora del juego y también clases.
8. **Administrado a:** niños de 3 años
9. **Descripción del instrumento:** Lista de cotejo
10. **Procedimiento de puntuación:**
Escala de puntuación: Asigne un puntaje del 0 al 5 para cada indicador, siendo 0 la puntuación no cumple y 5 la más alta, cumple satisfactoriamente. El puntaje debe reflejar la capacidad del niño para cumplir con el ítem evaluado, según la siguiente escala:
0 = No cumple: El ítem no se ha realizado.
1 = Cumple mínimamente: Se muestra un intento muy básico de cumplir, pero está lejos de ser adecuado.
2 = Cumple parcialmente: Se ha hecho un esfuerzo para abordar el ítem, pero aún tiene deficiencias notables.
3 = Cumple en su mayoría: El ítem o criterio se ha abordado adecuadamente, pero aún hay áreas de mejora.
4 = Cumple casi satisfactoriamente: El ítem se ha cumplido bien, con solo pequeñas áreas de mejora.
5 = Cumple satisfactoriamente: El ítem se ha cumplido de manera excelente.

11. Escala de medición.

Rango	Nivel	Descripción
(0 – 33)	Bajo	Las niñas y los niños presentan un nivel bajo en su desarrollo sensorial, visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativas, por lo que, se encuentran en una etapa de inicio evidenciando la necesidad de desarrollar diversos programas que estimulen su sistema sensorial.
(34 – 67)	Medio	Las niñas y los niños presentan un nivel medio en su desarrollo sensorial visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativas, se encuentran en un proceso de adquirir mayor conocimiento de las diversas estrategias para potencializar su desarrollo sensorial.
(68 - 100)	Alto	Las niñas y los niños presentan un nivel alto, en su desarrollo sensorial visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativas en este nivel, los niños han alcanzado su desarrollo sensorial de acuerdo a su edad.

Anexo 3: Consentimiento informado.

Solicitud: Permiso para aplicar proyecto de investigación en las aulas del nivel inicial del CEBE Fernando Carbajal Segura – Barranca.

Directora de CEBE Fernando Carbajal Segura – Barranca

Marisol Ríos Valdivia.

Yo Martina del Pilar Moreno Silvera, con DNI 10148004, siendo estudiante de la Maestría en educación infantil y Neuroeducación, de la universidad Cesar Vallejo me presento ante usted y expongo:

Que me encuentro realizando una investigación titulada. **Uso de juegos didácticos en el desarrollo sensorial en niños del nivel inicial del CEBE – Barranca 2023**, motivo por el cual solicito me conceda el permiso correspondiente para poder ejecutar mi proyecto de investigación en la institución que usted dirige, así mismo solicito el permiso de las maestras de inicial para la ejecución de los instrumentos de recolección de datos, lista de cotejo para el desarrollo sensorial.

Aprovecho la ocasión para hacerle llegar mi más sincero agradecimiento de antemano ya que esta investigación contribuirá al conocimiento formador que se ejerce desde la labor docente, del cual los resultados obtenidos redundarán en las estrategias de dicha práctica pedagógica.

Atentamente

07 de noviembre del 2023


Martina del Pilar Moreno Silvera
Firma del investigador.



Marisol Ríos Valdivia
Lic. En Educación Inicial
Directora

Anexo 4: Matriz Evaluación por juicio de expertos.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado evaluador: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo para el desarrollo sensorial.". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer profesional. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del evaluador

Nombres y apellidos:	María Toribia Zambrano Arce
Número de documento de identidad:	09760691
Grado profesional:	Doctora en Educación
Área de experiencia profesional:	Educación Especial
Institución laboral:	UNE "Enrique Guzmán y Valle"
Tiempo de experiencia profesional:	28 años
Experiencia en investigación:	3 años

Dimensiones del instrumento					
Primera dimensión: Visual - auditiva					
Objetivo de la dimensión: se pretende medir el desarrollo sensorial visual - auditivo.					
Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Calidad	Cobertura	Reliabilidad	
Capacidad para identificar y distinguir formas y colores	El niño identifica, al menos 3 formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo) al nombrarlas y/o señalarlas. El niño distingue según su referencia y nombra al menos un color de 3 colores básicos (rojo, amarillo y verde).	4	4	4	
Mejora en la agudeza visual	El niño identifica objetos pequeños a una distancia de al menos 2 metros. El niño identifica figura o formas en tarjetas de un tamaño específico una distancia estándar. (1mtr)	4	4	4	
Desarrollo de la discriminación auditiva	El niño distingue entre sonidos fuertes y suaves en su entorno. (campana, cleson, puerta, latido de un perro) El niño identifica la dirección de un sonido emitido en un espacio cerrado. (aplausos, palmadas en la mesa).	4	4	4	
Identificación de sonidos específicos.	El niño reconoce y nombra al menos 3 sonidos cotidianos. (lento de un niño, chorro d agua, etc.) El niño identifica la diferencia entre dos instrumentos musicales al ser tocados. (pandereta, tambor, sonajeros)	4	4	4	

Objetivos de la dimensión: Se pretende medir el desarrollo sensorial táctil					
Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Calidad	Cobertura	Reliabilidad	
Reconocimiento de texturas y temperatura	El niño distingue entre un objeto suave y uno áspero solo con el tacto. El niño identifica si un objeto está caliente o frío al tacto sin verlo.	4	4	4	
Desarrollo de habilidades táctiles finas	El niño realiza movimientos precisos con los dedos, como enhebrar cuentas o cerrar botones. El niño dibuja realiza arabescos garabatos con un control adecuado de su mano dominante.	4	4	4	

Tercera dimensión: Olfato - gustativa					
Objetivo de la dimensión: se pretende medir el desarrollo sensorial olfato gustativa					
Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Calidad	Cobertura	Reliabilidad	
Reconocimiento de olores específicos:	El niño identifica, nombra y/o señala al menos 3 olores comunes. (jabón, colonia)	4	4	4	
Desarrollo de la percepción olfativa:	El niño distingue entre dos olores similares. (locón, colonia) El niño identifica cambios en la intensidad del olor. El niño asocia olores específicos con memorias o experiencias pasadas.	4	4	4	
Identificación y distinción de sabores:	El niño identifica, nombra y/o señala al menos los 4 sabores básicos. (dulce, salado, ácido, amargo) El niño distingue entre sabores similares en alimentos. (caramelo,	4	4	4	

Desarrollo de la percepción gustativa:	gomitas de mismo sabor, postres)			
	El niño identifica la presencia de varios sabores en un solo alimento. (ensalada de frutas, verduras)	4	4	4
	El niño degusta con agrado sensaciones complejas en alimentos. (frutos secos)	4	4	4


 Firma del evaluador
 DNI 09760691
 06 de noviembre del 2023

Evaluación por juicio de expertos

Respetado evaluador: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo para el desarrollo sensorial.". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer profesional. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del evaluador

Nombres y apellidos:	Elizabeth Arrieta Amaya
Número de documento de identidad:	07787633
Grado profesional:	Dra. En Gestión Pública y Gobernabilidad Mg. En Ciencias de la Educación
Área de experiencia profesional:	Educación
Institución laboral:	IE Nº 1245 "José Carlos Mariátegui"
Tiempo de experiencia profesional:	35 años
Experiencia en investigación:	2 años

Variable del instrumento: Desarrollo sensorial

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Visual - auditiva

Objetivos de la dimensión: se pretende medir el desarrollo sensorial visual - auditivo.

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claro dest.	Colores sucia	Relieve dura	
Capacidad para identificar y distinguir formas y colores	El niño identifica, al menos 3 formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo) al nombrarlos y/o señalarlos. El niño distingue según ser referencial y nombra al menos un color de 3 colores básicos (rojo, amarillo y verde).	4	4	4	
Mejora en la agudeza visual	El niño identifica objetos pequeños a una distancia de al menos 2 metros. El niño identifica figura o formas en tarjetas de un tamaño específico una distancia estándar. (Lente)	4	4	4	
Desarrollo de la discriminación auditiva	El niño distingue entre sonidos fuertes y suaves en su entorno. (campana, charón, puerta, latido de un perro) El niño identifica la dirección de un sonido emitido en un espacio cerrado. (aplicador, palomitas en la mesa).	4	4	4	
Identificación de sonidos específicos.	El niño reconoce y nombra al menos 3 sonidos cotidianos. (llanto de un niño, charón de agua, etc.) El niño identifica la diferencia entre dos instrumentos musicales al ser tocados. (bandeja, tambor, sonajero).	4	4	4	

Segunda dimensión: Táctil

Objetivos de la dimensión: Se pretende medir el desarrollo sensorial táctil

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claro dest.	Colores sucia	Relieve dura	
Discriminación de texturas y temperatura	El niño distingue entre un objeto suave y uno áspero solo con el tacto. El niño identifica si un objeto está caliente o frío al tacto sin verlo.	4	4	4	
Desarrollo de habilidades táctiles finas	El niño realiza movimientos precisos con los dedos, como esbozar, cortar o cerrar botones. El niño realiza arañazos parabolos con un control adecuado de su mano dominante.	4	4	4	

Tercera dimensión: Olfato - gustativa

Objetivos de la dimensión: se pretende medir el desarrollo sensorial olfato gustativa

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claro dest.	Colores sucia	Relieve dura	
Discriminación de olores específicos.	El niño identifica, nombra y/o señala al menos 3 olores comunes. (jabón, colonia) El niño distingue entre dos olores similares. (leche, colonia)	4	4	4	
Desarrollo de la percepción olfativa.	El niño identifica cambios en la intensidad del olor. El niño asocia olores específicos con memorias o experiencias asociadas.	4	4	4	
Identificación y distinción de sabores.	El niño identifica, nombra y/o señala al menos los 4 sabores básicos. (dulce, salado, ácido, amargo)	4	4	4	

	El niño distingue entre sabores similares en alimentos. (caramelo, gomitas de mismo sabor, postres)	4	4	4	
Desarrollo de la percepción gustativa:	El niño identifica la presencia de varios sabores en un solo alimento. (ensalada de frutas, verduras)	4	4	4	
	El niño degusta con agrado sensaciones complejas en alimentos. (frutos secos)	4	4	4	


 Mg. Elizabeth Arrieta Amaya
 SUB-DIRECTORA

Firma del evaluador
 DNI Nº 07787633
 Fecha: 06/11/2023

Evaluación por juicio de expertos

Respetado evaluador: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo para el desarrollo sensorial.". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer profesional. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del evaluador

Nombres y apellidos:	Gonzales Torres Cornelio
Número de documento de identidad:	07703388
Grado profesional:	Doctor en educación
Área de experiencia profesional:	Investigación
Institución laboral:	Universidad San Martín de Porres
Tiempo de experiencia profesional:	35 años
Experiencia en investigación:	25 años

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Visual - auditiva

Objetivos de la dimensión: se pretende medir el desarrollo sensorial visual - auditivo.

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		CIER. dad	COBR. ECIER.	RELEV. ECIER.	
Capacidad para identificar y distinguir formas y colores	El niño identifica, al menos 3 formas geométricas básicas. (círculo, cuadrado, triángulo) al nombrarlas y/o señalarlas. El niño distingue según su referencia y nombra al menos un color de 3 colores básicos (rojo, amarillo y verde).	4	4	4	
Mejora en la agudeza visual	El niño identifica objetos pequeños a una distancia de al menos 2 metros. El niño identifica figura o formas en tarjetas de un tamaño específico una distancia estándar. (1mtr)	4	4	4	
Desarrollo de la discriminación auditiva	El niño distingue entre sonidos fuertes y suaves en su entorno. (campana, claxon, puerta, latido de un perro) El niño identifica la dirección de un sonido emitido en un espacio cerrado. (aplausos, palmadas en la mesa).	4	4	4	
Identificación de sonidos específicos.	El niño reconoce y nombra al menos 3 sonidos cotidianos. (lanto de un niño, chorro d agua, etc.) El niño identifica la diferencia entre dos instrumentos musicales al ser tocados. (pandereta, tambor, sonajeros)	4	4	4	

Objetivos de la dimensión: Se pretende medir el desarrollo sensorial táctil

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		CIER. dad	COBR. ECIER.	RELEV. ECIER.	
Desarrollo de habilidades táctiles finas	El niño distingue entre un objeto suave y uno áspero solo con el tacto. El niño identifica si un objeto está caliente o frío al tacto sin verlo.	4	4	4	
	El niño realiza movimientos precisos con los dedos, como enhebrar cuentas o cerrar botones.	4	4	4	
	El niño dibuja realiza arabescos garabatos con un control adecuado de su mano dominante.	4	4	4	

Tercera dimensión: Olfato - gustativa

Objetivos de la dimensión: se pretende medir el desarrollo sensorial olfativo gustativo

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		CIER. dad	COBR. ECIER.	RELEV. ECIER.	
Desarrollo de la percepción olfativa:	El niño identifica, nombra y/o señala al menos 3 olores comunes. (jabón, colonia) El niño distingue entre dos olores similares. (loción, colonia)	4	4	4	
	El niño identifica cambios en la intensidad del olor. El niño asocia olores específicos con memorias o experiencias pasadas.	4	4	4	
Identificación de sabores:	El niño identifica, nombra y/o señala al menos los 4 sabores básicos. (dulce, salado, ácido, agrio) El niño distingue entre sabores similares en alimentos. (caramelo,	4	4	4	

	gomitas de mismo sabor, postres)				
Desarrollo de la percepción gustativa:	El niño identifica la presencia de varios sabores en un solo alimento. (ensalada de frutas, verduras)	4	4	4	
	El niño degusta con agrado sensaciones complejas en alimentos. (frutos secos)	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 07703388

Fecha: 04 de noviembre 2023

Anexo 5: Resultado de similitud del programa Turnitin.

MEIN III - MARTINA MORENO S.

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

11%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	prezi.com Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to National University College - Online Trabajo del estudiante	<1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%

Fuente de Internet

<1%

19	Adriana Luz Martinez Pineiro, Simonetta Ballali, Paola Berchiolla, Daniele Chiffi et al. "Feeding Children in a Rural Area: Proper Nutrition and Psycho-Social Development", The Open Obesity Journal, 2013 Publicación	<1%
20	www.comomola.com Fuente de Internet	<1%
21	www.fundaciongrupoeroski.es Fuente de Internet	<1%
22	repositorio.ucm.edu.co Fuente de Internet	<1%
23	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1%
24	retos.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
25	rua.ua.es Fuente de Internet	<1%
26	ufdcimages.uflib.ufl.edu Fuente de Internet	<1%
27	web-argitalpena.adm.ehu.es Fuente de Internet	<1%

publicaciones.usanpedro.edu.pe

9	en.calameo.com Fuente de Internet	<1%
10	files.eric.ed.gov Fuente de Internet	<1%
11	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%
12	www.dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1%
13	Enric Torres Barchino. "Análisis y propuesta de mejora de la enseñanza de las tecnologías en la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato: un enfoque desde el aprendizaje basado en proyectos (PBL) y la interdisciplinariedad de áreas STEM.", Universitat Politècnica de Valencia, 2023 Publicación	<1%
14	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
15	Submitted to Universidad Distrital FJDC Trabajo del estudiante	<1%
16	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1%
17	myslide.es Fuente de Internet	<1%
18	www.cumbre-americas.org	

28	Fuente de Internet	<1%
29	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
30	www.opinioncaribe.com Fuente de Internet	<1%
31	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
32	documentop.com Fuente de Internet	<1%
33	dokumen.pub Fuente de Internet	<1%
34	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
35	www.repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1%
36	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
37	Shihong Hu, Yang Li. " Perception of classical music: development of creativity and musical experience in middle music schools (:) ", Culture and Education, 2023 Publicación	<1%

ANEXO 6. PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 1: Descubriendo Texturas
OBJETIVO	Fomentar el desarrollo cognitivo a través del reconocimiento de diversas texturas.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Reconocimiento sensorial.	El niño será capaz de identificar y diferenciar al menos cuatro texturas diferentes.
RECURSOS	Juegos de texturas (tela, papel de lija, esponja, algodón).
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de las diferentes texturas a través de imágenes. 2. Conversación grupal sobre objetos cotidianos y las texturas que pueden tener. 3. Juego de adivinanza: "¿Qué textura será?" sin ver, solo tocando. 4. Explicación del juego principal y las reglas. 5. Calentamiento de dedos con ejercicios de motricidad fina.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 6. Juego de memoria táctil con parejas de texturas. 7. Búsqueda del tesoro texturizado, donde deben encontrar objetos escondidos. 8. Clasificación de objetos según su textura. 9. Taller de arte donde crean un collage con materiales de diferentes texturas. 10. Experimentación libre con una caja sorpresa de texturas.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión grupal sobre las texturas descubiertas y sus diferencias. 2. Canción o rima sobre las texturas. 3. Ordenar los materiales utilizados durante la sesión. 4. Entrega de stickers de texturas como reconocimiento de participación. 5. Despedida con un juego de manos suaves vs. ásperas.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 2. Aromas del Mundo
OBJETIVO	Enriquecer el desarrollo cognitivo a través de la identificación de distintos olores.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Discriminación olfativa.	El niño será capaz de asociar olores con objetos o imágenes correspondientes.
RECURSOS	Juegos de olores (frascos con aromas naturales como limón, menta, tierra mojada, vainilla).
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversación sobre la importancia del olfato y los olores cotidianos. 2. Demostración de cómo oler de manera segura los frascos de aromas. 3. Ejercicio de respiración consciente para agudizar el sentido del olfato. 4. Presentación visual de los elementos que representan los olores en los frascos. 5. Juego de asociación de imágenes con olores sin destapar aún los frascos.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destapar frascos y oler uno por uno, intentando identificar el aroma. 2. Juego de memoria olfativa, donde deben asociar el olor con la imagen correcta. 3. Creación de un dibujo inspirado en el aroma que más les guste. 4. Carrera de relevos para encontrar el frasco de olor correspondiente a una imagen. 5. Sesión de relajación con olores, donde cada niño elige su aroma favorito para oler mientras escuchan música tranquila.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discusión grupal sobre los olores y las emociones o recuerdos que evocan. 2. Ordenamiento de los frascos de olores y material de dibujo. 3. Juego de adivinanza final: "¿A qué huele?", con los ojos vendados. 4. Entrega de dibujos aromáticos como recuerdo de la sesión. 5. Canto grupal de una canción sobre olores y despedida

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 3: Colores y Emociones
OBJETIVO	Impulsar el desarrollo cognitivo y socioemocional mediante la identificación de colores y su relación con las emociones.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Asociación color-emoción.	El niño identificará colores básicos y expresará emociones básicas asociadas a ellos.
RECURSOS	Juegos de colores y formas, papel de construcción de diferentes colores, pinturas, pinceles.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de un cuento ilustrado que hable sobre colores y emociones. 2. Diálogo sobre cómo diferentes colores pueden hacer sentir. 3. Ejercicio de identificación de colores con tarjetas de colores brillantes. 4. Demostración de cómo mezclar colores primarios para obtener secundarios. 5. Juego rápido de identificar objetos en la sala según el color que se nombra.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad de pintura libre donde los niños expresan con colores cómo se sienten. 2. Asociación de colores con expresiones faciales mostradas por el educador. 3. Juego de "Simon dice" con movimientos que expresan emociones y colores. 4. Construcción de una "Rueda de Emociones" con papel de construcción y rotuladores. 5. Teatro breve donde los niños actúan cómo se sienten con máscaras de diferentes colores.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reflexión sobre lo aprendido acerca de colores y emociones. 2. Limpieza y ordenamiento del material utilizado. 3. Actividad de respiración con visualización de colores tranquilos. 4. Entrega de la "Rueda de Emociones" que construyeron como recordatorio de la sesión. 5. Círculo de despedida donde cada niño dice su color y emoción favorita del día.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 4: Orquesta de Sonidos
OBJETIVO	Estimular el desarrollo cognitivo a través del reconocimiento y la clasificación de diversos sonidos.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Discriminación auditiva.	El niño será capaz de identificar y categorizar diferentes sonidos.
RECURSOS	Juegos de sonidos (instrumentos musicales pequeños, objetos que produzcan sonidos naturales como campanas, agua, hojas crujientes, etc.).
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios de escucha activa en un ambiente tranquilo. 2. Presentación de los sonidos uno por uno con los ojos cerrados para agudizar el oído. 3. Juego de "Memoria Auditiva", donde deben recordar y nombrar los sonidos escuchados. 4. Demostración de cómo se produce cada sonido con su respectivo objeto o instrumento. 5. Imitación de sonidos de animales como juego de calentamiento.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de una historia sonora donde cada niño aporta un sonido en secuencia. 2. "La Lotería de Sonidos": los niños deben identificar el sonido y marcarlo en su tarjeta. 3. Sesión de experimentación libre con los instrumentos y objetos sonoros. 4. Juego de adivinanzas musicales, donde se toca un ritmo y los niños deben repetirlo. 5. Construcción de un instrumento simple con materiales reciclados.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orquesta dirigida por los niños, donde cada uno elige un sonido para contribuir. 2. Conversación sobre cómo nos hacen sentir los diferentes sonidos. 3. Recogida y cuidado de los instrumentos y materiales. 4. Creación de un mural de "Sonidos Favoritos" con dibujos hechos por ellos. 5. Canto grupal con los instrumentos creados como despedida.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 5: El Jardín de Sabores
OBJETIVO	Contribuir al desarrollo cognitivo mediante la exploración y diferenciación de sabores básicos.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Reconocimiento del gusto.	El niño identificará sabores básicos y alimentos asociados.
RECURSOS	Juegos de sabores (frutas, verduras, snacks salados, dulces naturales).
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diálogo sobre los sabores y la alimentación saludable. 2. Juego de clasificación de imágenes de alimentos según su sabor probable. 3. Ejercicios de adivinanzas sobre alimentos favoritos y sus sabores. 4. Explicación de cómo vamos a probar y hablar sobre cada sabor. 5. Lavado de manos y preparación para la degustación.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Degustación a ciegas de alimentos para identificar sabores. 2. Juego de emparejar el sabor con la imagen del alimento correspondiente. 3. Taller de cocina simple, como ensaladas de frutas, donde los niños mezclan sabores. 4. Sesión de pintura donde cada sabor se asocia a un color en su dibujo. 5. "La Rueda de Sabores": juego giratorio para probar y nombrar sabores rápidamente.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diálogo sobre qué sabores les gustaron más y por qué. 2. Limpieza conjunta del área de degustación y taller de cocina. 3. Juego de memoria gustativa con cartas de sabores y alimentos. 4. Entrega de dibujos de la "Rueda de Sabores" como recuerdo. 5. Despedida con una canción sobre comer sano y variedad de sabores.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 6: Exploradores de Formas
OBJETIVO	Promover el desarrollo cognitivo a través del reconocimiento y manipulación de diferentes formas geométricas.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Identificación de formas.	El niño será capaz de nombrar y clasificar formas básicas.
RECURSOS	Juegos de colores y formas (bloques de construcción, figuras geométricas de madera, papel de colores).
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de un cuento donde las formas son protagonistas. 2. Juego de sombras con las manos para crear formas conocidas. 3. Clasificación de tarjetas con diferentes formas geométricas por colores y formas. 4. Creación de formas con cuerpos a modo de ejercicio de psicomotricidad. 5. Juego de "Forma en la Caja": tocar y adivinar la forma sin verla.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construcción con bloques para crear estructuras siguiendo patrones de formas. 2. Taller de arte donde recortan y pegan formas para hacer un collage. 3. "Búsqueda del Tesoro de Formas": encontrar objetos con formas específicas en el aula. 4. Juego didáctico con tabletas o computadoras para identificar y encajar formas virtuales. 5. Competencia amistosa de "Construye la Torre Más Alta" con bloques de formas específicas.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discusión sobre las formas encontradas en la búsqueda del tesoro. 2. Orden y cuidado del material de construcción y arte. 3. Exhibición de los collages de formas en una mini-galería. 4. Entrega de certificados de "Pequeños Arquitectos" por su creatividad. 5. Canto de una canción de formas y baile de despedida.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 7: El Mundo en Mis Manos
OBJETIVO	Fortalecer el desarrollo cognitivo y las habilidades motrices finas mediante actividades de manipulación y creación.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Coordinación mano-ojo y motricidad fina.	El niño demostrará destreza en el manejo de pequeños objetos y herramientas.
RECURSOS	Materiales variados (masa para modelar, cuentas para ensartar, rompecabezas, juegos de ensamble).
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calentamiento de dedos con ejercicios de estiramiento y flexión al ritmo de música. 2. Demostración de cómo usar la masa para modelar y crear figuras simples. 3. Enhebrado de cuentas en cordones para hacer collares o pulseras simples. 4. Juego de clasificación de objetos pequeños por tamaño y color. 5. Ejercicio de práctica con pinzas de ropa para mejorar el agarre.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taller de modelado con masa, creando animales o formas conocidas. 2. Construcción de estructuras con juegos de ensamble y bloques de conexión. 3. Competencias de ensartado de cuentas con diferentes niveles de dificultad. 4. Resolución de rompecabezas adecuados a su edad y habilidad. 5. Creación de una obra de arte colectiva, donde cada niño aporta una pieza.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exhibición de las creaciones de masa y las estructuras ensambladas. 2. Ordenamiento del material de arte y juegos de motricidad. 3. Relajación de manos con ejercicios suaves y masaje entre compañeros. 4. Entrega de las creaciones y rompecabezas completados como logros del día. 5. Círculo de despedida, donde cada niño comparte lo que más disfrutó.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 8: Pequeños Dramaturgos
OBJETIVO	Desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales a través de la dramatización y el juego de roles.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Expresión emocional y corporal.	El niño será capaz de representar diferentes roles y expresar emociones básicas.
RECURSOS	Disfraces sencillos, marionetas, música para bailar, espejos.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos de calentamiento corporal y expresión facial frente al espejo. 2. Elección de disfraces y accesorios para el juego de roles. 3. Creación colectiva de una historia simple para actuar. 4. Ensayo de expresiones emocionales y gestos asociados a su personaje. 5. Juego de mímica para adivinar emociones y acciones.
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dramatización de la historia creada con turnos para cada niño. 2. Títeres y marionetas para contar una parte de la historia. 3. Sesión de baile libre donde cada uno expresa cómo se siente su personaje a través del movimiento. 4. "Entrevistas" a los personajes para explorar más sobre sus emociones y motivaciones. 5. Juego de cambio de roles, donde los niños intercambian personajes para experimentar diferentes perspectivas.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Círculo de conversación donde cada niño comparte qué aprendió al interpretar su personaje. 2. Juego de adivinanza de personajes, donde los niños dan pistas y los demás adivinan quién son. 3. Actividad de relajación, imaginando que los personajes vuelven a su mundo, permitiendo a los niños desprenderse del rol jugado. 4. Creación de un mural con dibujos de sus personajes y la historia que representaron. 5. Aplausos finales y agradecimientos entre los "pequeños dramaturgos" para fomentar la apreciación y el respeto por el esfuerzo de cada uno.

ANEXO 7. Cálculo de la muestra

Calculadora de muestra

Nivel de confianza: 95% 99%

Margen de Error:

5

Población:

36

Limpiar

Calcular Muestra

Tamaño de Muestra:

34

Anexo 8

Tabla de prueba de Normalidad

Variable y dimensiones	Shapiro-Wilk		Sig.
	Estadístico	gl	
Visual - auditiva pretest	,965	34	,344
Táctil pretest	,945	34	,086
Olfato - gustativa pretest	,957	34	,202
Desarrollo sensorial pretest	,959	34	,229
Visual - auditiva post test	,930	34	,051
Táctil post test	,940	34	,061
Olfato - gustativa post test	,977	34	,687
Desarrollo sensorial post test	,976	34	,651

Anexo 9: Análisis de alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	34	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	34	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,979	,980	20

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. Desviación	N
VAR00001	1,94	1,179	34
VAR00002	2,21	1,175	34
VAR00003	2,35	1,041	34
VAR00004	2,26	1,024	34
VAR00005	2,59	,988	34
VAR00006	2,68	,878	34
VAR00007	2,03	1,167	34
VAR00008	2,65	1,012	34
VAR00009	2,82	1,029	34
VAR00010	2,88	1,008	34
VAR00011	2,47	1,161	34

VAR00012	2,35	1,070	34
VAR00013	2,71	1,142	34
VAR00014	2,59	1,076	34
VAR00015	2,15	1,019	34
VAR00016	2,35	1,125	34
VAR00017	2,41	1,209	34
VAR00018	2,56	1,133	34
VAR00019	2,53	1,212	34
VAR00020	2,12	1,225	34

EVIDENCIAS DE PROYECTO DE INVESTIGACION

