



Universidad César Vallejo

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Efio Eneque, Yesica (orcid.org/0009-0000-3393-916X)

ASESORES:

Mgtr. Pisfil Benites, Nilthon Ivan (orcid.org/0000-0002-2275-7106)

Dra. Cotrina Cabrera, María Elena (orcid.org/0000-0003-0289-1786)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO – PERÚ

2024

Dedicatoria

A mis padres Carmen y José, mis hermanos Jorge y Miguel ellos son el motor de mi vida los que me dan fuerzas para seguir superándome como persona y profesionalmente.

A mi esposo Carlos, por su gran paciencia y estar a mi lado apoyándome en todos mis proyectos.

A mi hijo Renzo del Piero por ser fuente de inspiración para crecer, ser fuerte y salir adelante.

A mi amiga Analy, quien me motivo a estudiar la maestría.

A la psicóloga Kathiana Fernández por estar pendiente de mis logros y darme el ejemplo necesario con valores morales para superar las dificultades del camino.

Agradecimiento

A Dios porque nunca soltó mi mano y aprendí a ser fuerte a pesar de muchas adversidades.

A la Universidad César Vallejo filial Chiclayo, por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de crecer profesionalmente, a nuestros docentes por cada aporte en nuestra formación y así alcanzar nuestro sueño profesional, brindándonos aportes científicos, pedagógicos y didácticos.

A la institución Educativa por permitirme aplicar mi proyecto de investigación en su plantel, de igual manera hago presente mi cordial agradecimiento a la magister Roció Salazar Diez por ser un gran apoyo.

A mi asesor Nilthon Iván Pisfil Benites, quien, con sus conocimientos, actitudes y apoyo incondicional, nos brindó su asesoramiento constante hacia nuestra investigación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	12
III. RESULTADOS.....	15
IV. DISCUSIÓN	20
V. CONCLUSIONES	26
VI. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024.....	15
Tabla 2 Nivel de atención por dimensiones de los niños que cursan el nivel inicial en una institución educativa el distrito de Monsefú - 2024.	16
Tabla 3 Juicio de expertos de la propuesta	19

Índice de figuras

Figura 1 Diagrama del diseño de la investigación.	12
Figura 2 Estructura de la propuesta de mejora.	18

Resumen

El presente estudio se relacionó al cuarto objetivo de desarrollo sostenible enfocado en garantizar una educación de calidad para todos y que provea un aprendizaje permanente y tuvo por objetivo proponer un programa de juegos sensoriales para estimular la atención en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito de Monsefú durante el año académico 2024, a partir del nivel de atención que estos han desarrollado. La metodología fue de tipo básico con un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental transversal con un alcance descriptivo propositivo, considerando una población muestral de 60 estudiantes entre los 3 y 5 años. Los resultados fueron que, en la atención selectiva, el 50% de la población estaba en proceso y en logrado, en atención sostenida, el 63.3% se ubicaba en proceso, y respecto a la atención focalizada, el 51.7% en logrado. Como conclusión se llegó que, si bien hay aspectos de la atención que deben ser desarrollados y otros fortalecidos, una propuesta educativa basada en juegos sensitivos como son Simón dice, la construcción con bloques, la lectura de cuentos y la resolución de laberintos, ayudaría a que se alcancen estándares adecuados respecto a la concentración y aprendizaje.

Palabras clave: Atención, juego educativo, educación de la primera infancia.

Abstract

This study was related to the fourth sustainable development goal focused on ensuring quality education for all and providing lifelong learning and aimed to propose a sensory games program to stimulate attention in initial level students of an educational institution in the Monsefú district during the 2024 academic year, based on the level of attention they have developed. The methodology was basic with a quantitative approach, a non-experimental cross-sectional design with a descriptive purposeful scope, considering a sample population of 60 students between 3 and 5 years old. The results were that, in selective attention, 50% of the population was in process and achieved, in sustained attention, 63.3% was in process, and regarding focused attention, 51.7% were achieved. The conclusion was that, although there are aspects of attention that need to be developed and others strengthened, an educational proposal based on sensitive games such as Simon Says, building with blocks, reading stories and solving mazes, would help to achieve adequate standards regarding concentration and learning.

Keywords: Attention, educational game, early childhood education.

I. INTRODUCCIÓN

Durante los cinco primeros años de vida que trascurrieron en una persona, se desarrolla una amplia gama de habilidades y conocimientos, ya que el cerebro de los niños está constantemente evolucionando, estableciendo numerosas conexiones neuronales, especialmente en la capacidad de concentración (Liu et al., 2021). Por lo tanto, el juego se ha convertido en un componente fundamental del proceso educativo en el presente. Por ello, se resalta como una herramienta primordial para que los niños puedan potenciar su creatividad, imaginación y expresarse de múltiples maneras, además de facilitar el reconocimiento y manejo de sus emociones a través de actividades sensoriales libres. Este enfoque posibilita el desarrollo del aprendizaje en la etapa temprana (Cornejo et al., 2021, Unicef, 2022; Chui & Romero, 2024).

En el contexto educativo actual, numerosas instituciones se han mostrado abiertas y aptas para lograr la excelencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, se identificaron diversos desafíos en este campo, como se ha evidenciado en España. De acuerdo con Villasol (2020) y Orozco (2021) en los centros educativos prevalecieron enfoques de aprendizaje inadecuados, dado que los profesores rara vez integran métodos tecnológicos y estrategias interactivas para mejorar el proceso educativo, es más, en Madrid con frecuencia, las instituciones escasean de un plan de estudios efectivo que promueva un aprendizaje integral.

En Colombia, Betancur et al. (2024) plantearon que la educación en niños de nivel preescolar durante la pandemia fue la más perjudicada debido a que los colegios y las familias no estaban preparados para enfrentar nuevos desafíos. Los profesores desarrollaban actividades en base a su creatividad para lograr un aprendizaje significativo en ellos, de otro lado los padres no apoyaban a sus hijos por distintas razones que van desde lo emocional hasta económico, que les impide contar con un buen dispositivo para la enseñanza a nivel remoto, con mínimas oportunidades de aplicar juego y capturar la atención de los niños.

Los hallazgos derivados de un estudio de los alumnos revelaron niveles bajos de rendimiento académico, especialmente tras la transición a la enseñanza virtual, lo cual ha generado desafíos y deficiencias significativas en el proceso educativo. Este análisis examinó las dificultades que podrían surgir en el contexto peruano. Durante este período, los niños que participaron en la modalidad virtual se vieron obligados a permanecer en sus hogares con mayor frecuencia, lo que limitó su interacción social al ámbito familiar, privándolos de la oportunidad de disfrutar del

recreo, de realizar actividad física, de socializar con amigos, entre otras actividades. Este problema repercute tanto en los profesores como en los estudiantes y subraya uno de los factores principales que obstaculizan la falta de compromiso por en cuanto a los maestros para crear un entorno educativo atractivo y significativo (Sánchez, 2023; Mirzakhani et al., 2023).

Es así que, en la institución educativa particular del nivel inicial con población de niños, que oscilan entre 3 a 5 años, se logró evidenciar, a nivel exploratorio, las diversas conductas tales como: poca capacidad de atención, bajo desarrollo de destrezas sensoriales, se distraen fácilmente cuando la clase no es interactiva, no prestan atención a los detalles, se esfuerzan por seguir instrucciones y se irrita fácilmente en clase cuando no hay descansos activos. Asimismo, se observó que las docentes no son ajenas a lo mencionado anteriormente, sino que muestran escaso uso de juegos sensoriales. Por otro lado, a nivel exploratorio y observacional, los padres priorizan que sus hijos logren la lectoescritura convencional y, no consideran tanto que, en el aprendizaje, los juegos sensoriales tengan un rol elemental (Sánchez, 2023).

Las dificultades presentadas se han convertido en una importante motivación para realizar una investigación con el objetivo principal de proponer y aplicar actividades lúdicas sensoriales para poder optimizar la atención estudiantil y sea un aporte integral para el fortalecimiento del aprendizaje de los educandos del nivel inicial. Según la problemática identificada, se elaboró la interrogante: ¿De qué manera un programa de juegos sensoriales estimulará la atención en los estudiantes pre escolares del distrito de Monsefú - 2024?

El aporte y justificación teórica de la presente investigación se sustentó en el hecho de brindar explicaciones de por qué las actividades lúdicas sensoriales son cruciales para focalizar la atención de los niños. Cabe destacar que la motivación es un factor determinante en las conductas atencionales y está ligada a la atención. Esto ha de ser considerado incluso como referencia en próximas indagaciones científicas que aborden colegios particulares, padres de familia y estudiantes, y que procuren difundir más sus conocimientos sobre cómo incrementar los grados de atención de los estudiantes, porque de ello dependen nuevos aprendizajes (Pandey & Pandey, 2021).

En referencia a la justificación práctica, si bien se ha propuesto un programa de mejora basado en juegos sensoriales, si en caso es aplicado, los niños mejorarían

su nivel de atención en sus actividades académicas y en consecuencia existirá una gran probabilidad de elevar su rendimiento académico. De otro lado se justifica metodológicamente, pues se desarrollaría una propuesta innovadora para la estimulación de la atención bajo el sustento de un programa de juegos sensoriales, que beneficiará a los niños de la institución en estudio. (Jiménez & Quintana, 2020).

Y en cuanto a la justificación social o relevancia comunitaria, se tuvo en cuenta un programa de trabajo para estimular la atención de niños pequeños, a través de experiencias sensoriales, permitiéndoles facilitar activamente la participación en sus actividades, lo cual representó un mediador activo, mejorando la atención en los niños de colegio inicial de Monsefú (Gupta & Gupta, 2022).

Por ello, a partir de la propuesta elaborada, para que esta investigación pueda ser utilizada como una alternativa para los niños en educación inicial, es necesario utilizar y adaptar una ficha de observación, que es un instrumento donde se colocan datos y da la potestad al investigador a decidir de manera pertinente y eficiente una serie de medidas metodológicas y pedagógicas en el momento que realmente se necesite, tanto en la planificación como en la ejecución y evaluación del proceso de aprendizaje. (Jiménez & Quintana, 2020).

En tal sentido se consideró el siguiente objetivo general: Proponer un programa de juegos sensoriales para estimular la atención, en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito de Monsefú - 2024. Y como objetivos específicos: a) Medir el nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024. b) Diseñar la propuesta de programa de juegos sensoriales, en los niños del nivel inicial del distrito de Monsefú - 2024. c) Validar la propuesta del programa de juegos sensoriales que ayuden a estimular la atención por medio de juicio de expertos.

Teniendo en consideración los objetivos trazados, se ha tenido en cuenta una serie de investigaciones vinculadas a las variables en estudio y que sirvieron de sustento para la construcción de las bases teóricas y la discusión de los resultados, así como su aporte para la elaboración de la propuesta pedagógica.

A nivel internacional, Fan et al. (2024) en China ejecutaron una investigación que buscaba evaluar si los juguetes educativos del tipo multisensorial incrementarían la participación en su aprendizaje a nivel significativo de los niños en comparación con los de tipo tradicional. Tuvo un diseño del tipo experimental que utilizó una evaluación del tipo pre y post test, y además se sustentó en la comparación de dos

grupos. En el estudio se trabajó niños de tres a seis años de China. Se caracterizó también por ser una investigación mixta. Los resultados mostraron que los juguetes de característica multisensorial no solamente tienen un enorme potencial para elevar el nivel del aprendizaje hasta llegar a ser significativo, sino que se requiere un mayor y detallado cuidado al tomar en cuenta los estilos en su uso, así como las preferencias de los niños en cuanto al aprendizaje previo y a lograr en un nivel individual. Se concluyó que es necesario comentar, en relación a las posibles y necesarias implicaciones para las próximas investigaciones y futuros diseño de innovadores juguetes, que es importante tomar en consideración la necesidad de generar un proceso de innovación continua, tomando en cuenta el nivel de personalización de los juguetes con un objetivo educativo, y en relación a las necesidades de los estudiantes.

Patimah & Nurhayati (2023) realizaron una investigación en Indonesia, que tuvo como objetivo generar estudiar la implementación de un juego sensorial con partes sueltas como enfoque pedagógico en la educación infantil, en una guardería. Fue un estudio de caso con un enfoque del tipo cualitativo con la participación de tres maestros y cinco niños. Se utilizó para la recolección de la información la observación, análisis documental y entrevistas del tipo semiestructuradas. Pudieron ser identificados una serie de desafíos, que van desde una adecuada gestión del tipo emocional hasta una lucha por ganarle al aburrimiento, lo que hace necesario de un adecuado y correcto proceso de adaptación que sea de manera continua y la aplicación de una serie de estrategias que se caractericen por ser innovadoras. En esta investigación se pudo destacar los comentarios que fueron definitivamente positivos de parte de los padres, lo que muestra elevados niveles en cuanto a su participación y también altos niveles satisfacción de parte de los niños involucrados. Lo encontrado en el estudio coincidió con las investigaciones existentes y recalcaron la importancia del juego sensorial en el proceso educativo de los niños. Se pudo concluir que existe una gran relevancia en la adopción del juego sensorial como estrategia a nivel pedagógico.

Balint (2020) en Rumania realizó una investigación que tuvo como objetivo la observación, análisis e interpretación de los resultados encontrados a lo largo de la aplicación de estímulos mediante juegos sensoriales para optimizar la atención y la memoria en estudiante a nivel escolar entre 7 y 10 años. Fue un estudio experimental. Con los resultados se pudo confirmar que, mediante estímulos

sensoriales, se puede mejorar de la atención en los niños. La conclusión final fue que los juegos son un eslabón relevante en la cadena de acciones que generar incidencia en el mejoramiento de las capacidades a nivel psíquico, combinando en forma armoniosa aspectos didácticos, interactivos y lúdicos.

Carrión (2020) realizó en Ecuador un estudio principal objetivo principal fue el de analizar los juegos del tipo sensorial entre otros y verificar su importancia en la generación de la atención necesaria para generar un aprendizaje significativo. Fue un estudio cualitativo y cuantitativo, además de descriptivo. La población fue a 10 profesoras y la observación directa a niños de colegios de Loja. Se tuvo como resultado que en edades infantiles lo importante es el juego, y más a nivel sensorial, pues en estos estadios buscan como socializar, y eso les permite aprender mutuamente. A modo de conclusión, presentó que el juego de lateralidad es importante para el desarrollo sensorial y también motriz entre niños de tres a siete años de edad.

Mostafavi et al. (2020) en Irán realizaron una investigación que tuvo como objetivo la determinación de la efectividad de los juegos sensorio motores familiares en disminuir la sintomatología clínica clínicos en niños con problemas de atención. Este estudio fue semi experimental con diseño pre test, así como postest y un grupo de control. La población consideró a todos los niños de 8 a 11 años de 4 colegios de la localidad de Zanjan. Se utilizó un muestreo aleatorio y por conglomerados. La muestra tuvo en cuenta 20 estudiantes, y se definieron grupos experimentales (10 niños) y control (10 niños). El diagnóstico de los problemas de atención se hizo mediante las pruebas de Snap and Conners. Los resultados mostraron que las intervenciones han bajado significativamente los síntomas de los problemas de atención (intensidad afectiva igual a 0,88) en el grupo experimental. Se concluyó que puede disminuir de manera efectiva los problemas de atención con la intervención.

Giler et al. (2019) en Ecuador realizaron un estudio cuyo objetivo fue determinar la existencia de espacios para juegos lúdicos y sensoriales en la estimulación perceptiva y atención efectiva para niños de 1 a 3 años. Fue un estudio descriptivo, no experimental. Se aplicó a 20 maestros de 5 unidades de atención del tipo Centro de Desarrollo Infantil (CDI). Los resultados mostraron que la no existencia de espacios para el desarrollo de juegos sensoriales y que los maestros no tienen los conocimientos necesarios sobre la relevancia de crearlos. Se pudo concluir que es relevante contar con una guía nueva con contenidos, nuevas

sesiones, habilidades, e inclusive materiales para juegos sensoriales para los espacios que mejoren la percepción de los niños a nivel sensorial.

A nivel nacional, Betancur et al. (2024) desarrollaron un estudio que tuvo como objetivo principal la determinación de la influencia de un programa basado en juegos lúdicas del tipo sensorial para el desarrollo y crecimiento perceptivo, y psicomotriz en niños de cuatro y cinco años en Puno. Fue una investigación pre experimental de pre y post test, además fue utilizada la denominada prueba estadística de los rangos de Wilcoxon con el fin de establecer la existencia de una influencia. Se puso en marcha un programa de tridimensional; del tipo sensorial, a nivel motriz y de desarrollo anatómico. Los resultados mostraron que el programa, generó una influencia significativa en el desarrollo de la psicomotricidad de los participantes y de la atención y enfoque necesarios para alcanzarlo. Como conclusiones, afirmaron que los juegos del tipo sensorial y a nivel lúdico en los niños se encuentran asociado con la mejora en la salud fisiológica y psicomotriz.

Brito et al. (2024) realizaron una investigación que tuvo como objetivo principal generar una propuesta de manual de actividades lúdicas expresivo-corpóreas, bajo la forma de juegos sensoriales que buscaron promover el desarrollo socioafectivo y la atención en la educación inicial. Se utilizaron en este estudio métodos inductivo-deductivo, sustentados en el análisis estadístico y en la observación, y los tipos de investigación aplicados fueron no experimental, y cuantitativo. Como principal resultado, mostraron un elevado déficit en la capacidad motora autónoma y el desarrollo de una serie de capacidades motrices a nivel grueso en todos los niños de inicial entre 3 y 5 años, lo que incide definitivamente en su creatividad e inclusive en su comprensión de emociones, y que supone una disminución de la atención en relación a su autopercepción, sensaciones e inclusive pensamientos. Como conclusión principal se manifestó que los maestros necesitan reflexionar y escoger la metodología necesaria, así como adecuada y contextualizada en la educación de niños utilizando el juego, con una fuerte sugerencia de tonarlos como sensoriales, para el logro de un aprendizaje significativo.

Sánchez (2023) desarrolló una investigación que tuvo como objetivo la determinación de la incidencia del juego de carácter simbólico en las habilidades para a relación social en niños de 5 años. Fue un estudio cuantitativo, además de no experimental, y explicativo. La muestra fue del tipo intencional, con un total de 90

niños. A modo de resultado se pudo obtener que el modelo ajustado muestra la dependencia al asociarse el juego del tipo simbólico y las habilidades de interacción social, en consecuencia, se puede decir que el modelo explica en un 38,8% la variabilidad de las habilidades de interacción a nivel social. Se llegó a concluir que es necesario profundizar en el desarrollo de nuevas investigaciones vinculadas a este tema, generando distintos e innovadores programas sustentados en juegos sensoriales y simbólicos para el desarrollo de una serie de habilidades cognitivas, en la que se puede incluir la estimulación de la atención del estudiante del nivel inicial, todo como un aporte fundamental para el logro de un aprendizaje significativo en los niños.

Castillo et al. (2022) buscaron indagar las percepciones de docentes de educación inicial en relación al nivel de atención, interacción y juego de los niños para el logro de un aprendizaje vivencial y significativo. Fue un estudio cualitativo con 54 personas participantes de dos UGEL de Lima Provincias. Bajo la premisa que los niños del nivel inicial aprenden mediante el juego, el uso de la observación, la exploración y la interacción con compañeros, se observó, que al estar limitadas estas actividades por la educación online, ha perjudicado el aprendizaje, así como la socialización. A modo de conclusiones, las participantes se sintieron afectados en cuanto a sus posibles interacciones y posibilidades de juego de los niños en la modalidad a online, pues se limita nuevos intercambios, conversaciones, juegos espontáneos e inclusive sensoriales. Lo encontrado llevó a que se genere un programa de juegos sensoriales garantizando la atención y el aprendizaje significativo de los niños tanto a nivel sincrónicos como asincrónicos.

Y Medina et al. (2022) realizaron un estudio que tuvo como objetivo la determinación de la medida en que el juego simbólico de estimulación sensorial influye en la forma de expresarse a nivel oral con la atención requerida de los estudiantes. Fue una investigación cuantitativa y pre experimental con 20 alumnos de un colegio público en Ucayali. Los resultados a nivel pretest y post-test fueron positivos después de aplicar un programa de juegos simbólicos y sensoriales. Se pudo concluir que existe una influencia significativa del juego simbólico con componentes sensoriales, en la mejora de expresión oral de los alumnos.

Además de los antecedentes mencionados para el logro de los objetivos de la investigación realizada, se contó con el respaldo teórico pedagógico. El supuesto general se fundó en la teoría de la integración sensorial, y se especificó en la teoría

de María Montessori. En el caso de la teoría de la integración sensorial que fue propuesta en 1970 por la terapeuta Jean Ayres, enseña que la integración de las sensaciones es un proceso que desarrollar el cerebro para organizar no solo las impresiones que tiene la persona sino también las características del entorno para determinar una o varias conductas. (Andelin et al., 2021; Camarata et al., 2020)

Para Omari et a. (2022) la teoría de Jean Ayres es fundamental en el campo de la educación preescolar o del nivel inicial porque da la posibilidad de comprender cómo es que los niños pueden percibir, interpretar y responder a diferentes estímulos en cualquier contexto o entorno. De ahí que una de las características de dicha teoría es el procesamiento sensorial, ya que brinda la facultad de recibir y organizar todo lo captado por los sentidos, dando pase a la respuesta adaptativa como réplica a lo captado, poniendo en desarrollo la plasticidad neuronal, es decir, la habilidad de cambiar y adaptarse gradualmente al entorno.

Para Montessori (1995) el método se centra en el estadio infantil, y se sustentó en que los niños requieren tener la libertad necesaria para construir su propio aprendizaje, en un ambiente donde exista comprensión, así como cariño, de tal forma que sea lo suficientemente estimulante. Ella subrayó la crucial relevancia de los juegos sensoriales durante la niñez humana. Según su perspectiva, estos juegos activan y refuerzan los sentidos, lo que promueve la exploración y comprensión del ambiente circundante. Esta dinámica no sólo fomenta el desarrollo de habilidades físicas, emocionales, sociales, cognitivas y lingüísticas, sino que también contribuye a la percepción y coordinación corporal, así como al entendimiento del espacio y el tiempo (Montessori, 2004).

La estimulación sensorial, en palabras de Montessori (2004) consiste en actividades lúdicas que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos mediante sus sentidos. Esta metodología se dirige al crecimiento orgánico y espontáneo de los niños y niñas, creando entornos específicos adaptados a diferentes edades, con el propósito de fomentar la independencia, autonomía y responsabilidad (López et al., 2023).

Montessori abogó por comenzar desde lo concreto hacia lo simbólico, promoviendo el crecimiento gradual por medio de la propuesta de educar los sentidos. Esto da la oportunidad a los infantes a explorar, experimentar sensaciones, encontrar placeres y comprender emociones de manera progresiva (Torres, 2023). Si bien en las investigaciones contemporáneas se han planteado múltiples

perspectivas sobre el concepto de juegos sensoriales, la mayoría de los autores concuerdan en sus planteamientos respecto a su influencia, relevancia y necesidad de implicarla en la metodología y la pedagogía de los primeros ciclos educativos de la persona.

Según Escribá et al. (1999) el juego sensorial se caracteriza por ser una actividad tranquila que estimula la percepción sensorial espacial y corporal. Estos juegos tienen la capacidad de ser aplicados en todos los ámbitos educativos, fomentando la integración grupal. Por ejemplo, las impresiones visuales se generan por medio de ejercicios de memoria y juegos que involucran colores para recordar objetos (Cevallos & Arteaga, 2023).

Además, los juegos que se centran en la percepción táctil se basan en identificar superficies y en la precisión para reconocer objetos por su tamaño, forma, peso y textura (Barragán, 2024). Por otro lado, el desarrollo del olfato y el gusto se realiza mediante juegos que se enfocan en la percepción de olores, divididos en agudeza y memoria olfativas, permitiendo así la identificación y la clasificación de los olores (Cevallos & Arteaga, 2023).

Siguiendo la teoría del pre ejercicio que propuso Gallardo (2018) se plantea que los juegos pueden interpretarse como una forma de relajación, excedentes de energía o una preparación previa a la actividad física. En otras palabras, el autor sugiere que, a través de actividades sensoriales y motoras, los niños pueden alcanzar la madurez en funciones al llegar al final de la infancia. El énfasis recae en la importancia de la triada estudiantil para alcanzar metas de aprendizaje durante este proceso, teniendo en cuenta además las dimensiones emocionales y sociales del niño (Chen et al., 2024)

Para Pugmire-Stoy (1996) y Montessori (2004) se tienen como dimensiones a los juegos sensoriales auditivos, visuales y kinestésicos; en cuanto a la dimensión juegos auditivos son los que estimulan una parte de la corteza cerebral, facilitan discriminar sonidos que en un determinado momento habrían sido escuchados, interpretan el mundo y desarrollan habilidades sociales, cognitivas, lingüísticas. A través de este juego se procesa sensaciones auditivas importantes y estimula su escucha para el desarrollo del lenguaje (Pico et al., 2023).

La dimensión denominada juegos sensoriales visuales viabilizan el desarrollo de su imaginación, potenciando su nivel de creatividad, así como en la obtención de nuevo conocimiento, plantear innovadores retos, comprender que son personas

capaces, autónomas y promotores de su propio camino en el logro de un aprendizaje significativo (Cueva et al., 2023).

De otro lado, la dimensión juegos kinestésico son conceptualizados como la piedra angular para el desarrollo y crecimiento del niño, es por esta razón que es de gran relevancia que se presente a lo largo de las primeras etapas de su existencia, debido a que viabiliza que el niño pueda expresar sus ideas, todos sus pensamientos, sentimientos, utilizando inclusive una serie de movimientos, mejorando inclusive su nivel de motricidad y la participación activa (Campoverde et al., 2024).

En relación con la segunda variable denominada Atención, la teoría general que la abarca es la propuesta por Sohlberg y Mateer, y la específica fue la elaborada por Rubinstein. En cuanto a Sohlberg y Mateer, propusieron la teoría de la atención sostenida, la cual da a conocer que la atención es la capacidad de mantener la concentración en una tarea en un tiempo específico, con persistencia y control para no caer en distracciones. (Bartfait et al., 2022)

Shahmoradi et al. (2022) enseña que dicha postulación manifiesta que las estrategias centrales para mantener la atención sostenida es el entrenamiento gradual, la cual consiste en realizar actividades de simples y cortas a complejas y prolongadas de manera gradual, con repetición constante a fin de fortalecer la resistencia de la concentración. Conjuntamente, enfatiza la necesidad de crear entornos libres de distracciones, especialmente cuando se requiere mejorar la atención en niños, y que, al mismo tiempo, según la edad de la persona, se le enseñen técnicas de manejo de atención junto a procesos de retroalimentación.

Y en cuanto a la propuesta por Rubinstein (1982) se expuso que la atención es un proceso a nivel psicológico de orientación mental del tipo selectivo, la que se encuentra íntimamente vinculada a la concentración, así como la percepción, y mediante estos tres procesos: atención, concentración y percepción. En ella, el niño filtra la información que recibe del entorno para almacenarla y decodificarla para posteriormente construir representaciones mentales de determinados hechos, así como fechas, los colores dentro de las imágenes, entre otros.

Rubinstein (1982) psicólogo y filósofo, postuló que todos los procesos cognitivos de la conciencia se relacionan con la atención. Según él, ésta se manifiesta cuando la actividad mental se enfoca en un tema o asunto particular, enfatizando la relación esencial entre el objeto y el sujeto como clave para lograr ese estado de atención (Grande et al., 2023).

Santalla & Cañoto (2018) definieron la atención como la disposición para elegir, supervisar, dirigir, mantener y distribuir el procesamiento de información, considerándola un elemento fundamental dentro del concepto de inteligencia. En contraste, Grande et al. (2023), señalaron que, en la primera infancia, las personas podrían experimentar una capacidad de atención limitada y menor persistencia en actividades recreativa.

Por otro lado, Beltrán & Téllez (2002), sostuvieron que la atención acrecienta de manera gradual y en etapas distintas. Inicia con la atención no voluntaria, que se manifiesta desde el primer mes de vida, mostrando habilidades orientadoras y reflejos. Entre los 2 y los 6 años, la atención en los niños se vuelve más selectiva y posee mayor destreza frente al entorno. Entre los 2 y los 6 años, los niños desarrollan una atención más selectiva y habilidades más agudas en respuesta a estímulos motores, sensoriales y del ambiente. La segunda etapa de la infancia (de 6 a 12 años) y la adolescencia (de 12 a 18 años) presentan la peculiaridad del avance gradual de las funciones mentales, las cuales se tornan cada vez más complejas (Narváez & Fárez, 2022).

Curbelo (1992), planteó dimensionar la atención en: selectiva, sostenida y focalizada. En primer lugar, se hace mención de la atención selectiva, donde la persona adquiere la destreza para manejar y procesar solamente una parte de la información proveniente de sus sentidos, respondiendo únicamente a lo más relevante y beneficioso para sí mismo. Esto resulta en una función de adaptación que facilita el funcionamiento del sistema cognitivo al utilizar exclusivamente la información pertinente, con el propósito de identificar lo valioso y descartar lo innecesario (González & Martín, 2022).

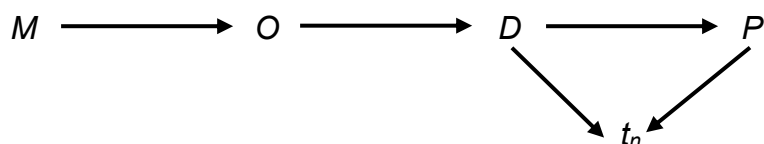
La segunda dimensión es la atención sostenida, que abarca la capacidad del ser humano para mantener la concentración en actividades interesantes o estimulantes durante largos periodos de tiempo, lo cual requiere la disposición mental adecuada por parte del individuo (González & Martín, 2022). Finalmente, está la atención focalizada, la cual representa la destreza desarrollada por los seres humanos para reaccionar de manera distinta a una variedad de estímulos sensoriales, tales como los táctiles, auditivos y audiovisuales. (González & Martín, 2022). En esta dimensión, se selecciona únicamente el estímulo considerado importante, dejando de lado las distracciones y generando motivación para despertar el interés en dicho estímulo.

II. METODOLOGÍA

La presente tesis fue de tipo básico, pues trabajó sobre el conocimiento de un entorno específico, con su respectiva contribución a la sociedad, pero sin llevarlo a la práctica. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, usando métodos del tipo estadístico para recabar y procesar la información. El diseño fue no experimental transversal, pues la recopilación de la información se hizo en un solo acto; y el alcance que se consideró era descriptivo propositivo, pues se encargó de describir el objeto en estudio y bajo ese sustento, proponiendo una mejora de sus atributos (Mohajan 2020).

Figura 1

Diagrama del diseño de la investigación.



Nota: Diagrama del diseño de un estudio a nivel propositivo.

En la figura 1 se tiene: M = Muestra; O= Información relevante recogida de los participantes, D = Diagnóstico, Tn= Fundamentación teórica; P = Propuesta (Programa).

En referencia a las variables investigadas y su operacionalización, la variable juegos sensoriales, a nivel conceptual, se entiende como actividades diseñadas para activar y fortalecer los sentidos, lo que permite a las personas explorar y entender mejor su entorno. Estas actividades no solo afinan la percepción y mejoran la coordinación física, sino que también ayudan a desarrollar una comprensión más profunda de conceptos clave como el espacio y el tiempo, contribuyendo al crecimiento integral de habilidades cognitivas y motoras. Además, fomentan una mayor conexión entre el cuerpo y la mente, promoviendo un aprendizaje más completo y enriquecedor.

En referencia a la definición operacional, fueron el sustento para una propuesta de jugos sensoriales enfocados en estimular la atención en los niños de inicial en Monsefú - 2024; considerando las dimensiones: Visual, auditiva y kinestésica.

En cuanto a la variable atención, a nivel conceptual, se define como un proceso mental que dirige el enfoque hacia ciertos estímulos específicos permitiendo

seleccionar y procesar la información más importante en un ambiente lleno de distracciones. La atención no solo permite que los estímulos sean percibidos conscientemente, sino que también es clave para funciones como la memoria, el aprendizaje y la toma de decisiones, al priorizar la información que debe ser analizada con mayor detalle. Este proceso es altamente adaptable y está influenciado por factores como la motivación, los intereses personales, el estado emocional y el entorno en el que nos encontramos. En cuanto a su definición operacional, tiende a ser la actitud que genera un aumento significativo de captación de un aspecto específico de la realidad. En esta se tuvieron en cuenta tres dimensiones: atención focalizada, sostenida y selectiva.

La población de este estudio fue formada por 60 alumnos de nivel inicial entre 3, 4 y 5 años de edad, pertenecientes a las 3 aulas de una institución educativa de Monsefú - 2024. La muestra fue una población muestral por ser pequeña y gestionable para recabar la data. Y el muestreo fue no probabilístico intencional.

En relación a los criterios de inclusión, estos fueron: Niños entre 3, 4 y 5 años de edad que se matriculados en el 2024, de ambos sexos, que no posean necesidades educativas especiales, y que tengan el permiso de sus padres. Y los criterios de inclusión fueron: Niños menores a 3 años y mayores de 5, sin matrícula regulada en el 2024, con necesidades educativas especiales, y que no posean el permiso de sus padres.

Para medir la variable atención se consideró una ficha de observación con autoría de la investigadora. La mencionada ficha de observación se basó en una escala de Likert con 9 ítems, su validez fue dada por juicio de expertos, y su confiabilidad a través del Alfa de Cronbach, cuyo valor fue de ,775, resaltando que esta es confiable en un nivel alto. Respecto a la propuesta elaborada, su validez se determinó por el V de Aiken, alcanzando un valor de 1, es decir, es válido y aplicable.

En cuanto al análisis de datos, previa variación del instrumento y tras el consentimiento de la institución educativa y de los padres de familia de los niños pertenecientes a la muestra, se aplicó el instrumento, y los datos obtenidos fueron sistematizados en una hoja de cálculo del programa SPSS v27. Posteriormente, se mostraron los resultados debidamente procesados en tablas de frecuencia para presentar el diagnóstico de las variables en estudio.

Y se trabajó teniendo en cuenta los aspectos éticos de toda indagación científica y los que rigen los procesos investigativos en la Universidad César Vallejo.

En este sentido se aseguró la no existencia de peligro alguno para los niños en el proceso de recopilación de información. De ahí que no sufrieron ningún daño a su integridad ni los niños, ni profesores, cumpliendo el principio de no maleficencia.

Así mismo, se brindó a todos los participantes, un trato de elevada calidad, y se dio la posibilidad de dar el resultado de la observación de manera individual, es decir que, a solicitud del padre o tutor legal del menor, si este deseaba, se le ofrece información de la situación pedagógica de su hijo, cumpliéndose el principio de beneficencia. Por otro lado, se cuidó la información proveniente de esta investigación, cumpliéndose con el criterio de justicia. Por último, no existió ningún tipo de obligación en la participación de la presente investigación, validando de esta manera el principio de autonomía.

III. RESULTADOS

En el presente capítulo se muestran los resultados que se alcanzaron luego del análisis de los datos obtenidos en niños entre 3 y 5 años de edad de una institución educativa privada respecto a sus niveles de atención. Los hallazgos se lograron gracias a que se partieron de análisis estandarizados basados en observaciones detalladas y conforme a los objetivos establecidos.

Objetivo específico 1: Medir el nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024.

- a) Nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en una institución educativa el distrito de Monsefú.

Tabla 1

Nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024.

Nivel	f	%
INICIO	0	0%
PROCESO	27	45%
LOGRADO	33	55%
TOTAL	60	100%

Nota. Resultados de la observación en niños de una escuela inicial, 2024.

La Tabla 1 da a conocer los resultados que se obtuvieron luego de procesar los puntajes obtenidos en niños entre 3 y 5 años de edad de una institución educativa con nivel inicial en el distrito de Monsefú durante el año académico 2024 entorno al nivel de atención que poseen. De lo derivado, se constató que más de la mitad de estudiantes, es decir, un 55% de los mismos, se encontraron en el nivel óptimo de atención según la edad y ciclo escolar que atraviesan, pero un 45% se ubican en un nivel de proceso, que, si bien es menor a la mitad de la población estudiada, se aproxima, requiriendo un acompañamiento a este grupo para alcanzar el estándar que le compete. Y no se registraron estudiantes en un nivel de inicio, mostrando la existencia de un desarrollo progresivo en el aprendizaje sensorial y motor de los estudiantes.

b) Nivel de atención por dimensiones de los niños que cursan el nivel inicial en una institución educativa el distrito de Monsefú - 2024.

Tabla 2

Nivel de atención por dimensiones de los niños que cursan el nivel inicial en una institución educativa el distrito de Monsefú - 2024.

DIMENSIONES	NIVEL	f	%
	INICIO	0	0%
ATENCIÓN SELECTIVA	PROCESO	30	50%
	LOGRADO	30	50%
	TOTAL	60	100%
	INICIO	4	6.7%
ATENCIÓN SOSTENIDA	PROCESO	38	63.3%
	LOGRADO	18	30%
	TOTAL	60	100%
	INICIO	0	0%
ATENCIÓN FOCALIZADA	PROCESO	29	48.3%
	LOGRADO	31	51.7%
	TOTAL	60	100%

Nota. Resultados de la observación en niños de una escuela inicial, 2024.

La Tabla 2 pone de manifiesto los resultados que obtuvieron los niños entre 3 y 5 años de edad de una institución educativa con nivel inicial en el distrito de Monsefú durante el año académico 2024 entorno al nivel de atención que poseen, pero desatancado las tres dimensiones que conforman a dicha variable: atención selectiva, atención sostenida y atención focalizada.

En cuanto a la atención selectiva, la mitad de estudiantes que han sido investigados poseen un nivel adecuado a su ciclo escolar respecto al desarrollo de esa dimensión, lo que quiere decir que ellos tienen la destreza para manejar y procesar solamente una parte de la información proveniente de sus sentidos,

focalizando aspectos que ellos consideran pertinentes y llamativos; y en la misma proporción de estudiantes, hay quienes están por lograr el nivel logrado, es decir, están en proceso de adquirir dicha habilidad.

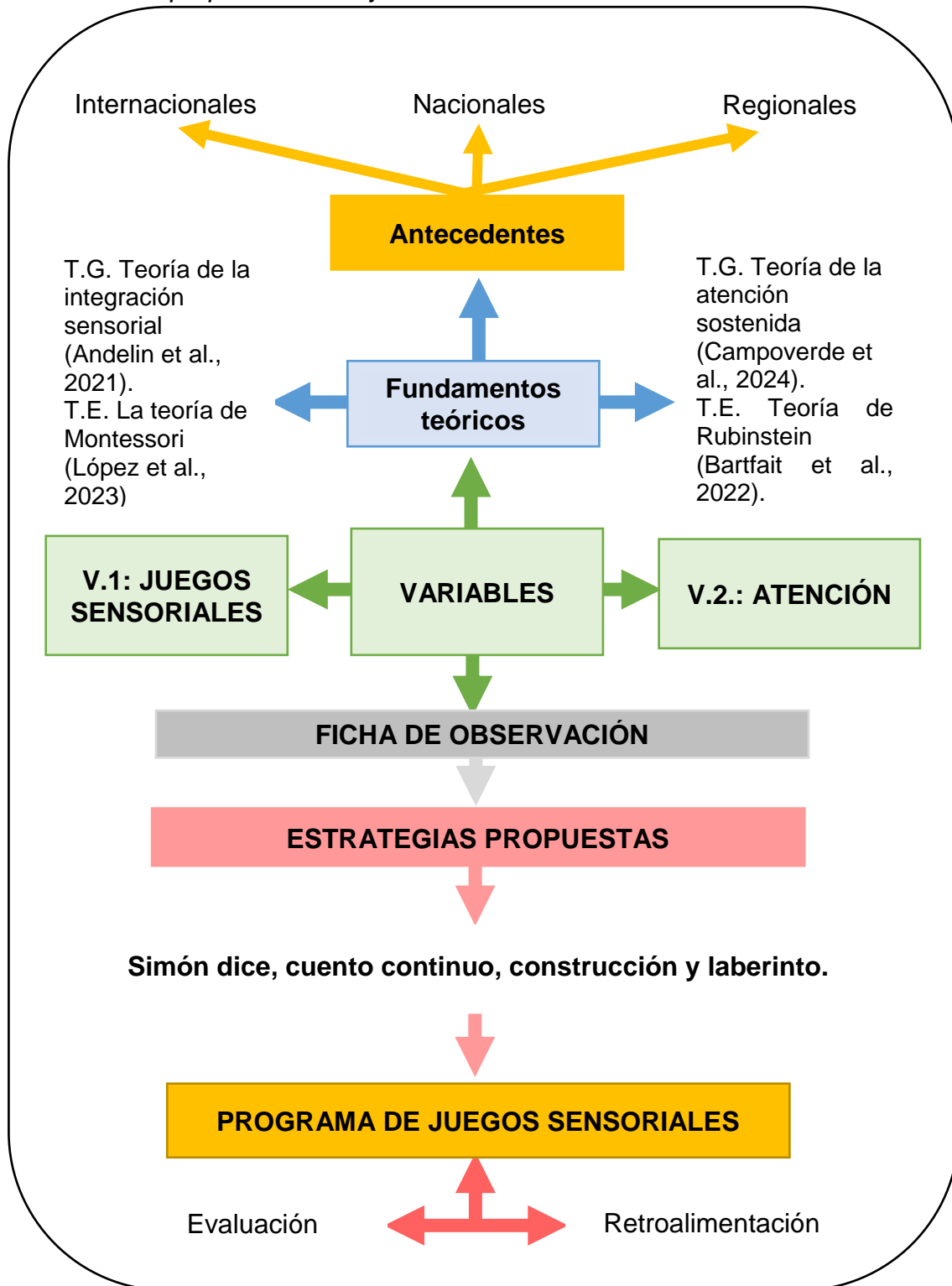
En función a la atención sostenida, la mayor parte de estudiantes poseía un nivel de desarrollo en proceso con un 63.3%, lo que significa que más de la mitad de estudiantes requiere un acompañamiento más detenido y pronunciado para alcanzar el logro acorde a su edad escolar respecto a su concentración, en otras palabras, está por alcanzar la capacidad para conservar la atención en actividades interesantes o estimulantes durante largo tiempo, demostrando disposición mental. Asimismo, el 30% de dicha población se encontraba en el nivel logrado, es decir, tiene las capacidades necesarias para brindar una atención prolongada; y solo un 6.7% se ubicaba en el nivel de inicio, indicando que no son capaces de concentrarse en largos periodos de tiempo, sino en unos muy cortos o breves.

Y en relación a la atención focalizada, un poco más de la mitad de estudiantes, con un 51.7%, demostraron poseer dicha atención en un nivel logrado, dando a entender así que tienen la destreza de elegir únicamente estímulos que ellos tengan por importante, obviando distracciones y brindando interés y autonomía. Especificando, los estudiantes del preescolar investigados pueden concentrarse a pesar de la presencia de una gran variedad de estímulos sensoriales, ya sean táctiles, auditivos y audiovisuales, dando a entender que son capaces de seleccionar únicamente el estímulo considerado importante y que se usó por el docente para el logro de aprendizajes. No obstante, el 48.3% de dicha población estudiantil se ubica en un nivel de proceso, lo que implica que están próximos a alcanzar el estándar deseado respecto a dicha atención, pero con el acompañamiento pedagógico pertinente.

Objetivo específico 2: Diseñar la propuesta de programa de juegos sensoriales, en los niños del nivel inicial del distrito de Monsefú - 2024.

Figura 2

Estructura de la propuesta de mejora.



Objetivo específico 3: Validar la propuesta del programa de juegos sensoriales que ayuden a estimular la atención por medio de juicio de expertos.

Tabla 3

Juicio de expertos de la propuesta

EXPERTO	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	CONDICIÓN FINAL
1	Alto nivel	Alto nivel	Alto nivel	Aplicable
2	Alto nivel	Alto nivel	Alto nivel	Aplicable
3	Alto nivel	Alto nivel	Alto nivel	Aplicable

Según da a conocer la Tabla 3, conforme a lo solicitado a los expertos para que evalúen la viabilidad de aplicar la propuesta desarrollada, estos han coincidido en que el proyecto presentado basado en juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada del distrito de Monsefú - 2024 posee un alto impacto en sus tres dimensiones que son: claridad, coherencia y relevancia. Por claridad, implica que la propuesta es comprensible y se encuentra articulada a los objetivos, la metodología, las estrategias y a la realidad encontrada; en cuanto a coherencia, significa que la propuesta posee consistencia interna, de manera que todos los elementos que la conforman están concatenados y se complementan, permitiendo una adecuada implementación y evaluación; y por relevante, da a entender que las actividades propuestas son pertinentes para ser abordadas conforme a la situación que se encuentran los estudiantes.

IV. DISCUSIÓN

Los resultados evidencian que, respecto al nivel de atención que poseen los niños entre 3 y 5 años de edad de una institución educativa con nivel inicial en el distrito de Monsefú durante el año académico 2024, un 55% de estos se encontraron en el nivel óptimo de atención según la edad y ciclo escolar que atraviesan, pero un 45% se ubican en un nivel de proceso. Dichos datos ponen en evidencia que los estudiantes con un nivel óptimo tienen un desarrollo cognitivo y neurológico natural que no ha sufrido perturbaciones y ha encontrado un ambiente que responde a sus necesidades educacionales.

En esta línea, las investigaciones de Balint (2020) y Carrión (2020) coinciden en que la atención de los estudiantes alcanza niveles adecuados cuando el ambiente educativo y familiar considera el cuidado de aplicar estrategias pedagógicas que permiten a los niños incrementar su curiosidad. Esto significa que, en el caso de la institución educativa y las aulas de los estudiantes, existen entornos ricos en estímulos sensoriales y cognitivos que generan de forma llamativa la atención de los infantes, dando pase a la curiosidad y al aprendizaje.

Conjuntamente, los niños alcanzan estándares normales a su nivel de atención debido a que los docentes planifican, ejecutan y evalúan su actuar pedagógico de manera que se está procurando una serie de metodologías y estrategias como el juego, las actividades interactivas, la tecnología, entre otros, a fin de estimular a los niños. De ahí que en la medida que se implementan procedimientos claros y simples para los estudiantes, se da la oportunidad y la seguridad a los niños de procesar, desarrollar y evaluar su focalización, y, por consiguiente, su atención.

No obstante, a pesar de que existe un ambiente adecuado que ha permitido el logro de niveles adecuados respecto a la atención en niños de educación inicial, es importante reconocer que un 45% está por alcanzar el desarrollo de la misma, que, si bien es un porcentaje menor respecto al nivel óptimo, se aproxima a abarcar la mitad de la población investigada.

En consecuencia, para Giler et al. (2019) Mostafavi et al. (2020) y Betancur et al. (2024) y Brito et al. (2024) dicha realidad se da ya que el desarrollo cognitivo y neurobiológico de los niños está en desarrollo, lo que quiere decir que el cerebro de los estudiantes en el nivel inicial, específicamente cuando están entre los 3 y 5 años de edad aproximadamente, tienen la corteza prefrontal en maduración, y de la misma

forma, la mielinización, elemento que ayuda a generar impulsos nerviosos con velocidad, está en desarrollo. Además, aunque el proceso de maduración física y neurológica en cada persona posee etapas específicas según la etapa de la vida que se atraviesa, está posee variaciones respecto al tiempo y según cada individuo.

Siguiendo a los mismos autores, los factores dentro del salón de clases influyen en el desarrollo de la atención. Si bien hay un ambiente que posee estímulos variados y docentes comprometidos, la población en cada aula es significativa, es decir, que el docente debe procurar una atención personalizada a 20 estudiantes aproximadamente. Si bien no son cantidades comparables a los que presentan instituciones de carácter pública, los niños en edad preescolar requieren un cuidado especial y un seguimiento específico adaptativo debido a que están en un momento en que ponen en acto su capacidad de asombro, investigación y aprendizaje.

En cuanto a la atención selectiva, la mitad de estudiantes se ubican en un nivel adecuado a su ciclo escolar respecto al desarrollo de esa dimensión, y en la misma proporción, hay quienes están por alcanzar el nivel logrado. Especificando a la población que está en logrado, esto señala que los estudiantes pueden terminar las tareas que son asignadas, además de mantener la atención cuando están motivados, y aceptar las indicaciones que le entrega la maestra.

Para Curbelo (1992) y Narvárez & Fárez (2022) estos datos ponen de manifiesto que la mitad de estudiantes poseen la competencia de manejar y procesar solamente una parte de la información proveniente de sus sentidos cuando entran en contacto con materiales, estrategias y ambientes estimulante, de esta manera son capaces de responder únicamente a lo más relevante y beneficioso que ellos consideren.

Para Giler et al. (2019), Sánchez (2023) y Brito et al. (2024) entre los principales factores que influyen para que los estudiantes alcancen niveles óptimos en esa atención está el ambiente decorado y sectorizado que se desarrolla en el aula previa planificación docente. Los ambientes estimulantes, cuando responden al contexto y la necesidad de los niños se vuelen espacios que contribuyen a la mejora de la atención, especialmente cuando los materiales educativos son puestos al alcance de los niños.

De ahí que Giler et al. (2019) de a conocer que los materiales educativos juegan un papel fundamental para la mejora de la atención selectiva porque, al mostrarse atractivos, mueve el actuar de los estudiantes a la exploración y al descubrimiento. Pero dichos materiales han de ser considerados dentro de

estrategias planificadas y ajustadas a las necesidades y potencialidades de los niños, sin dejar de lado que cada uno de ellos tiene un proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo personal.

Sin embargo, en la parte de la población de estudiantes que se encuentra en el nivel de proceso, estos poseen ese desarrollo debido a que existe la posibilidad de que su entorno familiar no fomente actividades lúdicas para el fortalecimiento de la atención, así como puede que no se estén desarrollando rutinas o no existan estructuras en las actividades del hogar.

En esa línea, Castillo et al. (2022) enseña que la exposición prolongada a pantallas electrónicas como celulares, tables, laptops o televisores trastornan el buen funcionamiento del cerebro, obstaculizando la capacidad de concentración en actividades específicas. Parecida situación podría suceder dentro de los salones de clases o el ambiente que rodea la misma o a toda la institución ya que la presencia llamativa de estímulos visuales y/o auditivos no permiten al niño concentrarse en un elemento específico.

La presencia constante y sobrecargada de estímulos dentro del hogar o la institución educativa, especialmente originadas por aparatos tecnológicos, desarrollan ansiedad o estrés, lo que no permite la concentración en los niños. De ahí que dichos problemas, al sobrecargar el cerebro, interfieren directamente en la memoria de trabajo, limitando la retención y manipulación de la información de estímulos específicos.

En función a la atención sostenida, la mayor parte de estudiantes se ubica en el nivel de proceso con un 63.3%, lo que indica que estos se encuentran próximos a mantener una vigilancia o atención a una tarea específica o a un estímulo determinado en un tiempo determinado, de forma que es capaz de realizarla con un rendimiento estable y sin distracciones o muy pocas.

Siguiendo a Curbelo (1992) y a González & Martín (2022) las acciones que están por desarrollar acorde a su nivel educativo, los niños se aproximan a comprender y seguir indicaciones de 2 a 3 consignas, ser capaz de mantener la atención durante toda la clase, y mostrar más atención a los estímulos que a las actividades académicas. Ante ello, los niños requieren un acompañamiento más personalizado y estimulante para alcanzar el nivel logrado. Asimismo, el 30% de dicha población se encuentra en un nivel óptimo, es decir, tiene la habilidad de desarrollar

una atención prolongada; y solo un 6.7% está en un nivel de inicio, mostrando que no son capaces de concentrarse en tiempos dilatados.

Para Piaget, dado que los estudiantes del nivel inicial están en la etapa preoperacional, estos aún se encuentran formando su capacidad de ejecutar operaciones mentales, por lo que sus pensamientos son más de carácter concreto y egocéntrico, de ahí que su atención no pueda llegar a un nivel sostenido. Para que el estudiante alcance dicha habilidad debe madurar cerebralmente, pero con el acompañamiento pedagógico que alimente su formación. (Mostafavi et al., 2020; Medina et al., 2022; Betancur et al., 2024)

Asimismo, considerando el pensamiento de Vygotsky, Castillo et al. (2022) y Sánchez (2023) señalan que es posible que no se esté aprovechando al máximo la zona de desarrollo próximo, es decir, brindar la posibilidad de que el estudiante aprenda con la ayuda del docente. Si bien la cantidad de estudiantes puede limitar el actuar pedagógico de las profesoras cuando se requiere una atención personalizada, es importante que equilibren las interacciones entre estudiantes como un apoyo en su labor educativa, siempre y cuando se ajusten los niveles de exigencia y las necesidades de los niños.

De ahí que el aprendizaje activo y participativo son estrategias que brindan la posibilidad de que el niño, dentro de un ambiente preparado con materiales educativos acordes a su edad y potencialidades, desarrolle y fomente la autodisciplina y la concentración. Esto alcanza un auge especial cuando las planificaciones escolares se proyectan y aplican a base de actividades manipulativas y prácticas.

Y en relación a la atención focalizada, la mayor parte de estudiantes, con un 51.7%, evidenciaron desarrollar ese tipo de atención en un nivel logrado. Esto indica que dicha población puede mantener el interés para mantener la atención durante toda la clase, es capaz de dar respuesta a estímulos que son de su agrado, y tiene la habilidad de centrarse en un solo estímulo dejando de lado a los distractores.

Para Curbelo (1992), Pandey & Pandey (2021) y González & Martín (2022) de esta realidad puede comprender que los niños tienen la habilidad de seleccionar únicamente el estímulo considerado importante, dejando de lado las distracciones y generando interés y autonomía respecto a su concentración en un elemento específico. No obstante, el 48.3% de dicha población estudiantil se ubicaba en un nivel de proceso, lo que implica que están próximos a alcanzar el estándar deseado respecto a dicha atención, pero con el acompañamiento pedagógico pertinente.

Ante esta realidad, si bien más de la mitad de estudiantes alcanzó el estándar de atención focalizada, los que se ubican en un nivel de proceso requieren un acompañamiento especial y personalizado que les brinde el impulso necesario para alcanzar el óptimo desarrollo de sus habilidades de concentración y atención. De ahí que el ambiente de aprendizaje, el apoyo emocional y social, y las intervenciones personalizadas tienen una importancia relevante, pero enmarcado por un profesorado capacitado.

Dentro de la teoría de Piaget, los niños, al estar en su etapa preoperacional tienden a beneficiarse y desarrollarse de mejor forma cuando su entorno le proporciona seguridad y consistencia. En la medida que las aulas se hayan organizado de forma que tenga zonas definidas para actividades diferentes y complementarias para su mejora de aprendizajes, los niños van a comprender lo que se espera de ellos, disminuyendo significativamente la incertidumbre y dando espacio para la concentración. (Mostafavi et al., 2020; Medina et al., 2022; Betancur et al., 2024)

Cuando un aula es encuentra organizada y se promueven rutinas diarias claras para los niños, el impacto es positivo dentro del desarrollo de la atención. Una forma específica de realizar dicha actividad está en establecer estaciones de lectura, dibujo, juego con bloques, lavado, entre otros, de forma que todo espacio tiene una actividad determinada, y se tiene en cuenta un tiempo establecido.

Patimah & Nurhayati (2023) enseñan que en la medida que se desarrolla el ambiente de clase, la teoría de Montessori subraya la importancia no solo la necesidad de tener un ambiente ordenado y preparado para las necesidades de los estudiantes, sino que también determina la prudencia que ha de tener cada profesor del aula para que los estímulos visuales y auditivos no excedan o sean muy escasos, de manera que la atención de los estudiantes no se vea comprometida.

En este sentido, un aula del nivel inicial ha de tener estanterías ordenadas y con materiales necesarios que permitan alcanzar los propósitos educativos del día, de tal manera que no se presencie un desorden. De ahí que un entorno con pocas distracciones brinda un espacio en el que los niños pueden usar sus recursos cognitivos de forma atenta en una cuestión específica.

Respecto al apoyo emocional y social, Sánchez (2023) y Brito et al. (2024) dan a conocer que el apego ordenado que puede desarrollar un niño del nivel inicial con su profesora se convierte en una base sólida para el logro de aprendizajes. En la

medida que el estudiante se siente seguro con sus maestros, sus habilidades de concentración y atención mejoran en gran medida. De ahí que las docentes responsables de los estudiantes pueden decir tiempo a desarrollar actividades de vinculación como lectura de cuentos en grupo o mantener conversaciones con cada uno de ellos, así mejoraría la confianza y la relación con la misma.

Asimismo, el desarrollo cerebral del niño es influenciado por una gran variedad de sistemas interconectados los cuales consideran el colegio, los pares, los padres, la familia, los docentes, la casa, entre otros. De todos ellos, los padres tienen un papel fundamental en el logro de habilidades de atención y concentración, ya que de ellos depende no solo el fortalecimiento de las competencias promovidas en el colegio sino, además, el brindar de manera proporcionada o no de actividades dentro del hogar.

Mostafavi et al. (2020) y Patimah & Nurhayati (2023) piensan que la atención es una habilidad que los padres pueden desarrollar en sus hijos en la medida que realicen rutinas con ellos o les asignen una, pero acorde a la edad y habilidades de los mismos. En relación con ello, las actividades de concentración ayudan a fomentar la atención y a detectar detalles importantes en el logro de actividades hogareñas, los cuales repercuten en su vida. Sin embargo, es crucial que los padres de familia también limiten las distracciones que pueden generar un daño psicológico grave si no se regula adecuadamente, como es el uso excesivo de pantallas.

En este sentido, a pesar que existe una población estudiantil entre 3 y 6 años de edad que tiene un progreso adecuado respecto a la habilidad de prestar atención, hay dimensiones que requieren un acompañamiento un poco más personalizado e integrador a fin de brindar la posibilidad de que los estudiantes con niveles de inicio y proceso mejoren dicha atención, acentuando la focalizada, la sostenida y la selectiva, respectivamente.

Por tal motivo, para Pugmire-Stoy (1996) y Montessori (2004) la experiencia de juegos sensoriales apoyados por la manipulación activa tiene un papel importante para mejorar la atención en niños del nivel inicial. Juegos como Simón dice, el cuento continuo, la construcción con bloques y el laberinto dan paso a que se desarrollen los tres niveles de atención. En tanto que los juegos sigan un orden claro y cuenten con el apoyo del docente, los estudiantes serán capaces de discriminar entre instrucciones relevantes o no, seguir una serie de normas, concentrarse en palabras específicas, realizar sus actividades en un tiempo determinado, cuidar los detalles de sus trabajos, entre otros.

V. CONCLUSIONES

1. En cuanto a la conclusión vinculada al objetivo general que fue proponer un programa de juegos sensoriales para estimular la atención en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito de Monsefú durante el año académico 2024, la propuesta de programa fue construida a partir de los resultados obtenidos en base al recojo de la data que fue analizada y evaluada, y construida bajo el sustento de la teoría de la integración sensorial y el pensamiento de María de Montessori.
2. En cuanto al primer objetivo específico, que busco medir el nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024 fue de 45% en proceso y 55% en logrado. En cuanto a la atención selectiva, el 50% estaba en proceso y en logrado, respectivamente. En función a la atención sostenida, el 6.7% se ubicaba en inicio, el 63.3% en proceso y un 30% en logrado. Y en relación a la atención focalizada, el 48.3% estaba en proceso y el 51.7% en logrado.
3. Respecto al segundo objetivo específico, que fue elaborar una propuesta de mejora, el diseño del programa de juegos sensoriales en los niños del nivel inicial del distrito de Monsefú - 2024 para mejorar sus niveles de atención ha estado conformado por 8 experiencias de aprendizajes que desenvuelven actividades como cuento continuo, la construcción con bloques, Simón dice y el laberinto.
4. En función al tercer objetivo específico, que se enfocó en la validar la propuesta elaborada, su aprobación fue dada por 3 expertos en el campo de la educación inicial y la psicología educativa utilizando la V de Aiken, cuyo valor final fue de 1, manifestado que la propuesta puede cumplir sus objetivos.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de la Institución Educativa fortalecer la gestión de los recursos que forman parte de las aulas del nivel inicial, puesto que en la medida que se tengan aulas acogedoras y llamativas, y se posean herramientas educativas pertinentes a la edad de los estudiantes, los niveles de atención se fortalecerán.
2. Se sugiere a las docentes responsables de las aulas incorporen materiales didácticos en la planificación y ejecución de las experiencias de aprendizaje de modo que involucren a todos los sentidos de los estudiantes, ya sea con pinturas, canciones, tarjetas, bloques, entre otros.
3. Se aconseja a las docentes planificar las experiencias de aprendizaje en intervalos de tiempo de modo que cada bloque desarrolle diferentes actividades educativas, en ese sentido, fortalecen la atención, la motivación, el interés, la motivación y la retención.
4. Se sugiere a los padres de familia fomentar una rutina diaria y estructurada con sus hijos dentro de casa, de manera que exista un horario para comer, dormir, jugar o realizar otras actividades, a fin de que aprenda a atender los momentos de cada acción.

REFERENCIAS

- Andelin, L., Reynolds, S., & Schoen, S. (2021). Effectiveness of occupational therapy using a sensory integration approach: A multiple-baseline design study. *The American Journal of Occupational Therapy: Official Publication of the American Occupational Therapy Association*, 75(6). <https://doi.org/10.5014/ajot.2021.044917>
- Balint, N. (2020). The Influence of Sensory Stimuli on Improving Attention and Memory in Children. In *4th International Scientific Conference SEC-IASR 2019* (pp. 40-49). Editura Lumen, Asociatia Lumen. <https://doi.org/10.18662/lumproc/sec-iasr2019/05>
- Barragán, M. (2024). Impacto del Método Montessori en la Educación Sensorial de Estudiantes del subnivel preparatoria. *Revista Peruana de Educación*, 6(11), 9-25. <https://revistarepe.org/index.php/repe/article/view/1246>
- Bartfai, A., Elg, M., Schult, M.-L., & Markovic, G. (2022). Predicting outcome for early attention training after acquired brain injury. *Frontiers in Human Neuroscience*, 16(1). <https://doi.org/10.3389/fnhum.2022.767276>
- Beltrán, S., & Téllez, J. (2002). El papel de la escuela y la familia en la animación y el aprendizaje de la lectura. D. del Río, B. Álvarez, SG Beltrán & J. A, Téllez (Eds.), *Orientación y Educación Familiar*. Madrid: UNED/Colección Actas. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Tellez-6/publication/264556525_El_papel_de_la_escuela_y_la_familia_en_la_animacion_y_el_aprendizaje_de_la_lectura/links/53e75d340cf2fb748721999e/El-papel-de-la-escuela-y-la-familia-en-la-animacion-y-el-aprendizaje-de-la-lectura.pdf
- Betancur, H., Yapuchura, Y. & Pérez, K. (2024). *Recreational activities for psychomotor development in early childhood children. Challenges: new trends in physical education, sports and recreation*, (51), 753-762. <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A4%3A22356196/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A174482084&crl=c>
- Brito, E., Alban, M., Salazar, C., & García, C. (2024). ¡Estimula el potencial socioafectivo! Las actividades expresivas y corporales para niños en etapa inicial. *Ciencia Y Educación*, 5(4), 16-30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10933915>

- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Camarata, S., Miller, L., & Wallace, M. (2020). Evaluating Sensory Integration/sensory processing treatment: Issues and analysis. *Frontiers in Integrative Neuroscience*, 14(1). <https://doi.org/10.3389/fnint.2020.556660>
- Campoverde, M., Aguilar, M., Quiñonez, N., & Guanopatin, M. (2024). Estimulación sensorial para el desarrollo del pensamiento espacial en niños de 3 a 5 años. *Sinergia Académica*, 7(1), 187-203. <https://doi.org/10.51736/sa.v7i1.195>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Castillo, I. & Sandoval, C. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*, 5(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.1>
- Cevallos, P. & Arteaga-Alcívar, Y. (2023). Recreación y juego en la educación preescolar. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 65-80. <https://editorialscientificfuture.com/index.php/rti/article/view/57>
- Chan, Y., Jang, J. & Ho, C. (2022). Effects of physical exercise on children with attention deficit hyperactivity disorder. *Biomedical journal*, 45(2), 265-270. <https://doi.org/10.1016/j.bj.2021.11.011>
- Chen, A., Hao, S., Han, Y., Fang, Y. & Miao, Y. (2024). Exploring the effects of different BCI-based attention training games on the brain: A functional near-infrared spectroscopy study. *Neuroscience Letters*, 818(1). <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0304394023005268>
- Chui, H., Romero, Y. & Pérez, K. (2024). Recreational activities for psychomotor development in early childhood children. *Retos*, 51(1), 753–762. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.98154>
- Coco, D., Casolo, F. & Fiorucci, M. (2021). Challenging play and motor experiences in the natural environment, adventure, and the perception of risk in outdoor didactic-educational places. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(1), 650-656. <https://efsupit.ro/images/stories/februarie2021/Art%2077.pdf>
- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V., Barraza, C., Cibrian, F., Martínez-García, A. &

- Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. *Personal and Ubiquitous Computing*, 25(1), 375-390. <https://doi.org/10.1007/s00779-021-01529-0>
- Curbelo, F. (1992). La actividad del sujeto y el estudio de los procesos cognoscitivos. *Revista Cubana de psicología*, 9(2), 115-118. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v9n2/08.pdf>
- Fan, Y., Chong, D. K., & Li, Y. (2024). Beyond play: a comparative study of multi-sensory and traditional toys in child education. *Frontiers in Education*, 9(1). <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1182660>
- Frostig, M., & Maslow, P. (1979). Neuropsychological contributions to education. *Journal of learning disabilities*, 12(8), 538-552. <https://doi.org/10.1177/002221947901200809>
- Gallardo-López, J. & Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, 1(24), 41-51. <http://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/04.pdf>
- Garaigordobil, M., Berruero, L. & Celume, M. (2022). Developing children's creativity and social-emotional competencies through play: Summary of twenty years of findings of the evidence-based interventions "game program". *Journal of Intelligence*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Giler, R., Zambrano, T., Anzules, F. & Burgos, V. (2019). Sensory playful corners on stimulation of children from one to three years. *International Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2), 217-223. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v3n2.317>
- González-Cortez, N. & Martín, L. (2022). Efectividad de un programa de intervención basado en mindfulness para autorregular la atención en niñez de educación primaria. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 129-143. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.7>
- Grande, P., Torán, M., Barquero-Bolaños, A. & Madriz, L. (2023). Desarrollo de la Atención Temprana en Costa Rica: buenas prácticas aplicadas a la capacitación del docente. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(38), 211-231. <http://dx.doi.org/10.22458/ie.v25i38.4511>
- Gupta, A. & Gupta, N. (2022). *Research methodology*. SBPD Publications. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=PzSYEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=>

[PP1&dq=book+research+methodology&ots=CrlJw6Hr2i&sig=zf1LzqFLwgeKtBihclpdZuxFts4](#)

- Jiménez, Á. & Quintana, L. (2020). Calidad en la educación inicial, desafío aún pendiente en América Latina. *Hallazgos: Revista de Investigaciones*, 17(33). <https://doi.org/10.15332/2422409x.5025>
- Liu, W., Tan, L., Huang, D., Chen, N. & Liu, F. (2021). When preschoolers use tablets: The effect of educational serious games on children's attention development. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(3), 234-248. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1818999>
- López, R., Bohorquez, J. & Ceron, C. (2023). Los recursos didácticos de María Montessori en el desarrollo sensorial. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3695>
- Medina, V., Nolly, D. & Díaz, K. (2022). El juego simbólico: estrategia en la expresión oral en estudiantes de nivel inicial. *Revista Conrado*, 18(S3), 528-536. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/2699/2623>
- Mirzakhani, N., Pashazadeh, Z., Alizadeh, M., Akbarzadeh, A., Saei, S., Yousefi & Nodeh H. (2023). The Relationship Between Sensory Processing Patterns and Participation in Childhood Leisure and Play Activities: A Systematic Review and Meta-analysis. *Iranian Rehabilitation Journal*; 21 (1), 17-38. <https://doi.org/10.32598/irj.21.1.1277.2>
- Montessori M. (1995). *The absorbent mind* (Rev. ed.). New York: Owl Books
- Montessori, M. (2004). *The Montessori method: the origins of an educational innovation: including an abridged and annotated edition of Maria Montessori's The Montessori method*. Rowman & Littlefield. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ixh0_T43eXgC&oi=fnd&pg=PP11&dq=montessori+maria&ots=8neL0BT7hL&sig=KPJCBCJHZMAGWmLhaHbEerV1L0
- Mostafavi, M., Hejazi, M. & Afrouz, G. (2020). Effectiveness of family-based sensory-motor games in decrease of clinical symptoms in ADHD children. *Women and Family Studies*, 13(49), 91-105. <http://dx.doi.org/10.32598/irj.21.3.1758.1>
- Narváez-León, I. & Fárez-Loja, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista*

- Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 78-100. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877>
- Omairi, C., Mailloux, Z., Antoniuk, S., & Schaaf, R. (2022). Occupational therapy using Ayres Sensory Integration®: A randomized controlled trial in Brazil. *The American Journal of Occupational Therapy: Official Publication of the American Occupational Therapy Association*, 76(4). <https://doi.org/10.5014/ajot.2022.048249>
- Orozco, H. (2021). Un marco orientador para asegurar la protección integral y continuidad del aprendizaje de calidad de niñas, niños y jóvenes en contextos de emergencia. *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 79(154), 355-383. <https://doi.org/10.14422/mis.v79.i154.y2021.012>
- Patimah, R., & Nurhayati, S. (2023). Investigating sensory play implementation with loose parts media in early childhood education. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2042–2049. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1635>
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación* (Vol. 33). Narcea Ediciones. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=26AUorl5pHMC&oi=fnd&pg=PA15&dq=Estoy+\(1996\)+juegos+sensoriales&ots=l3GMckY1qY&sig=fKWFv5l9Ci01Hfg56pHHWqT8U-g](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=26AUorl5pHMC&oi=fnd&pg=PA15&dq=Estoy+(1996)+juegos+sensoriales&ots=l3GMckY1qY&sig=fKWFv5l9Ci01Hfg56pHHWqT8U-g)
- Robert P., Manera V., Derreumaux A., Montesino M. F. Y., Leone E., Fabre R., & Bourgeois J. (2020). Efficacy of a web app for cognitive training (MEMO) regarding cognitive and behavioral performance in people with neurocognitive disorders: randomized controlled trial. *Journal of medical Internet research*, 22(3), 1–11. <https://doi.org/10.2196/17167>
- Rubinstein (1982). *Principios de Psicología General*. Grijalbo.
- Sánchez, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate-Lima. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1), 348-369. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1671>
- Santalla, Z. & Cañoto, Y. (2018). *El Mecanismo Atencional*. Editorial UCAB.
- Shahmoradi, L., Mohammadian, F., & Rahmani Katigari, M. (2022). A systematic review on serious games in attention rehabilitation and their effects. *Behavioural Neurology*, 2(1), 1–32. <https://doi.org/10.1155/2022/2017975>

- Torres-Puentes, E. (2023). El material Montessori: de la vida práctica a la mente matemática. *Pedagogía y Saberes*, 1(58), 109-122.
<https://doi.org/10.17227/pys.num58-17295>
- UNICEF. (2022). *Desarrollo de la primera infancia*. UNICEF.
<https://www.unicef.org/lac/desarrollo-de-la-primera-infancia>
- Villasol, M. (2020). Evaluación formativa como elemento básico en la estrategia integral de aprendizaje ABPD, para futuros docentes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 13(1), 71-92.
<https://doi.org/10.15366/riee2020.13.1.003>

ANEXOS

Anexo 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título de la tesis: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú – 2024.

Formulación del problema	Objetivos de la investigación	Variables	Población y muestra	Enfoque/ Nivel/ Alcance/ Diseño	Técnica/ Instrumento
<p>Problema Principal: ¿De qué manera un programa de juegos sensoriales estimulará la atención en los estudiantes pre escolares del distrito de Monsefú - 2024?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024? ¿Cuál es la estructura de una propuesta de programa de juegos sensoriales para mejorar la atención en los niños del nivel inicial del distrito de Monsefú - 2024? ¿Cómo validar la propuesta del programa de juegos sensoriales que ayuden a estimular la atención en niños de inicial del distrito de Monsefú - 2024?</p>	<p>Objetivo Principal: Proponer un programa de juegos sensoriales para estimular la atención, en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito de Monsefú - 2024.</p> <p>Objetivos Especifico: Medir el nivel de atención de los niños que cursan el nivel inicial en el distrito de Monsefú - 2024. Diseñar la propuesta de programa de juegos sensoriales, en los niños del nivel inicial del distrito de Monsefú - 2024. Validar la propuesta del programa de juegos sensoriales que ayuden a estimular la atención por medio de juicio de expertos.</p>	<p>V1: Atención.</p> <p>V2: Juegos sensoriales.</p>	<p>Unidad de Análisis: Niños del nivel inicial</p> <p>Población y muestra: 60 niños del nivel inicial de una institución educativa de Monsefú – 2024</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Tipo: Básica.</p> <p>Diseño: No experimental transversal.</p> <p>Nivel: Descriptivo propositivo.</p> <p>Esquema:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR M --> O --> D --> P P -- Tn --> D </pre> </div> <p>M = Muestra; O= Información relevante recogida de los participantes, D = Diagnóstico, Tn= Fundamentación teórica; P = Propuesta (Programa).</p>	<p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Ficha de observación.</p>

Anexo 2. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024.

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Atención	Rubinstein (1982); la atención es un proceso psicológico de orientación mental hacia estímulos específicos	Se medirá el nivel de la atención a través de la aplicación de una lista de cotejo la cual tiene tres dimensiones: atención focalizada, sostenida y selectiva elaborada por Campos (2017).	Atención selectiva	Termina las tareas que son asignadas. Mantiene la atención cuando están motivados. Acepta las indicaciones que le da la maestra.	Escala nominal
			Atención sostenida	Comprende y sigue indicaciones de 2 a 3 consignas. Es capaz de mantener la atención durante toda la clase. Muestra más atención a los estímulos que a las actividades académicas.	
			Atención focalizada.	Muestra interés para mantener la atención durante toda la clase. Da respuesta a estímulos que son de su agrado. Se centra en un solo estímulo dejando de lado a los distractores	

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

Anexo 3. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Cuestionario para medir la Atención

Nombre de niño:

Edad:

Objetivo: Determinar el nivel de atención en que se encuentran los niños de nivel inicial de la institución educativa privada en estudio. Es por esta razón es que le solicito tu apoyo y colaboración para que observes a detalle el comportamiento de los niños en evaluación en referencia al nivel de atención que será medido en base a tres dimensiones: Atención focalizada, sostenida y selectiva.

A continuación, encontrarás enunciados en relación con lo explicado. Le pedimos su colaboración marcando con una X lo que observó en el niño(a), es decir, la que más crea que se ajusta a su respuesta. No existen respuestas buenas ni malas. Lo que interesa es el resultado de su observación lo más objetivo posibles sobre los temas mencionados. Es importante que brinde respuesta a todas las preguntas y no deje casilleros en blanco. Los resultados de este cuestionario son estrictamente confidenciales, en ningún caso accesible a otras personas y se garantiza la protección de tus datos como el anonimato en el estudio.

Dimensión	Indicadores	Casi siempre	A veces	Normalmente no
Atención selectiva	Termina las tareas que son asignadas.			
	Mantiene la atención cuando están motivados.			
	Acepta las indicaciones que le entrega la maestra.			
Atención sostenida	Comprende y sigue indicaciones de 2 a 3 consignas.			
	Es capaz de mantener la atención durante toda la clase.			
	Muestra más atención a los estímulos que a las actividades académicas.			
Atención focalizada	Muestra interés para mantener la atención durante toda la clase.			
	Da respuesta a estímulos que son de su agrado.			
	Se centra en un solo estímulo dejando de lado a los distractores.			

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTAL

1.Nombre del instrumento: Cuestionario para medir la Atención

2.Autor del instrumento: Yesica Efió Eneque

3.Objetivo: Determinar el nivel de atención en que se encuentran los niños de nivel inicial de la institución educativa privada en estudio considerando las dimensiones: selectiva, sostenida y focalizada.

4. Usuarios: El instrumento está dirigido a los estudiantes del nivel inicial de 3 - 5 años,

5. Modo de aplicación: La aplicación será de manera individual o colectiva, en un espacio sin interrupciones. La persona encargada de la aplicación, brindará las indicaciones y podrá absolver dudas en caso sea necesario. Para resolver el cuestionario, será necesario uso de lápiz, borrador y cartuchera, que serán entregados a cada uno de los estudiantes del aula de 5 años. El tiempo promedio de aplicación es de 15 a 20 minutos.

6. Estructura del instrumento

El presente instrumento está estructurado en base a 9 ítems, los cuales tienen relación con los indicadores de las dimensiones mostradas en la siguiente tabla:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Atención	Selectiva	Termina las tareas que son asignadas. Mantiene la atención cuando están motivados. Acepta las indicaciones que le entrega la maestra.	1 2 3
	Sostenida	Comprende y sigue indicaciones de 2 a 3 consignas. Es capaz de mantener la atención durante toda la clase. Muestra más atención a los estímulos que a las actividades académicas.	4 5 6
	Focalizada.	Muestra interés para mantener la atención durante toda la clase. Da respuesta a estímulos que son de su agrado. Se centra en un solo estímulo dejando de lado a los distractores.	7 8 9

7. Calificación

Las respuestas tendrán un puntaje de acuerdo a lo asignado:

Se sumarán los puntajes según cada dimensión, signando un puntaje final según el siguiente recuadro:

Atención	Puntaje
Focalizada.	Sumatoria de los ítems: 1, 2, 3
Sostenida	Sumatoria de los ítems: 4, 5, 6
Selectiva	Sumatoria de los ítems: 7, 8, 9

En función a ello, se hará una valoración de la actitud más predominante y los niveles de cada dimensión.

Baremos

Baremo general

Resultado general	Criterio
Actitud predominante	Dimensión con mayor puntaje.

Baremos según dimensiones

Atención	Nivel alto	Nivel medio	Nivel bajo
Focalizada	0 - 9	10 - 18	19 - 27
Sostenida	0 - 9	10 - 18	19 - 27
Selectiva	0 - 9	10 - 18	19 - 27

8. Validación y confiabilidad

La validación de contenido será corroborada por juicio de 3 expertos, y la confiabilidad, a través de estadística de fiabilidad con el Alfa de Cronbach.

Anexo 4. FICHA DE VALIDACIÓN DE DATOS



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

Sr. (a): Mg. Eduardo Martín Amoros Rodríguez

Presente

Asunto: Validación de contenido de instrumento

Me es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo cordial, así mismo, informarle que, como parte del desarrollo de la tesis de la Maestría en Gestión de los servicios de la salud, de la Universidad César Vallejo, sede Chiclayo.

El título del proyecto de investigación es: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que solicito su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Hago llegar lo siguiente:

- Ficha de validación de contenido para un instrumento.
- Matriz de validación del cuestionario.
- Ficha de validación de juicio de experto.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal

Atentamente



Yesica Ego Eneque

▲ FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Ficha de observación) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024.** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE DE LA ATENCIÓN

Definición de la variable: Rubinstein, (1982) define la atención como un proceso psicológico de orientación hacia estímulos específicos. La atención se clasifica en las siguientes dimensiones: focalizada, sostenida y selectiva.


Dimensión	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Atención selectiva	Termina las tareas que son asignadas.	1	1	1	1	
	Mantiene la atención cuando están motivados.	1	1	1	1	
	Acepta las indicaciones que le entrega la maestra.	1	1	1	1	
Atención sostenida	Comprende y sigue indicaciones de 2 a 3 consignas.	1	1	1	1	
	Es capaz de mantener la atención durante toda la clase.	1	1	1	1	
	Muestra más atención a los estímulos que a las actividades académicas.	1	1	1	1	
Atención focalizada	Muestra interés para mantener la atención durante toda la clase.	1	1	1	1	
	Da respuesta a estímulos que son de su aprado.	1	1	1	1	
	Se centra en un solo estímulo dejando de lado a los distractores.	1	1	1	1	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



.....
Mg. Eduardo Martín Amoros Rodríguez
DNI: 16652777

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	"CUESTIONARIO PARA MEDIR LA ATENCIÓN"
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel de atención y sus dimensiones de los niños del nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Amoros Rodriguez Eduardo Martin
Documento de identidad	16652777
Años de experiencia en el área	36 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruano
Institución	-Instituto de Neuro Coaching Leads-Perú -Universidad Norbert Wiener
Cargo	-CEO -Director de maestría en Gestión Pública
Número telefónico	979845679
Firma	
Fecha	07/06/2024



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **AMOROS RODRIGUEZ**
Nombres **EDUARDO MARTIN**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16652777**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **FACULTAD DE TEOLOGÍA PONTIFICIA Y CIVIL DE LIMA**
Rector **PEDRO HIDALGO DIAZ**
Secretario General **DONATO JIMENEZ SANZ**
Decano

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRIA EN EDUCACION
PSICOLOGIA DE LA EDUCACION**
Fecha de Expedición **30/04/2010**
Resolución/Acta **045/2010**
Diploma **A955513**
Fecha Matrícula **Sin información (*****)**
Fecha Egreso **Sin información (*****)**

Fecha de emisión de la constancia:
14 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001989974



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 14/07/2024 18:28:18-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

Sr. (a): Mg. Rocio Patricia Salazar Diez

Presente

Asunto: Validación de contenido de instrumento

Me es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo cordial, así mismo, informarle que, como parte del desarrollo de la tesis de la Maestría en Gestión de los servicios de la salud, de la Universidad César Vallejo, sede Chiclayo.

El título del proyecto de investigación es: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024." Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que solicito su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Hago llegar lo siguiente:

- Ficha de validación de contenido para un instrumento.
- Matriz de validación del cuestionario.
- Ficha de validación de juicio de experto.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal

Atentamente



Yesica Ego Eneque
DNI: 48400732

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Ficha de observación) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **"Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024.** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE DE LA ATENCIÓN

Definición de la variable: Rubinstein, (1982) define la atención como un proceso psicológico de orientación hacia estímulos específicos. La atención se clasifica en las siguientes dimensiones: focalizada, sostenida y selectiva.

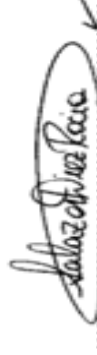
Dimensión	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Atención selectiva	Termina las tareas que son asignadas.	1	1	1	1	
	Mantiene la atención cuando están motivados.	1	1	1	1	
	Acepta las indicaciones que le entrega la maestra.	1	1	1	1	
Atención sostenida	Comprende y sigue indicaciones de 2 a 3 consignas.	1	1	1	1	
	Es capaz de mantener la atención durante toda la clase.	1	1	1	1	
	Muestra más atención a los estímulos que a las actividades académicas.	1	1	1	1	
Atención focalizada	Muestra interés para mantener la atención durante toda la clase.	1	1	1	1	
	Da respuesta a estímulos que son de su agrado.	1	1	1	1	
	Se centra en un solo estímulo dejando de lado a los distractores.	1	1	1	1	

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]


Aplicable después de corregir []

No aplicable []



Mg. Rocio Salazar Diez
DNI: 44950311

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	"CUESTIONARIO PARA MEDIR LA ATENCIÓN"
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel de atención y sus dimensiones de los niños del nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Rocio Patricia Salazar Diez
Documento de identidad	44950311
Años de experiencia en el área	13 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E.I. 152 – Tesoritos de Jesús Nazareno
Cargo	Docente
Número telefónico	984 376 923
Firma	
Fecha	07 / 06 / 2024



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SALAZAR DIEZ**
Nombres **ROCIO PATRICIA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **44950311**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **JEANNETTE CECILIA TANTALEAN RODRIGUEZ**
Secretario General **ROSA JULIANA LOMPARTE ROSALES**
Director **JUAN MANUEL PACHECO ZEBALLOS**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **16/01/23**
Resolución/Acta **0799-2022-UCV**
Diploma **052-186668**
Fecha Matrícula **05/04/2021**
Fecha Egreso **31/08/2022**

Fecha de emisión de la constancia:
14 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001989978



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 14/07/2024 18:34:08-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

Sr. (a): Mg. Gladis Enders Flores Alarcon

Presente

Asunto: Validación de contenido de instrumento

Me es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo cordial, así mismo, informarle que, como parte del desarrollo de la tesis de la Maestría en Gestión de los servicios de la salud, de la Universidad César Vallejo, sede Chiclayo.

El título del proyecto de investigación es: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024]" Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que solicito su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Hago llegar lo siguiente:

- Ficha de validación de contenido para un instrumento.
- Matriz de validación del cuestionario.
- Ficha de validación de juicio de experto.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal

Atentamente



Yesica Ego Eneque
DNI: 48400732

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Ficha de observación) que permitirá recoger la información en la presente investigación: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA VARIABLE DE LA ATENCIÓN

Definición de la variable: Rubinstein, (1982) define la atención como un proceso psicológico de orientación hacia estímulos específicos. La atención se clasifica en las siguientes dimensiones: focalizada, sostenida y selectiva.

Dimensión	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Atención selectiva	Termina las tareas que son asignadas.	1	1	1	1	
	Mantiene la atención cuando están motivados.	1	1	1	1	
	Acepta las indicaciones que le entrega la maestra.	1	1	1	1	
Atención sostenida	Comprende y sigue indicaciones de 2 a 3 consignas.	1	1	1	1	
	Es capaz de mantener la atención durante toda la clase.	1	1	1	1	
	Muestra más atención a los estímulos que a las actividades académicas.	1	1	1	1	
Atención focalizada	Muestra interés para mantener la atención durante toda la clase.	1	1	1	1	
	Da respuesta a estímulos que son de su agrado.	1	1	1	1	
	Se centra en un solo estímulo dejando de lado a los distractores.	1	1	1	1	

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]


Aplicable después de corregir []

No aplicable []



Mg. Gladis Enders Flores Alarcon
DNI: 33594738

FICHA DE VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	"CUESTIONARIO PARA MEDIR LA ATENCION"
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel de atención y sus dimensiones de los niños del nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Gladis Enders Flores
Documento de identidad	33594738
Años de experiencia en el área	15 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E.I 152 Tesoritos de Jesús Nazareno
Cargo	Docente
Numero telefónico	974155341
Firma	
Fecha	6 de Junio del 2024



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **FLORES ALARCON**
Nombres **GLADIS ENDERS**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **33594738**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **19/06/20**
Resolución/Acta **0119-2020-UCV**
Diploma **052-085150**
Fecha Matricula **03/01/2010**
Fecha Egreso **31/12/2011**

Fecha de emisión de la constancia:
14 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001989976



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 14/07/2024 18:31:30-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO










Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Anexo 5. Prueba piloto

	 P1	 P2	 P3	 P4	 P5	 P6	 P7	 P8	 P9	var
1	2	3	2	2	2	3	3	3	2	
2	2	3	1	1	2	3	2	3	2	
3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	
4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	
5	1	2	2	1	2	3	2	2	1	
6	3	2	3	3	3	1	3	2	1	
7	2	3	3	2	3	2	3	3	2	
8	1	1	2	1	2	2	2	3	1	
9	3	2	3	3	3	1	3	2	1	
10	3	2	3	2	3	2	3	2	2	
11	3	3	3	3	2	2	3	3	1	
12	3	3	3	3	2	2	3	3	1	
13	3	3	3	3	2	2	3	3	1	
14	1	1	2	1	2	2	2	3	1	
15	1	1	2	1	2	2	2	3	1	
16	1	2	1	1	2	3	2	3	1	
17	3	1	3	3	3	2	3	3	3	
18	3	3	3	3	2	2	3	3	1	
19	2	3	2	2	2	3	3	3	2	
20	3	2	3	2	3	2	3	2	2	
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
22	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
23	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
24	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
25	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
27	2	3	3	2	2	3	3	3	3	
28	3	3	3	2	3	3	3	2	3	
29	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
30	3	3	2	3	3	3	3	3	2	

ALFA DE CRONBACH

Estadísticas de fiabilidad



Alfa de Cronbach	N de elementos
,775	9

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	19,63	8,378	,774	,696
P2	19,70	9,803	,467	,753
P3	19,50	9,845	,581	,737
P4	19,80	8,372	,743	,701
P5	19,70	11,252	,284	,775
P6	19,77	11,909	,042	,807
P7	19,33	10,092	,854	,722
P8	19,37	12,240	,013	,798
P9	20,27	9,237	,476	,755

Asentimiento informado

Título de la investigación: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024.

Investigadora: Yesica Efió Eneque

Propósito del estudio

Le invitamos a que su hijo(a)/representado participe en la investigación titulada "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú", cuyo objetivo es Proponer un programa de juegos sensoriales para estimular la atención, en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito de Monsefú. Esta investigación es desarrollada por un estudiante del programa de estudio Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

Los juegos sensoriales son cruciales para focalizar la atención de los niños en las instituciones educativas. Cabe destacar que la motivación que apliquemos en una sesión de aprendizaje es un factor determinante en las conductas atencionales y está ligada a la atención.

Teniendo en cuenta que actualmente las escuelas buscan lograr que nuestros estudiantes alcancen un alto nivel educativo que se caracterice por ser inclusivo y de alta calidad, promoviendo un aprendizaje significativo.

Procedimiento

Si usted decide que su hijo(a)/representado participe en la investigación, se realizará lo siguiente:

Se le aplicarán dos encuestas en la cual se consultará sobre sus creencias y/o actitudes respecto al logro de aprendizaje del idioma inglés y la inteligencia emocional.

Estas encuestas tendrán un tiempo aproximado de 15 minutos cada ficha de observación y se realizará en el salón de clases de la institución educativa Prisma de Monsefú. Las respuestas a los cuestionarios serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada.

Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/ representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar al proceso de aprendizaje individual de la persona, sin embargo, los resultados de estudio podrán convertirse en beneficio de la educación.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Yesica Efio Eneque, email: eefioen@ucvvirtual.edu.pe y asesor Nilthon Pisfil Benites, email: pbenitesni@ucvvirtual.edu.pe.

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Firma(s):

Fecha y hora:

Anexo 6. PROPUESTA

1. Datos informativos:

- Título de la propuesta: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024.
- Autor: Efió Eneque, Yesica.
- Institución: Institución Educativa Privada del distrito de Monsefú.
- Lugar: Monsefú, Chiclayo, Perú.

2. Presentación:

La propuesta educativa para los niños del nivel inicial entre los 3 y 5 años de edad que permitirá desarrollar y mejorar sus niveles de atención según los estándares propios de su ciclo escolar se fundamenta en los juegos sensoriales. Dichos métodos lúdicos se presentan como una herramienta eficaz para fomentar la atención y la concentración de los estudiantes, esto debido a que las cortezas cerebrales están en crecimiento y esto permite acompañar la formación física y mental de manera significativa, las cuales se reflejarán en la medida que los estudiantes pueden atender indicaciones, participar activamente en acciones específicas, entre otras. Los juegos sensitivos, así como dan la posibilidad de que los niños desenvuelvan habilidades de concentración, ayudan a que procesen diversas fuentes de información que reciben por los sentidos, fortaleciendo sus procesos cognitivos y la autorregulación emocional. En ese sentido, en la medida que los objetivos trazados en el proyecto se logren en un ambiente de aprendizaje caracterizado por la constante retroalimentación y evaluación, la atención mejorará.

3. Conceptualización de la propuesta

La propuesta educativa basada en la aplicación de juegos sensitivos tiene su respaldo en que dicha estrategia posee la capacidad de activar e integrar varios sentidos de manera simultánea, ayudando al niño a captar y mantener la atención en una actividad, así como la motivación y la curiosidad. Además, desarrollaría las habilidades motoras y cognitivas, tales como la coordinación mano-ojo y la

exploración con el descubrimiento, ya que requiere acentuar la atención en detalles y el aprendizaje activo. Y, al mismo tiempo, fortalece la dimensión comunicativa, puesto que, al necesitar dar a conocer sus experiencias o dudas, los niños deben prestar atención a la forma en que comunican dichas situaciones, lo que sumaría una expansión del vocabulario y sus habilidades comunicativas e interpersonales.

4. Objetivos de la propuesta:

a) Objetivo general:

Proponer la estrategia de juegos sensitivos para mejorar y fortalecer los niveles de atención en niños del nivel inicial de una institución educativa particular del distrito de Monsefú - 2024.

b) Objetivos específicos:

Elaborar una propuesta educativa basada en juegos sensitivos que mejore significativamente los niveles de atención de los niños de inicial.

Presentar el proyecto propuesto a las autoridades educativas competentes para su análisis y aprobación de ejecución en el año académico 2024.

5. Justificación:

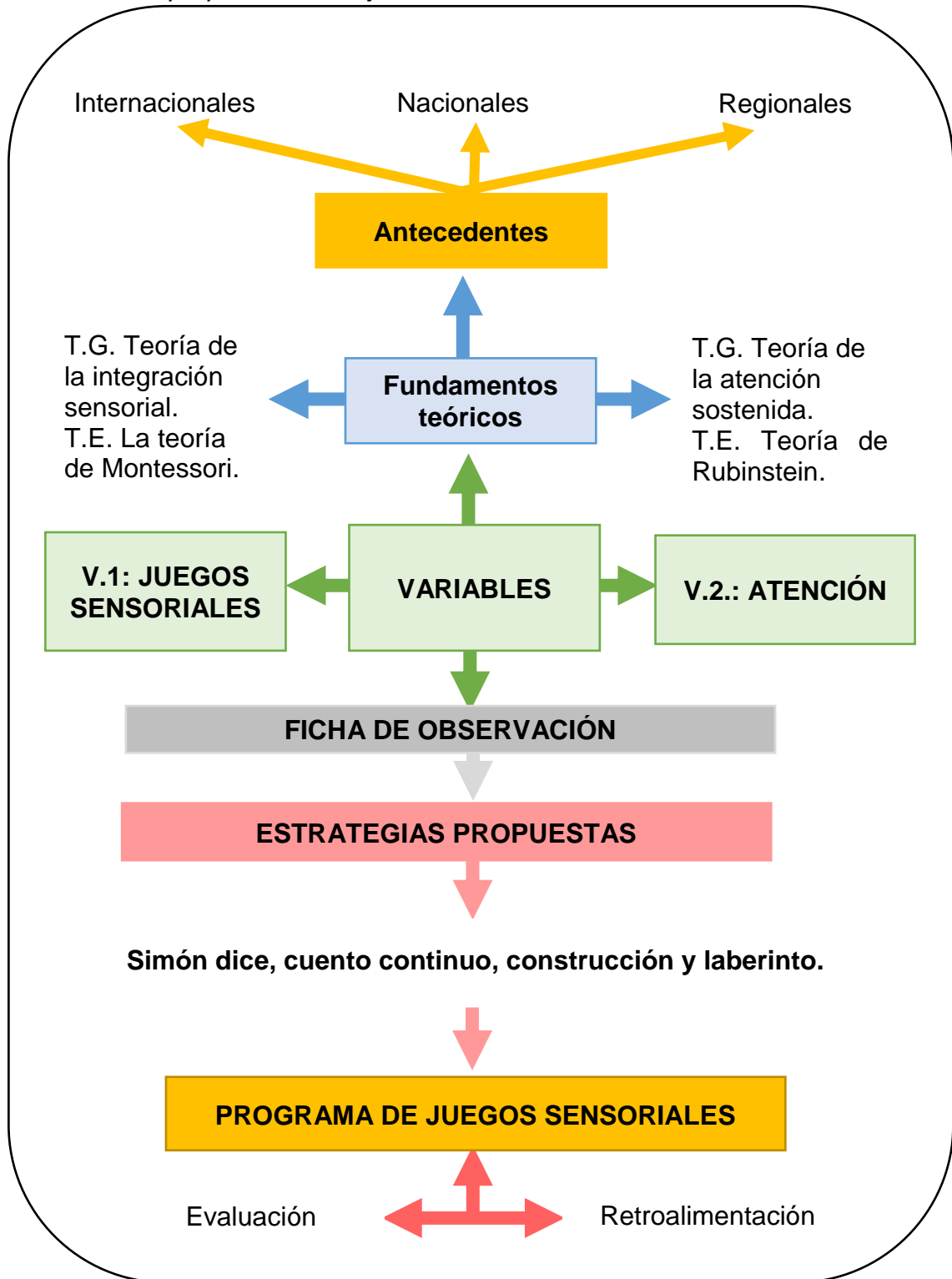
El presente proyecto propuesto tiene su justificación en los niveles desarrollados de atención que se hallaron en los estudiantes del nivel inicial, los cuales, aunque en su mayoría poseen un adecuado desarrollo de la atención a nivel general, en algunas dimensiones como es la atención sostenida, aun poseían algunas dificultades, y en el caso de la atención selectiva y la atención focalizada, estas eran desenvueltas con más facilidad, pero con una población casi proporcional a la que es encontraba en proceso de desarrollarla. En ese sentido, la aplicación del programa basado en juegos sensitivos posee relevancia ya que dará espacios dinámicos y atractivos para que los estudiantes, al involucrarse con motivación, perfeccionen sus habilidades de concentración o logren los estándares adecuados respecto a su atención y acordes a su edad, lo que beneficiará no solo la mejora de sus aprendizajes, sino, además, a sus actividades

cotidianas.

6. Diseño de la propuesta de programa de juegos sensoriales

Figura 3

Estructura de la propuesta de mejora.



7. Fundamentos teóricos

Considerando la Figura 3, la propuesta educativa tiene sus bases teóricas y pedagógicas en el pensamiento de Montessori, la cual sostiene que el aprendizaje por medio de los sentidos dentro de un ambiente preparado, motivador, contextualizado y con procesos autodirigidos fortalecen en los estudiantes las habilidades para atender significativamente, esto debido a que los niños tienen la capacidad de aprender por medio de experiencias sensoriales y actividades que le permiten ser independiente y le brindan autoconfianza. Además, los juegos sensoriales tienen la posibilidad de adaptarse a las necesidades de cada estudiante, de manera que permite ir al ritmo de cada uno y genera un aprendizaje personalizado, desarrollando un aprendizaje integral y sostenible.

8. Características

La propuesta pedagógica tiene su precedente en la investigación realizada previamente a dicha población en torno a sus niveles de atención. Los resultados alcanzados fueron que, a nivel general, el nivel de atención era de 45% en proceso y 55% en logrado. En cuanto a la atención selectiva, el 50% estaba en proceso y en logrado, respectivamente. En función a la atención sostenida, el 6.7% se ubicaba en inicio, el 63.3% en proceso y un 30% en logrado. Y en relación a la atención focalizada, el 48.3% estaba en proceso y el 51.7% en logrado. Si bien en algunas situaciones la mayoría de estudiantes están en niveles adecuados respecto a la atención desarrollada, las proporciones en desarrollo casi igualan a las de logrado; de ahí que la propuesta tiene viabilidad, porque la metodología sensorial y lúdica es adecuada por la motivación que brinda y la concentración que genera; en dicho sentido, su aplicación buscará brindar espacios para que los estudiantes que se ubican en un proceso de alcanzar sus habilidades de atención, lo logren, y los que ya están en un estado adecuado, lo perfeccionen.

9. Evaluación de la propuesta

La evaluación y validación de la propuesta pertenece al juicio emitido por tres expertos que brindan conformidad a la planificación elaborada que busca mejorar los niveles de atención a los estudiantes del nivel inicial

10. **Presupuesto:** Autopresupuestado.

11. **Estrategias**

Habilidad	Problemática existente	Estrategias	Beneficios	Beneficiados
Atención	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de atención en niños de inicial: 45% en proceso y 55% en logrado. • En cuanto a la atención selectiva: 50% en proceso y en logrado. • En función a la atención sostenida: 6.7% en inicio, 63.3% en proceso y 30% en logrado. • Y en relación a la atención focalizada: 48.3% en proceso y 51.7% en logrado. 	Simón dice.	En torno a la atención selectiva, los niños aprenderán a concentrarse solo ante estímulos relevantes, de forma que despejan distracciones del entorno del aula. Además, aprenderán a escuchar, recordar y aplicar indicaciones, fortaleciendo su autocontrol.	Niños entre 3 y 5 años de edad que pertenecen a una institución educativa privada de Monsefú.
		Construcción con bloques.	En relación a la atención sostenida, los estudiantes aprenderán a fijar su concentración en tiempos prolongados para realizar la construcción de estructuras a bases de bloques desde un nivel siempre hasta el complejo. Eso requerirá que planifique, ejecute y evalúe sus acciones dejando de lado distracciones.	
		Lectura continua.	En función a la atención sostenida, la lectura permitirá se concentre en tiempos prolongados pero graduales. Asimismo, mejorará su concentración lectora y enriquecerá su vocabulario.	
		Laberinto.	En relación a la atención focalizada, el laberinto permitirá que el estudiante pueda concentrarse en periodos de tiempo largo y a su vez, planifique y evalúe constantemente la búsqueda de una salida, aprendiendo a realizar tareas detalladas sin perderse, sin segmentarla y relacionada.	

12. Cronograma de propuesta educativa

N°	ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES	MESES DE 2024			
			Ag	Se	Oc	No
1	Sesión 1: Simón, dice... ¡Escuchemos!	Familiarización de los niños con el juego, practicando la escucha activa y el cumplimiento de instrucciones.	X			
2	Sesión 2: Simón, dice... ¡Sigamos jugando!	Aumento de la complejidad de las reglas del juego, así como las acciones a realizar. Además, se añadirán expresiones engañosas para fortalecer la atención.	X			
3	Sesión 3: Manos a la obra.	Construcción libre de bloques, fortaleciendo la creatividad y la atención en la actividad durante un tiempo prolongado.		X		
4	Sesión 4: Somos constructores.	Construcción de estructuras complejas siguiendo indicaciones visuales como torres o casas. Se fomenta la concentración, planificación y evaluación.		X		
5	Sesión 5: Momentos para cuentos.	Lectura de un cuento corto en voz alta por parte de la docente. Los estudiantes se guiarán por imágenes grandes referidas directamente a la lectura. Luego, se harán preguntas sencillas sobre el cuento.			X	
6	Sesión 6: Es tiempo de leer.	Lectura breve, sencilla y silenciosa por parte de los niños de un cuento de su agrado, pero que contenga más imágenes que texto. Luego, compartirán lo que más les gustó.			X	
7	Sesión 7: Somos exploradores.	Resolver laberintos en papel usando lápices de colores.				X
8	Sesión 8: ¡Encontremos la salida!	Resolver un laberinto creado en un espacio del aula o de la institución.				X

13. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1 “SIMÓN, DICE... ¡ESCUCHEMOS!”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
Desarrollar la capacidad de escuchar y atender a instrucciones claras a fin de mejorar la atención selectiva por medio del juego Simón dice.	Ejecución de indicaciones del juego.	Sigue las instrucciones dadas en el juego. Distingue los comandos del juego. Participa activamente del juego.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	- La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Posteriormente, los estudiantes escuchan y cantan una canción con la profesora: “Si estás feliz, aplaude”.	15’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2
“SESIÓN 2: SIMÓN, DICE... ¡SIGAMOS JUGANDO!”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito		Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
Desarrollar la capacidad de escucha, la memoria selectiva y la ejecución de acciones complejas por medio de instrucciones claras a fin de mejorar la atención selectiva por medio del juego Simón dice.		Ejecución de indicaciones del juego.	Sigue instrucciones complejas dadas en el juego. Distingue correctamente las indicaciones que no empiezan con Simón dice. Participa activamente del juego mostrando concentración.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables	
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.	

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	- La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Posteriormente, los estudiantes escuchan y cantan una canción con la profesora: “Si estás feliz, aplaude”. Pero incluyendo acciones más complejas como dar vueltas, juntarse en dos, tocarse la nariz y estar en un pie, etc.	15’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3
“MANOS A LA OBRA”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
Desarrollar la memoria sostenida por medio de la construcción libre de bloques, a fin de fomentar la creatividad y las habilidades motoras.	Estructuras construidas libremente.	Construye estructuras a base de bloques en un tiempo prolongado. Mantiene la concentración sin distracciones. Da a conocer lo que construye considerando un motivo.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Posteriormente, los estudiantes escuchan y cantan una canción con la profesora: “Bob construye”, de manera que inspire a los estudiantes a realizar la actividad del día. - La profesora muestra variedad de construcciones hechas a base de diferentes bloques, de forma que motive a los estudiantes a querer construir. 	15’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 “SOMOS CONSTRUCTORES”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
fortalecer la memoria sostenida por medio de la construcción guiada a base de bloques, a fin de fomentar las habilidades motoras y la organización personal.	Estructuras construidas a base de modelos.	Construye estructuras a base de bloques por medio de indicaciones. Mantiene la concentración sin distracciones. Da a conocer la manera en que armó la estructura a partir del ejemplo dado.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Posteriormente, los estudiantes escuchan y cantan una canción con la profesora: “Bob construye”, de manera que se recuerda la actividad realizada. - La profesora muestra ejemplos de construcciones hechas a base de diferentes bloques que inspire a los estudiantes a construir lo observado. 	15’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5 “MOMENTOS PARA CUENTOS”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
Desarrollar la atención sostenida a partir de la lectura en voz alta a fin de enriquecer el vocabulario y la comprensión lectora.	Participación durante la lectura.	Escucha atentamente durante la lectura del cuento. Da una respuesta a una pregunta simple. Participa de manera activa en el diálogo sobre la lectura.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	- La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Los estudiantes escuchan la canción “Pequeño pez”: https://www.youtube.com/watch?v=43RKLL_Ofz8 como preparación y motivación a la lectura de un cuento. Luego, la profesora muestra la portada del cuento que se ha de leer.	15´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6 “ES TIEMPO DE LEER”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
Fortalecer la atención sostenida a partir de la lectura independiente a fin de enriquecer la autonomía y el amor por la lectura.	Lectura independiente.	Lee de forma independiente en un tiempo establecido. Da a conocer el contenido de la lectura mostrando entendimiento. Comparte información del cuento de manera clara.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	- La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Los estudiantes escuchan la canción “Me gusta leer”: https://www.youtube.com/watch?v=dsxO01qLBqU como preparación y motivación a la lectura personal de un cuento. Luego, la profesora muestra una serie de cuentos cortos, ilustrados y llamativos.	15´

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7
“SOMOS EXPLORADORES”

I. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación		Instrumento
Fortalecer la atención focalizada y la capacidad de resolver problemas por medio de la resolución de laberintos sencillos.	Laberintos resueltos.	Resuelve laberintos sencillos usando lápices de colores. Mantiene la concentración durante un tiempo prolongado. Da a conocer el proceso que ha seguido para resolver el laberinto.		Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables	
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.	

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	- La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Los estudiantes realizan de manera breve el juego de las escondidas de manera que se les motiva a indagar respecto a la ubicación de sus compañeros y los pasos para investigar y encontrar algo.	15'

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8
“¡ENCONTREMOS LA SALIDA!”

V. DATOS INFORMATIVOS

REGIÓN	Lambayeque.	PROVINCIA	Chiclayo.
DISTRITO	Monsefú.	I.E.	
NIVEL	Inicial Ciclo II	PROFESORA	Yesica Efió Eneque

VI. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Evidencia	Criterios de evaluación	Instrumento
Fortalecer la atención focalizada y las habilidades para el desarrollo de problemas usando un laberinto complejo fuera del aula.	Resolución del laberinto.	Explora el laberinto para poder resolverlo. Mantiene la concentración y la serenidad en el desarrollo del laberinto. Describe las estrategias usadas para resolver el laberinto.	Lista de cotejo.
Enfoques transversales	Concepto	Valor	Actitudes o acciones observables
Búsqueda de la excelencia.	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y el estado de satisfacción consigo mismo.	Superación personal.	Estudiantes y docentes se esfuerzan por fortalecer su atención a fin de aprender.

VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

Sec. Pedag.	Secuencia de actividades o estrategias	T
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los estudiantes, y les pregunta sobre su salud afectiva y física. Luego, toma asistencia. - Los estudiantes realizan de manera breve el juego de las escondidas de observan una breve escena de la película Indiana Jones y el arca de la Alianza para motivar a los estudiantes a poder buscar salidas a diversos laberintos. En ese sentido, la profesora les da a conocer a sus estudiantes que ellos se convertirán en verdaderos exploradores. 	15'

Anexo 7. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre de la investigación	"Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024."
Nombre de la propuesta	Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024."
Nombres y apellidos del experto	Amoros Rodriguez Eduardo Martin
Documento de identidad	16652777
Años de experiencia	36 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruano
Institución	-Instituto de Neuro Coaching Leads-Perú -Universidad Norbert Wiener
Cargo	-CEO -Director de maestría en Gestión Publica
Número telefónico	979845679
Firma	
Fecha	24 de junio del 2024

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

Mg. Eduardo Martín Amoros Rodríguez

Presente

Asunto : Validación de propuesta

Me es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo cordial, asimismo, informarle que, como parte del desarrollo de la tesis de la Maestría en Psicología Educativa, sede Chiclayo, se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la propuesta titulada: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú 2024." (En Anexo se adjunta la propuesta).

En tal sentido, solicito su participación como juez, apelando a la trayectoria y reconocimiento como profesional, por lo que hago llegar:

1. Matriz de validación de la propuesta
2. Ficha de validación de juicio de experto

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente, me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Yesica Eño Eneque
DNI 46400732

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DADA POR EXPERTOS RESPECTO A LA PROPUESTA

PROPUESTA: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú.

N°	EXPRESIÓN ORAL - SESIONES	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Sesión 01	Sesión 1: Simón, dice... ¡Escuchemos!				X				x				X	
Sesión 02	Sesión 2: Simón, dice... ¡Sigamos jugando!				X				X				X	
Sesión 03	Sesión 3: Manos a la obra.				X				X				X	
Sesión 04	Sesión 4: Somos constructores.				X				X				X	
Sesión 05	Sesión 5: Momentos para cuentos.				X				X				X	
Sesión 06	Sesión 6: Es tiempo de leer.				X				X				X	
Sesión 07	Sesión 7: Somos exploradores.				X				X				X	
Sesión 08	Sesión 8: ¡Encontremos la salida!				x				X				X	

Leer con detenimiento las sesiones y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El programa es suficiente y cumple con los criterios básicos de claridad, coherencia y relevancia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Amoros Rodríguez, Eduardo Martin **DNI:** 16652777

Especialidad del validador (a): Educativa

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Fecha: 24 de junio de 2024



Mg. Eduardo Martin Amoros Rodriguez
DNI: 16652777



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	AMOROS RODRIGUEZ
Nombres	EDUARDO MARTIN
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16652777

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	FACULTAD DE TEOLOGÍA PONTIFICIA Y CIVIL DE LIMA
Rector	PEDRO HIDALGO DIAZ
Secretario General	DONATO JIMENEZ SANZ
Decano	

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRIA EN EDUCACION PSICOLOGIA DE LA EDUCACION
Fecha de Expedición	30/04/2010
Resolución/Acta	045/2010
Diploma	A955613
Fecha Matrícula	Sin información (***)
Fecha Egreso	Sin información (***)

Fecha de emisión de la constancia:
15 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001982058



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 16/07/2024 20:21:11 -0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2006-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(***) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3830, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

Mg. Gladis Enders Flores Alarcon

Presente

Asunto: Validación de propuesta

Me es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo cordial, asimismo, informarle que, como parte del desarrollo de la tesis de la Maestría en Psicología Educativa, sede Chiclayo, se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la propuesta titulada: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú- 2024." (En Anexo se adjunta la propuesta).

En tal sentido, solicitó su participación como juez, apelando a la trayectoria y reconocimiento como profesional, por lo que hago llegar:

1. Matriz de validación de la propuesta
2. Ficha de validación de juicio de experto

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente, me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Yesica Bño Eneque
DNI 48400732

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre de la investigación	"Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024."
Nombre de la propuesta	Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024."
Nombres y apellidos del experto	Gladis Enders Flores
Documento de identidad	33594738
Años de experiencia	15 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E.I 152 Tesoritos de Jesús Nazareno
Cargo	Docente
Número telefónico	974155341
Firma	
Fecha	25 de junio del 2024

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DADA POR EXPERTOS RESPECTO A LA PROPUESTA

PROPUESTA: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú.

N°	EXPRESIÓN ORAL - SESIONES	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Sesión 01	Sesión 1: Simón, dice... ¡Escuchemos!				X				x				X	
Sesión 02	Sesión 2: Simón, dice... ¡Sigamos jugando!				X				X				X	
Sesión 03	Sesión 3: Manos a la obra.				X				X				X	
Sesión 04	Sesión 4: Somos constructores.				X				X				X	
Sesión 05	Sesión 5: Momentos para cuentos.				X				X				X	
Sesión 06	Sesión 6: Es tiempo de leer.				X				X				X	
Sesión 07	Sesión 7: Somos exploradores.				X				X				X	
Sesión 08	Sesión 8: ¡Encontremos la salida!				x				X				X	

Leer con detenimiento las sesiones y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El programa es suficiente y cumple con los criterios básicos de claridad, coherencia y relevancia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Flores Alarcón, Gladis Enders **DNI:** 33594738

Especialidad del validador (a): Educativa

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Fecha: 25 de junio de 2024



Mg. Gladis Enders Flores Alarcon
DNI: 33594738



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **FLORES ALARCON**
Nombres **GLADIS ENDERS**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **33594738**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **19/06/20**
Resolución/Acta **0119-2020-UCV**
Diploma **052-085150**
Fecha Matrícula **03/01/2010**
Fecha Egreso **31/12/2011**

Fecha de emisión de la constancia:
15 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001991929



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servicio de
Agente automatizado.

Fecha: 15/07/2024 10:40:35-0508

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enviando el código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 092-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

Mg. Rocío Patricia Salazar Díez

Presente

Asunto: Validación de propuesta

Me es grato dirigirme a usted para expresarle un saludo cordial, asimismo, informarle que, como parte del desarrollo de la tesis de la Maestría en Psicología Educativa, sede Chiclayo, se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la propuesta titulada: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024." (En Anexo se adjunta la propuesta).

En tal sentido, solicito su participación como juez, apelando a la trayectoria y reconocimiento como profesional, por lo que hago llegar:

1. Matriz de validación de la propuesta
2. Ficha de validación de juicio de experto


Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente, me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Yesica Etio Eneque
DNI 48400732

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre de la investigación	"Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024."
Nombre de la propuesta	Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024."
Nombres y apellidos del experto	Rocio Patricia Salazar Diez
Documento de identidad	44950311
Años de experiencia	13 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	I.E.I. 152 – Tesoritos de Jesús Nazareno
Cargo	Docente
Número telefónico	984 376 923
Firma	
Fecha	27 de junio del 2024

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DADA POR EXPERTOS RESPECTO A LA PROPUESTA

PROPUESTA: Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú.

N°	EXPRESIÓN ORAL - SESIONES	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Sesión 01	Sesión 1: Simón, dice... ¡Escuchemos!				X				x				X	
Sesión 02	Sesión 2: Simón, dice... ¡Sigamos jugando!				X				X				X	
Sesión 03	Sesión 3: Manos a la obra.				X				X				X	
Sesión 04	Sesión 4: Somos constructores.				X				X				X	
Sesión 05	Sesión 5: Momentos para cuentos.				X				X				X	
Sesión 06	Sesión 6: Es tiempo de leer.				X				X				X	
Sesión 07	Sesión 7: Somos exploradores.				X				X				X	
Sesión 08	Sesión 8: ¡Encontremos la salida!				x				X				X	

Leer con detenimiento las sesiones y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El programa es suficiente y cumple con los criterios básicos de claridad, coherencia y relevancia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Salazar Diez, Rocio Patricia **DNI:** 44950311

Especialidad del validador (a): Educativa

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Fecha: 27 de junio de 2024



Mg. Rocio Salazar Diez
DNI: 44950311



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos SALAZAR DIEZ
Nombres ROCIO PATRICIA
Tipo de Documento de Identidad DNI
Número de Documento de Identidad 44950311

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector JEANNETTE CECILIA TANTALEAN RODRIGUEZ
Secretario General ROSA JULIANA LOMPARTE ROSALES
Director JUAN MANUEL PACHEGO ZEBALLOS

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico MAESTRO
Denominación MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
Fecha de Expedición 16/01/23
Resolución/Acta 0799-2022-UCV
Diploma 052-186668
Fecha Matrícula 05/04/2021
Fecha Egreso 31/08/2022

Fecha de emisión de la constancia:
15 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001991837



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Módulo: Servicio de
Agencia automatizada.
Fecha: 16/07/2024 10:47:11 -0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde Internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 37209 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

V DE AIKEN

COEFICIENTE V DE AIKEN

S: Sumatoria de Si
 Si: Valor asignado por el experto.
 n: Número de expertos.
 C: Número de valores de la escala

$$V = \frac{S}{n(c - 1)}$$

N° de expertos	3
N° de escalas	4

Escala
1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

N°	Criterio	Expertos			Suma (Si)	V de Aiken por ítem	V de Aiken por dimensión	V de Aiken	
		1	2	3					
CLARIDAD									
1	La sesión no es clara.	1	1	1	3	1	1	1	
2	La sesión requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.	1	1	1	3	1			
3	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos de la sesión.	1	1	1	3	1			
4	La sesión es clara, tiene semántica y sintaxis adecuada.	4	4	4	12	2			
COHERENCIA									
5	La sesión no tiene relación lógica con la dimensión.	1	1	1	3	1	1		
6	La sesión tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.	1	1	1	3	1			
7	La sesión tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.	1	1	1	3	1			
8	La sesión se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.	4	4	4	12	2			
RELEVANCIA									
9	La sesión puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.	1	1	1	3	1	1		
10	La sesión tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.	1	1	1	3	1			
11	La sesión es relativamente importante.	1	1	1	3	1			
12	La sesión es muy relevante y debe ser incluido.	4	4	4	12	2			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PISFIL BENITES NILTHON IVAN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juegos sensoriales para estimular la atención en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa privada, Monsefú - 2024", cuyo autor es EFIO ENEQUE YESICA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11%, 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.

CHICLAYO, 23 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PISFIL BENITES NILTHON IVAN DNI: 42422376 ORCID: 0000-0002-2275-7106	Firmado electrónicamente por: PBENITESNI el 10- 08-2024 14:17:26

Código documento Trilce: TRI - 0832127