



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**LOS JUEGOS SENSORIALES PARA EL DESARROLLO
COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA: KEYKO JANETH JIMÉNEZ VICENTE.

DIRECTOR: DR. EDGAR RIGOBERTO CURAY BANEGAS, MSc.

CUENCA – ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

LOS JUEGOS SENSORIALES PARA EL DESARROLLO
COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORA: KEYKO JANETH JIMÉNEZ VICENTE.

DIRECTOR: DR. EDGAR RIGOBERTO CURAY BANEGAS, MSc.

CUENCA - ECUADOR

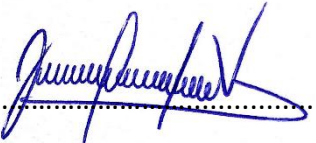
2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Keyko Janeth Jiménez Vicente portadora de la cédula de ciudadanía N° **1150367637**. Declaro ser la autora de la obra: **“Los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, **23 de julio del 2025**

F: 

Keyko Janeth Jiménez Vicente

C.I. 1150367637

Certificación del Proyecto de Titulación

Cuenca, 16 de julio de 2025

En mi calidad de director del Proyecto de Titulación: “Los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años”, elaborado por Keyko Janeth Jiménez Vicente, estudiante de la Carrera de Educación Inicial;

Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores. Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes.

**EDGAR
RIGOBERTO
CURAY BANEGAS**

Firmado digitalmente
por EDGAR RIGOBERTO
CURAY BANEGAS
Fecha: 2025.07.16
19:01:38 -05'00'

Dr. Edgar Rigoberto Curay Banegas, MSc.

Director

C.C. 0102285343

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación, está dedicado primeramente a Dios, por ser mi guía constante, por darme fuerzas en los momentos de duda y por acompañarme en cada paso de este camino. A mis padres, Isidro Jiménez y Clara Alvarado, quienes con su amor, sacrificio y ejemplo me enseñaron a nunca rendirme. Gracias por ser el motor que impulsa mis sueños. Llevo en lo más profundo de mi ser a mi mamita Loyra Vicente, quien desde el cielo me cuida y me envía su bendición. Este logro también es tuyo, porque tu amor permanece vivo en mí. A mis hermanos Brayán, John y Jessica, gracias por estar presentes, por su apoyo, sus palabras de aliento y por caminar junto a mí en este proceso. A mis sobrinos Rusbellt y Doménica cuya ternura y alegría han sido un motivo más para seguir adelante. A mi novio Geovanny, por tu amor, paciencia y por creer en mí incluso en los momentos en que yo dudaba. Gracias por estar a mi lado en este camino.

Cada uno ha sido parte esencial de este logro, y por eso, este esfuerzo también les pertenece.

Keyko Janeth Jiménez Vicente

Los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años

Resumen

Durante las observaciones realizadas en centros de educación inicial en la ciudad de Cuenca, se identificaron dificultades en la atención, el seguimiento de instrucciones y el pensamiento lógico en los niños. Aunque se dispone de recursos didácticos, las actividades tradicionales no logran motivar suficientemente a los infantes ni favorecer su desarrollo integral. En este contexto, los juegos sensoriales se presentan como una estrategia pedagógica eficaz para estimular de manera natural y lúdica las funciones cognitivas básicas. La presente investigación tiene como objetivo determinar la contribución de los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años. El estudio adopta un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, fundamentado en una revisión sistemática de fuentes académicas sobre el tema objeto de estudio, publicadas en los últimos cinco años. Se emplearon técnicas como el fichaje y la organización de una matriz de información para determinar categorías de análisis. Los resultados evidencian que los juegos sensoriales fortalecen áreas cognitivas como la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento y el lenguaje, promoviendo un aprendizaje significativo y multisensorial. Asimismo, se identificaron los principales problemas cognitivos en esta etapa, resaltando la importancia de la detección e intervención temprana. Finalmente, se diseña una propuesta pedagógica basada en juegos sensoriales estructurados y adaptados al nivel de desarrollo de los niños, que ha demostrado ser eficaz para potenciar su desarrollo cognitivo. En síntesis, los juegos sensoriales constituyen una herramienta fundamental para mejorar el aprendizaje y la participación activa de los niños en su entorno educativo.

Palabras clave: *Estrategia de desarrollo, cognición, juego educativo, aprendizaje activo, educación de la primera infancia.*

Sensory Games for Cognitive Development in Children Aged 4 to 5 Years

Abstract

During observations made in early educational centers in the city of Cuenca, difficulties in attention, following instructions, and logical thinking were identified in children. Although didactical resources were available, traditional activities do not sufficiently motivate children or favor their comprehensive development. In this context, sensory games are presented as an effective pedagogical strategy to naturally and playfully stimulate the basic cognitive functions. This research aims to determine the contribution of sensory games in the cognitive development of children aged 4 to 5 years. The study used a qualitative approach with descriptive scope, based on a systematic review of academic sources on the subject under study, published within the last five years. Techniques such as the index card method and the organization of an information matrix were used to determine categories of analysis. The results show that sensory games strengthen cognitive areas, including attention, memory, perception, reasoning, and language, thereby promoting meaningful and multisensory learning. Additionally, the main cognitive issues at this stage were identified, underscoring the importance of early detection and intervention. Finally, a pedagogical proposal is designed based on structured sensorial games adapted to the children's developmental level, which proved effective in enhancing their cognitive development. In summary, sensory games are a fundamental tool for improving learning and the active participation of children in their educational environment.

Keywords: *Developmental strategy, cognition, educational game, active learning, early childhood education*

Índice de Contenidos

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad	3
Certificación del Proyecto de Titulación	4
Dedicatoria.....	5
Resumen	6
Abstract.....	7
Introducción.....	12
Antecedentes.....	14
Marco teórico.....	18
Juegos sensoriales.....	18
Clasificación de los juegos sensoriales.....	19
Importancia de los juegos sensoriales	26
La importancia del juego en el desarrollo infantil: aportes de Vygotsky y Montessori	27
El juego sensorial como estímulo para el desarrollo cognitivo en la infancia	29
Desarrollo cognitivo	29
Jean Piaget: desarrollo cognitivo.....	31
Importancia del desarrollo cognitivo.....	33
Procesos cognitivos	34

Principales problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo cognitivo	37
Metodología.....	39
Resultados.....	41
Discusión	47
Conclusiones.....	52
Referencias	56
ANEXO 1	65
Propuesta	66
ANEXO 2	102
Proceso de validación	103
ANEXO 3	111
Autorización de publicación en el repositorio institucional	112

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Juegos Visuales</i>	20
Tabla 2 <i>Juegos auditivos</i>	21
Tabla 3 <i>Juegos Gustativos</i>	23
Tabla 4 <i>Juegos Olfativos</i>	24
Tabla 5 <i>Juegos Táctiles</i>	26
Tabla 6 <i>Aportes de las investigaciones sobre los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años</i>	41
Tabla 7 <i>Problemas relevantes en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años</i>	43
Tabla 8 <i>Juegos efectivos para el desarrollo cognitivo</i>	44

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Encuentra las diferencias</i>	20
Figura 2 <i>Sonidos divertidos</i>	21
Figura 3 <i>Los sabores</i>	22
Figura 4 <i>Sentido del olfato</i>	24
Figura 5 <i>Juegos sensoriales</i>	25

Introducción

Los juegos sensoriales durante la primera infancia son un pilar fundamental para favorecer significativamente el desarrollo cognitivo de los niños. Diversos enfoques teóricos del desarrollo infantil enfatizan la relevancia de esta etapa como una base fundamental para fortalecer las capacidades cognitivas: atención, pensamiento lógico, memoria, percepción y capacidad para resolver problemas. En este contexto, los juegos sensoriales tienen un significado único, ya que, a través de ellos, los niños utilizan todos sus sentidos para construir un nuevo conocimiento a partir de las experiencias vividas.

Durante las prácticas laborales realizadas en los diferentes centros de educación inicial de la ciudad de Cuenca, se pudo observar que varios niños tenían dificultades para mantener la atención y seguir instrucciones simples, así como, llevar a cabo pequeños ejercicios que requieren de un pensamiento lógico.

Rosales et al. (2023) señalan que, aunque los docentes disponen de una amplia variedad de materiales didácticos para utilizar en los ambientes de aprendizaje, las actividades propuestas no resultan lo suficientemente atractivas para los niños, ni logran satisfacer plenamente sus intereses y motivaciones. La ausencia de juegos sensoriales en la rutina pedagógica diaria evidencia una carencia significativa en la integración de estrategias más dinámicas y vivenciales, fundamentales para potenciar el desarrollo cognitivo durante esta etapa crucial.

Los diversos problemas cognitivos que tienen los niños, pueden ser el resultado de una escasa estimulación sensorial en los primeros años de vida, otra de las causas de los problemas en mención se relaciona con ambientes de aprendizaje pocos enriquecidos, a veces con metodologías tradicionales que no permiten a los niños tener experiencias sensoriales de calidad, provocando en ellos un retraso en su desarrollo integral que afecta no solo al

aprendizaje, sino también a las interacciones y a la participación activa en su entorno. Desde la perspectiva planteada, los juegos sensoriales cobran especial relevancia como estrategias pedagógicas para potenciar de manera natural y lúdica el desarrollo cognitivo.

Por todo lo mencionado anteriormente, es fundamental en primer lugar plantearse la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo contribuyen los juegos sensoriales al desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años? En segundo lugar, se deben realizar las siguientes preguntas específicas 1) ¿Cuáles son los principales aportes de las investigaciones existentes sobre el uso de juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años? 2) ¿Cuáles son los problemas más frecuentes en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años? 3) ¿Cómo se pueden usar los juegos sensoriales para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años?

En la presente investigación con relación a las preguntas planteadas se formula el siguiente objetivo general: determinar la contribución de los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años. Como objetivos específicos: 1) Describir los aportes de las investigaciones sobre los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años 2) Identificar los problemas más relevantes que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo cognitivo 3) Diseñar una propuesta educativa basada en juegos sensoriales que posibiliten el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años.

Para varios autores, promover intencionalmente el uso de juegos sensoriales durante los primeros años de vida resulta fundamental, ya que estos sientan las bases para un desarrollo cognitivo sólido, por lo que es de vital importancia hacer un análisis de las diversas investigaciones sobre los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo de los niños. Las diversas investigaciones analizadas brindan una visión integral sobre las variables objeto de estudio.

Antecedentes

En lo que se refiere a investigaciones en el contexto internacional, Ruiz (2016), realizó un estudio cuyo objetivo fue, implementar la educación sensorial en la etapa de educación infantil, basándose en el método Montessori. La autora diseñó una propuesta de intervención educativa que integra actividades sensoriales para fomentar el desarrollo cognitivo en esta etapa.

Luego de la intervención educativa, se observó una mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el desarrollo de la autonomía y la motivación de los niños. El uso de materiales naturales y actividades prácticas hizo la experiencia más significativa y real para los alumnos, facilitando la adquisición de competencias sensoriales y cognitivas. En conclusión, la intervención basada en la pedagogía Montessori favoreció el desarrollo integral de los niños a través de la educación sensorial cumpliendo los objetivos planteados y demostrando la viabilidad y eficacia de este enfoque en la educación infantil.

Agudelo et al. (2017), llevaron a cabo una investigación cuyo objetivo fue analizar la influencia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3 a 5 años. Las conclusiones de este estudio resaltan la relevancia de fomentar una estimulación sensorial integral, brindando a los pequeños la oportunidad de explorar el mundo a través de sus diversos sentidos. Adicionalmente, se identificaron factores externos con impacto en el proceso de aprendizaje, tales como las condiciones climáticas, el estado fisiológico (hambre o saciedad) y el estado emocional, los cuales pueden actuar como facilitadores o como obstáculos en el desarrollo cognitivo y emocional infantil.

Ascona y Meza (2023), desarrollaron una interesante investigación, cuyo objetivo fue determinar cómo las experiencias lúdicas sensoriales impactan en los procesos cognitivos fundamentales de estos pequeños. Para explorar esta relación, los investigadores emplearon un diseño Pre-experimental, trabajando con 25 niños y niñas de 5 años del aula. Los resultados

revelaron un dato alentador: el 80% de los participantes, es decir, 20 niños, mostraron un avance significativo en sus operaciones mentales. Pudieron desenvolverse en diversas tareas, construyendo y procesando la información que llegaba a ellos, como si cada juego abriera una nueva ventana al aprendizaje.

En definitiva, la investigación concluye que el juego sensorial no es solo diversión, sino una poderosa estrategia pedagógica que nutre y fortalece los cimientos del pensamiento en los niños de 5 años.

En el ámbito de la investigación nacional, Chacaguasay y Santamaría (2023), centraron su estudio en analizar el impacto de las experiencias lúdicas sensoriales en el desarrollo intelectual de los pequeños, resaltando cómo estas actividades impulsan tanto sus habilidades cognitivas como motoras. Su investigación concluye con una afirmación contundente: los juegos sensoriales son un tesoro invaluable para el desarrollo cognitivo en esta etapa crucial de la educación inicial. Estas actividades interactivas, sencillas de implementar y crear, que abarcan desde lo visual y auditivo hasta lo olfativo, gustativo, táctil y manipulativo, se presentan como recursos oportunos. Son estrategias que encienden la curiosidad, favorecen el descubrimiento del mundo y sientan las bases para la adquisición de conocimientos que les serán de gran utilidad en su camino hacia la adultez.

En otra investigación significativa, Arévalo (2016), se propuso describir de qué manera el juego contribuye al desarrollo cognitivo de los pequeños en esta institución. Para comprender esta dinámica, la investigación adoptó un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, involucrando tanto a docentes como a los propios niños y niñas. Se utilizaron instrumentos de recolección de datos validados por expertos en educación y se llevó a cabo una investigación de campo, complementada con la revisión de fuentes teóricas en libros y documentos electrónicos.

Los hallazgos demostraron el poder transformador del juego: gracias a él, los niños alcanzaron un desarrollo cognitivo que les permitió enfrentar desafíos sencillos propios de su edad, como comunicarse con fluidez, razonar y relacionarse con las personas que los rodean. Es importante destacar que esta estrategia pedagógica se revela como un cimiento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, marcando el inicio de su formación y brindándoles herramientas valiosas para desenvolverse a lo largo de sus vidas.

Sarmiento (2012), realizó un estudio con el objetivo de crear un manual de juegos sensoriales como herramienta para impulsar el desarrollo cognitivo en los infantes. Las conclusiones de este estudio revelaron desafíos importantes, que impactan directamente en el desarrollo integral de los pequeños. Se observó que las educadoras no siempre seguían las pautas establecidas para los juegos sensoriales y carecían de una guía clara que les orientara en la selección y aplicación de actividades lúdicas sensoriales que realmente potenciaran las habilidades cognitivas de los niños.

Además, la investigación evidenció que tanto docentes como padres de familia no eran plenamente conscientes del valor y la forma de utilizar los juegos sensoriales para estimular la memoria infantil, lo que limitaba significativamente las oportunidades de aprendizaje y exploración de los niños.

Por otro lado, Torres (2022), llevó a cabo una investigación que tuvo como objetivo principal la creación de una guía práctica de actividades sensoriales diseñada específicamente para impulsar el desarrollo de los procesos cognitivos básicos en estos pequeños. Los hallazgos de la investigación mostraron una realidad importante: los niños de estas comunidades rurales a menudo enfrentaban un desarrollo incipiente en su percepción, así como desafíos en áreas cruciales como la memoria y la atención visual y auditiva. También se identificaron dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, crítico y creativo, y un ritmo

más lento en la adquisición del lenguaje interno, expresivo y comprensivo, factores que, en conjunto, influían en su proceso de aprendizaje.

Como respuesta a estas necesidades identificadas, Torres diseñó una valiosa guía de actividades sensoriales, pensada especialmente para nutrir y fortalecer los procesos cognitivos básicos en niños de 3 a 4 años que se desenvuelven en el entorno rural.

Otero y Vera (2022), llevaron a cabo una investigación que exploró la íntima conexión entre la estimulación sensorial y el crecimiento cognitivo en niños de 4 a 5 años. Su objetivo principal fue describir las características de la estimulación sensorial en relación con el desarrollo cognitivo de estos pequeños, motivados por la observación de ciertas particularidades en el desarrollo cognitivo de los infantes. Para profundizar en esta relación, los investigadores adoptaron un enfoque mixto y emplearon la observación y la entrevista como técnicas de recolección de información, utilizando cuestionarios y fichas de observación como instrumentos. Estos fueron aplicados a una muestra intencional de 17 niños. Los hallazgos de su estudio confirmaron una relación significativa entre la estimulación sensorial y el desarrollo cognitivo. Se evidenció que una estimulación sensorial inadecuada puede impactar negativamente en el desarrollo cognitivo de los niños. La investigación concluyó, con una nota de atención, que en la institución educativa analizada no se estaban implementando actividades sensoriales de manera sistemática, lo que podría explicar por qué los niños no mostraban un desarrollo cognitivo acorde a su edad.

En relación con las variables objeto de estudio se puede mencionar algunos aspectos científicos que respaldan la construcción de una base sólida para el desarrollo del trabajo investigativo.

Marco teórico

El marco teórico aborda las variables de esta investigación: los juegos sensoriales como variable dependiente y el desarrollo cognitivo como variable independiente. Se analiza la definición y clasificación de los juegos sensoriales, su importancia en el aprendizaje infantil y su relación directa con el desarrollo cognitivo. Además, se consideran los aportes de Vygotsky, Montessori y Piaget, así como los principales procesos y dificultades cognitivas que enfrentan los niños de 4 a 5 años.

Juegos sensoriales

Según Castillo (2022), los juegos sensoriales representan esa exploración instintiva del mundo que rodea a los niños desde su nacimiento. Ese deseo innato por investigar, conocer, esa chispa de curiosidad y la manipulación activa son elementos fundamentales que permiten a los pequeños construir sus primeros aprendizajes a través de las experiencias directas que absorben con sus sentidos. De esta manera, van descubriéndose a sí mismos y comprendiendo el contexto que los envuelve.

En la misma línea, el equipo del museo de la infancia (2020), nos recuerda que, al sumergirse en el juego sensorial, los niños se abren a un universo de nuevas texturas, sonidos, aromas y situaciones, desprovistos de expectativas previas. Esta apertura natural les permite forjar conexiones positivas con estos nuevos estímulos. Brindar a los niños oportunidades que fomenten de manera espontánea el uso de sus sentidos es, por lo tanto, esencial para el desarrollo de su cerebro. Este proceso sienta las bases para un sólido crecimiento cognitivo, a medida que los niños construyen su propia comprensión del entorno a través de sus habilidades motrices y su capacidad para resolver problemas.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2018), subraya que los juegos sensoriales son valiosas herramientas que ayudan a los niños a despertar y estimular todos sus sentidos: el

olfato, el gusto, el tacto, la vista y el oído. A través de diversas actividades, cuanto más experimentan los pequeños, mayor es la oportunidad de que su cerebro expanda su red de conexiones neuronales, lo que a su vez facilita su comprensión y aprendizaje sobre el fascinante mundo que los rodea.

Partiendo de las perspectivas compartidas por estos autores, podemos deducir que los juegos sensoriales desempeñan un papel crucial en el crecimiento de los niños. Esta es una etapa significativa donde se sientan las bases de su desarrollo cognitivo. A medida que los niños exploran activamente el mundo que los rodea, van nutriendo y fortaleciendo sus habilidades cognitivas a través de la rica información que reciben de sus sentidos.

Clasificación de los juegos sensoriales

En el dinámico mundo de la educación infantil, los juegos sensoriales se erigen como poderosos catalizadores del aprendizaje. Su propósito fundamental trasciende la mera diversión, buscando sembrar nuevas conexiones neuronales que nutran el desarrollo cognitivo de los niños y fortalezcan habilidades esenciales como el razonamiento lógico y la resolución creativa de problemas. Estas experiencias lúdicas pueden clasificarse según el sentido que estimulan principalmente: la agudeza visual, la percepción auditiva, la exploración olfativa, la distinción gustativa y la sensibilidad táctil.

Juegos visuales. Según Anchatuña (2022), los juegos visuales se centran en despertar y nutrir la aguda percepción visual de los niños, ofreciéndoles un abanico de beneficios fundamentales para su desarrollo. Al sumergirse en estas actividades, los pequeños afinan su capacidad para reconocer con precisión formas, tamaños y la maravillosa paleta de colores que les rodea. Además, se fortalece la coordinación entre sus ojos y sus manos, una habilidad crucial para tareas que van desde plasmar sus ideas en un dibujo hasta dar forma a las letras en la escritura y explorar el mundo del recorte. Su memoria visual se robustece, permitiéndoles

recordar detalles y patrones, y su capacidad de concentración y atención se intensifica, abriéndoles las puertas a un aprendizaje más profundo y significativo.

Figura 1

Encuentra las diferencias



Nota. Encontrar las 3 diferencias de la imagen. Tomada de Priego (2023).

Tabla 1

Juegos Visuales

Tipos	Descripción	Ejemplos
Juegos de discriminación visual	Discriminar visualmente los colores, clasificar y diferenciar semejanzas o diferencias de elementos.	Encuentra las diferencias en dos imágenes similares. Clasificar objetos según color, forma, tamaño. Identificar cual no pertenece al grupo.
Juegos de memoria visual	Es el procedimiento de almacenar y recordar información de forma voluntaria que se ha obtenido a través del sentido de la vista.	Tarjetas. Imágenes de animales. Encuentra el par. Sigue y repite la secuencia.
Juegos de atención visual	Los ejercicios de enfoque visual consisten en centrarse en determinados estímulos visuales.	Buscar y descubrir elementos. Encuentra la letra o número escondido.

Nota. Elaboración propia, con adaptación de “Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2”, por Chacaguasay y Santamaría (2023). <https://acortar.link/NCYyVr>

Juegos auditivos. Según Jaya (2024), los juegos auditivos se enfocan en afinar la escucha activa de los niños, fortaleciendo el desarrollo de su oído y agudizando su capacidad para discriminar una rica variedad de sonidos, desde los ritmos musicales hasta los sutiles tonos del habla. Al participar en estas experiencias sonoras, los pequeños potencian habilidades fundamentales que irradian a través de su desarrollo cognitivo, lingüístico y social, abriéndoles las puertas a una comunicación más efectiva y a una comprensión más profunda del mundo que les rodea.

Figura 2

Sonidos divertidos



Nota. Desarrollar la conciencia fonológica, la asociación sonido-palabra y la expresión oral a través del reconocimiento e imitación de onomatopeyas. Tomado de Román (2024).

Tabla 2

Juegos auditivos

Tipos	Descripción	Ejemplos
Juegos de discriminación auditiva	Distinguir o diferenciar sonidos o ruidos del entorno o del habla.	Identificar sonidos onomatopéyicos Reconocer ruidos ambientales
Juegos de memoria auditiva	Retener sonidos, patrones o indicaciones verbales.	Realizar secuencias de frases “Simón dice” Trabalenguas

Juegos de atención auditiva	Prestar atención y reaccionar ante estímulos concretos.	Sonidos emparejados Teatro de sonidos
-----------------------------	---	--

Nota. Elaboración propia, con adaptación de “Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2”, por Chacaguasay y Santamaría (2023). <https://acortar.link/NCYyVr>

Juegos gustativos. Los juegos gustativos son experiencias lúdicas cuidadosamente diseñadas para despertar y deleitar el sentido del gusto en los niños. A través de la exploración activa de una diversidad de sabores, texturas y temperaturas presentes en los alimentos, estos juegos abren un mundo de descubrimientos sensoriales. Al mismo tiempo, permiten que los pequeños identifiquen y comparen sus preferencias gustativas, enriqueciendo su vocabulario al describir lo dulce, lo salado, lo ácido o lo amargo. Estas actividades encienden su curiosidad natural y les permiten disfrutar plenamente del descubrimiento de nuevos sabores. Tal como señala González (2023), “Los juegos gustativos son una forma divertida de enseñar a los más pequeños a distinguir entre las diferentes texturas y sabores de los alimentos” (p.1). Esta perspectiva subraya el valor pedagógico de estas experiencias, donde el aprendizaje se fusiona con el placer de explorar el mundo a través del paladar.

Figura 3

Los sabores



Nota. La estimulación sensorial del gusto permite enseñarles a los niños una amplia variedad de sabores: dulces, salados, amargos y ácidos. Tomada de Vasquéz (2021).

Tabla 3*Juegos Gustativos*

Tipos	Descripción	Ejemplos
Juegos de discriminación gustativa	Identificar, diferenciar y reconocer sabores.	Semáforo del gusto.
Juego de percepción gustativa	Explorar sabores y reconocer sensaciones gustativas.	Sabores básicos: Amargo, dulce, salado, ácido, umami.
Juego de memoria gustativa	Recordar y reconocer sabores previamente experimentados.	Alimentos con diferentes texturas y sabores.

Nota. Elaboración propia, con adaptación de “Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2”, por Chacaguasay y Santamaría (2023). <https://acortar.link/NCYyVr>

Juegos olfativos. Los juegos olfativos son experiencias lúdicas fascinantes diseñadas para despertar y refinar la comprensión del mundo a través de los aromas. Su objetivo es cultivar en los niños la habilidad de reconocer, diferenciar e identificar una rica variedad de olores. Según Rodríguez (2024), afirma que estas actividades invitan a los pequeños a explorar con curiosidad diversos aromas, tanto naturales como creados, a través de interacciones sensoriales que, además, agudizan su enfoque, fortalecen su memoria olfativa, enriquecen su vocabulario descriptivo y expanden su conciencia sensorial general.

Figura 4

Sentido del olfato



Nota. Botecitos pequeños de plástico, que contienen olor como cacao, sales de baño, café, vinagre. Tomado de Romero (2014).

Tabla 4

Juegos Olfativos

Tipos	Descripción	Ejemplos
Juegos de discriminación olfativa	Clasificar e identificar los diferentes olores que perciben	Frascos con diferentes esencias conocidas o pueden ser frutas.
Juegos de percepción olfativa	Identificar olores de su entorno y describir sus características.	Diferentes olores.
Juegos de memoria olfativa	Recordar olores que han percibido anteriormente.	Aromas Comida.

Nota. Elaboración propia, con adaptación de “Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2”, por Chacaguasay y Santamaría (2023). <https://acortar.link/NCYyVr>

Juegos táctiles. Chalan (2022), sostiene que los juegos táctiles son invitaciones directas al mundo de las sensaciones, diseñadas para despertar y afinar el sentido del tacto a través de

la manipulación y la exploración activa de objetos que ofrecen una rica diversidad de texturas, formas, temperaturas y consistencias. Al sumergirse en estas experiencias, los niños tienen la oportunidad de sentir en sus propias manos un universo de estímulos táctiles, lo que contribuye significativamente al fortalecimiento de su percepción sensorial y al florecimiento de un lenguaje rico y descriptivo para comunicar sus experiencias.

Así mismo, Gómez (2024) describe que entre los ejercicios táctiles más comunes y entrañables encontramos aquellos donde la curiosidad se guía por el tacto al explorar objetos ocultos en una caja, identificándolos sin la ayuda de la vista. También son valiosos los recorridos sensoriales, que permiten a los pequeños aventurarse sobre distintas superficies, sintiendo bajo sus pies nuevas texturas. Manipular telas suaves, elementos orgánicos o una variedad de objetos con características contrastantes suaves, rugosos, ásperos, duros o blandos, se convierte en un juego fascinante que agudiza su capacidad de diferenciación táctil. En esencia, estos juegos no solo encienden el sentido del tacto, sino que también tejen recuerdos divertidos y aprendizajes significativos en la experiencia de cada niño.

Figura 5

Juegos sensoriales



Nota. El juego sensorial con perlas de agua y arroz de colores, para la estimulación del sentido del tacto. Tomado de Villegas (2021).

Tabla 5*Juegos Táctiles*

Tipos	Descripción	Ejemplos
Juegos de discriminación táctil	Identificar y diferenciar texturas, temperaturas y formas sin la necesidad de ver los objetos.	Frio, calor.
Juegos de percepción táctil	Reconocer diferentes texturas, formas y características físicas de los objetos mediante el tacto.	Superficies. relieves, volumen.
Juegos de memoria táctil	Recordar y reconocer características táctiles.	Suave, duro, blando, rugoso, liso.

Nota. Elaboración propia, con adaptación de “Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2”, por Chacaguasay y Santamaría (2023). <https://acortar.link/NCYyVr>

Importancia de los juegos sensoriales

Según Ocaña (2014), subraya que “los juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades” (p. 11), reafirmando el rol fundamental de estas experiencias en el desarrollo integral de la infancia. Actúan como motores de crecimiento, generando experiencias sensoriales ricas que encienden la chispa de la creatividad y despliegan las capacidades innatas de los niños. Estas actividades lúdicas no solo nutren la imaginación, sino que también sientan las bases para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales.

Resulta esencial que, durante los primeros años de vida, los padres y educadores ofrezcan a los pequeños un abanico diverso de estímulos que faciliten su inmersión y

comprensión del mundo circundante. De esta manera, los niños construirán su entendimiento, paso a paso, desde los aspectos más sencillos hasta las complejidades de su entorno.

En la misma línea, Freire (2014) resalta el valor intrínseco de los juegos sensoriales, describiéndolos como “una herramienta de gran ayuda para sí mismos y para la interacción social. Con estos juegos los niños serán partícipes de crear elementos más próximos a la realidad que viven” (p. 11). Esta perspectiva subraya cómo las experiencias sensoriales no solo benefician el desarrollo individual del niño, sino que también fomentan su conexión con los demás y con el mundo que le rodea. Al participar activamente en la creación de elementos sensoriales que reflejan su realidad, los niños se empoderan como constructores de su propio aprendizaje y de sus interacciones sociales.

Desde la experiencia obtenida en las prácticas laborables realizadas en los distintos centros de educación inicial, se ha podido constatar la significativa contribución de los juegos sensoriales al desarrollo integral del niño. Estas actividades no solo nutren diversas áreas de su crecimiento, sino que también fortalecen sus vínculos con el entorno que les rodea y con sus pares. Al ofrecerles la libertad de explorar a través del tacto, el olfato, el gusto, la vista y el oído, se genera un ambiente propicio para la expresión auténtica, donde la experimentación se desarrolla sin el temor al error, y el aprendizaje emerge naturalmente a través del juego. Estas vivencias sensoriales estimulan la curiosidad innata de los pequeños y, de manera crucial, activan una disposición positiva hacia el aprendizaje y la interacción social, dimensiones de vital importancia durante los primeros años de vida.

La importancia del juego en el desarrollo infantil: aportes de Vygotsky y Montessori

La trascendencia del juego en el desarrollo infantil ha sido ampliamente reconocida por diversos teóricos. Vygotsky (2004) por ejemplo, lo elevó a la categoría de instrumento y recurso sociocultural fundamental, destacando su papel gozoso como motor del desarrollo

mental. En palabras de Tripero (2011), Vygotsky (2004) concebía el juego como un facilitador del desarrollo de funciones superiores del entendimiento, tales como la atención y la memoria voluntaria.

Profundizando en esta idea, Vygotsky (2004) afirmó categóricamente que "el juego es la principal y más alta forma de desarrollo infantil" (p. 12). Además, señaló la práctica utilidad del juego, al indicar que "a través del juego, los niños pueden adquirir conocimientos y habilidades prácticas que les serán útiles en su vida cotidiana" (p. 34). En esencia, para este autor, el juego se presenta como una realidad dinámica y, sobre todo, como una fuerza impulsora del desarrollo mental infantil.

Otra figura influyente en la pedagogía fue Montessori (2003), quien compartía esta visión sobre la centralidad del juego en el aprendizaje. Afirmó que "el juego es la forma más natural en la que los niños aprenden y descubren el mundo que les rodea" (p. 45). Su perspectiva resalta la espontaneidad y la conexión intrínseca entre el juego y la exploración del entorno por parte de los niños.

Según Montessori (2014, como se citó en Moya, 2024), a través del juego, los niños se involucran de manera protagónica en su propio proceso de aprendizaje, explorando con curiosidad y descubriendo las maravillas del mundo que les rodea. Además, la autora, destaca cómo el juego fomenta un aprendizaje activo y significativo en la infancia.

El juego se convierte así en un laboratorio donde pueden experimentar libremente, manipular objetos con sus propias manos, formular sus primeras hipótesis y poner a prueba sus incipientes ideas. De esta manera, el aprendizaje trasciende la mera recepción de información, adquiriendo un significado personal y profundo para cada niño, lo que lo convierte en un conocimiento más perdurable y relevante para su desarrollo.

El juego sensorial como estímulo para el desarrollo cognitivo en la infancia

Los juegos sensoriales surgen como cimientos esenciales en la construcción del pensamiento infantil. Cada vez que un niño explora una textura nueva, escucha un sonido diferente o prueba un alimento, su cerebro se activa, tejiendo una red de conexiones neuronales que serán cruciales para facilitar su aprendizaje futuro. Es una forma maravillosamente natural y divertida de crecer y de desvelar los secretos del mundo que los rodea.

En esta misma línea, Escuelas Infantiles (FEN) (2024), destaca cómo los niños que se sumergen en los juegos sensoriales desarrollan una aguda capacidad de observación y se sienten naturalmente impulsados a formular preguntas sobre su entorno. Por ejemplo, al interactuar con la arena o el agua, pueden explorar conceptos abstractos como la cantidad, el peso y la textura, lo que a su vez nutre su habilidad para resolver problemas y comprender las relaciones de causa y efecto. Además, estas experiencias invitan a los niños a liberar su imaginación, permitiéndoles volar creativamente al mezclar colores con sus manos o al dar forma a sus ideas con arcilla, expresándose sin límites.

Desarrollo cognitivo

Para Piaget (2004), comprender el desarrollo cognitivo implicaba reconocer una reorganización gradual y continua de los procesos mentales, que emerge de la interacción entre la maduración biológica inherente al niño y sus experiencias en el entorno que le rodea.

Piaget (2004), postuló que este desarrollo cognitivo está intrínsecamente ligado a la capacidad innata del ser humano para adaptarse a su ambiente. Lo describió como un proceso dinámico e interactivo, donde el niño no es un receptor pasivo, sino un constructor activo de su propio entendimiento. Este proceso se manifiesta a través de sucesivas organizaciones y reorganizaciones de sus estructuras cognitivas. Desde el momento del nacimiento, se despliega una secuencia de etapas progresivas: inicialmente, las estructuras sensorio-motrices, que se

centran en la acción y la percepción directa; seguidas por las preoperatorias, caracterizadas por el surgimiento del pensamiento simbólico; y finalmente, las operatorias, donde el razonamiento lógico comienza a consolidarse.

Gómez (2024), nos ofrece una perspectiva clara y concisa sobre el desarrollo cognitivo, definiéndolo como el proceso fundamental a través del cual el ser humano despliega sus habilidades para pensar con lógica, razonar de manera efectiva y utilizar herramientas mentales esenciales, como el lenguaje para comunicarse, la memoria para recordar y la planificación para el futuro. Este proceso, que echa raíces en la primera infancia, se despliega a través de diversas etapas, todas ellas intrínsecamente ligadas a esa capacidad innata que poseemos para comprender el mundo que nos rodea y adaptarnos a sus dinámicas.

Carangui (2021), nos ofrece una perspectiva integral del desarrollo cognitivo, entendiéndolo como un conjunto dinámico de transformaciones que se despliegan a lo largo del proceso de maduración de las personas. Estas transformaciones dan lugar a la emergencia de características y capacidades del pensamiento cada vez más complejas. En este proceso continuo, se incrementan habilidades esenciales como la percepción aguda, el pensamiento crítico, el razonamiento lógico, la comprensión profunda y la capacidad de desenvolverse eficazmente en la realidad que nos rodea.

La definición de Carangui subraya la naturaleza procesal y evolutiva del desarrollo cognitivo. Al destacar que estas transformaciones ocurren a lo largo del tiempo y están ligadas a la maduración, nos recuerda que el desarrollo del pensamiento no es un evento instantáneo, sino un camino gradual. Además, la enumeración de habilidades como percibir, pensar, razonar y comprender ofrece una visión concreta de las capacidades que se fortalecen en este proceso, resaltando la importancia de nutrir estas habilidades desde las primeras etapas de la vida, donde

la estimulación sensorial, como la que ofrecen los juegos son cruciales en niños de edades tempranas.

Jean Piaget: desarrollo cognitivo

Como plantea Piaget (1952), el desarrollo cognitivo es aquel proceso que se da de acuerdo a la maduración biológica y la interacción con el entorno. En este sentido, Velásquez (2016) afirma que el niño construye de manera activa sus conocimientos, conforme adquiere experiencia, esto le permite un desarrollo en su inteligencia, la cual viene dada desde el nacimiento, con el paso de los años mejora su capacidad intelectual como un proceso de asimilación conforme se le presenta nueva información. Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo: Etapa sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Etapa sensoriomotora. Según Rubio (2022), basándose en la teoría de Piaget (1952), abarca desde el nacimiento hasta aproximadamente los 24 meses de edad. Este período se caracteriza por un vertiginoso desarrollo de las capacidades cognitivas del infante, quienes, a través de la exploración activa del mundo que les rodea, van construyendo una comprensión cada vez más sofisticada mediante el ensayo y el error, utilizando sus sentidos como principales herramientas de aprendizaje.

Además, el autor, al inicio de esta etapa, los bebés manifiestan un egocentrismo radical, una especie de fascinación por su propia perspectiva, sin concebir la existencia de un mundo independiente de su vivencia inmediata. El hito fundamental de esta etapa, según Piaget (1952), radica precisamente en la superación de este egocentrismo, alcanzando la comprensión de que los objetos y los eventos continúan existiendo, aunque no estén directamente a su alcance sensorial. A esta crucial comprensión se le denomina permanencia del objeto: la certeza de que un juguete escondido bajo una manta sigue estando allí. Para lograr este avance cognitivo

trascendental, es necesario que el infante desarrolle la capacidad de formar una representación mental, un esquema interno, de ese objeto o suceso.

Etapa preoperacional. Según Vergara (2024), dice que esta etapa se extiende aproximadamente desde los 2 hasta los 7 años, marca un fascinante avance en la comprensión social de los niños. En este período, emerge una nueva habilidad crucial: la capacidad de ponerse en los zapatos del otro. Esto se manifiesta vívidamente en su inclinación por la imitación y los juegos de rol, donde asumen diferentes personajes y exploran el mundo desde diversas perspectivas.

Sin embargo, a pesar de este creciente entendimiento social, sus estructuras mentales aún se encuentran bajo la influencia del egocentrismo característico de la etapa anterior. Aunque comienzan a construir asociaciones simples para dar sentido al mundo, todavía no son capaces de realizar operaciones mentales complejas, lo que Piaget (1952) denominó “pensamiento mágico”. Los niños en esta fase pueden tener dificultades para imaginar escenarios poco probables o que se alejen de su rutina diaria. Esta característica a menudo los lleva a ser bastante literales en su comprensión y a encontrar desafíos al manipular información abstracta. Es como si su pensamiento aún estuviera muy anclado a lo concreto y a lo que perciben directamente.

Etapa de operaciones concretas. Según Londoño (2019), en esta etapa los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, pero para lograrlo necesitan situaciones concretas y no abstractas. También pueden categorizar aspectos de la realidad de una forma mucho más compleja. Otro punto esencial es que el pensamiento deja de ser tan egocéntrico. Una señal clara de esta etapa es cuando los niños pueden darse cuenta, por ejemplo, de que la cantidad de líquido en un recipiente no depende de la forma que adquiere, pues éste conserva su volumen.

Etapas de operaciones formales. Según Pérez (2014), comienza alrededor de los 12 años, marca un salto cualitativo en la capacidad de pensamiento de los niños. En este período, emerge la fascinante habilidad de razonar lógicamente sobre conceptos abstractos, ideas que nunca antes habían explorado de manera tangible. Esta capacidad de ir más allá de lo concreto es lo que singulariza esta etapa. El joven se encuentra ahora capacitado para un pensamiento verdaderamente racional e inductivo, partiendo incluso de una simple propuesta hipotética. Sin necesidad de una experiencia directa con el problema, puede adentrarse en la reflexión y alcanzar conclusiones lógicas puramente a través del poder de su pensamiento.

Importancia del desarrollo cognitivo

Calceto et al. (2019), sostienen con firmeza que el desarrollo cognitivo durante los primeros años de vida sienta cimientos cruciales para la formación integral de las personas. Lo conciben como el resultado del esfuerzo activo del niño por explorar, comprender el mundo y la realidad que le rodea, y adaptarse gradualmente a las exigencias que le presentan sus entornos familiar, escolar y social, todo ello a través del despliegue de procesos cognitivos tanto básicos como complejos.

Entre estos procesos fundamentales, destaca la atención, esa habilidad selectiva que permite al niño enfocar su mirada mental en los estímulos que considera más relevantes, concentrándose en los objetos que desea analizar con mayor profundidad. Por otro lado, encontramos los procesos mnésicos, los encargados de registrar las nuevas experiencias, almacenar la información valiosa y recuperarla cuando es necesario, ya sea a corto o largo plazo, tejiendo así la trama de sus recuerdos y aprendizajes. Finalmente, el proceso perceptual actúa como un intérprete sensorial, organizando y dando sentido a la infinidad de estímulos que el niño recibe a través de sus sentidos, construyendo así su particular visión del mundo.

Procesos cognitivos

Paredes (2018), propone una perspectiva sobre la cognición, indicando que el conocimiento de la realidad debe ser mediado por un complejo de sistemas que interpretan y reinterpretan la información sensorial, y no solo por los órganos de los sentidos. El autor define el término cognición como "los procesos mediante los cuales el input sensorial es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recobrado o utilizado" (p. 23). Asimismo, señala que términos como sensación, percepción, imaginación, recuerdo y solución de problemas se refieren a etapas o aspectos hipotéticos de la cognición.

La definición de Paredes enfatiza la naturaleza activa y constructiva de la cognición. El individuo no es un receptor pasivo de la información sensorial; su sistema cognitivo participa activamente en la construcción de la comprensión del entorno. Los procesos de transformación, reducción, elaboración, almacenamiento, recuperación y utilización ilustran la compleja dinámica mediante la cual la información se procesa y se convierte en conocimiento significativo. Desde esta perspectiva, la estimulación sensorial temprana y diversa se presenta como un elemento fundamental para proporcionar la materia prima necesaria para el desarrollo óptimo de estos procesos cognitivos en la infancia.

Percepción. Chacaguasay y Santamaría (2023), afirman que la sensación está intrínsecamente ligada a la percepción, ya que esta última se refiere a la forma en que un individuo interpreta el mundo que lo rodea, dotándolo de significado. Para los infantes, "la percepción es la manera en que interpretan la información externa recibida a través de sus sentidos (oído, sonido, olfato, vista y gusto) para posteriormente procesarla y transformarla en conocimiento" (p. 55).

Por su parte, Torres (2017), define la percepción como la captación de estímulos del entorno por parte de los órganos sensoriales y su transmisión a niveles superiores del sistema

nervioso. No obstante, el autor también señala que la percepción involucra el proceso cognitivo mediante el cual se genera una representación mental de esta información y se la interpreta. En esta segunda fase, intervienen el conocimiento previo y la atención.

Ambas definiciones coinciden en que la percepción va más allá de la simple recepción sensorial. Chacaguasay y Santamaría (2023), resaltan cómo la percepción otorga significado al mundo para el niño, mientras que Torres (2017), enfatiza el papel activo del sistema nervioso en la creación de una representación mental y la influencia del conocimiento previo y la atención en este proceso interpretativo.

Esto subraya que la forma en que los niños experimentan y comprenden el mundo a través de sus sentidos está mediada por sus procesos cognitivos y sus experiencias previas. La estimulación sensorial temprana, por lo tanto, no solo activa los sentidos, sino que también sienta las bases para el desarrollo de una percepción rica y significativa.

Atención. Yáñez (2024), destaca que la atención es fundamental para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 a 5 años, ya que les permite concentrar sus sentidos en estímulos específicos del entorno, facilitando así tanto el aprendizaje como la exploración. El autor sugiere que, a través de la estimulación sensorial dirigida, se puede fortalecer esta capacidad, promoviendo un procesamiento más eficiente de la información y potenciando el desarrollo cognitivo.

Otero y Vera (2022), definen la atención como un proceso mental que se activa cuando el individuo comienza a receptor un aspecto directo de la información visual o auditiva. Los autores señalan que la atención puede ser selectiva, ya que la persona decide a qué elementos prestar mayor atención y a cuáles no. Este proceso se desarrolla desde el nacimiento y es considerado de gran importancia para el desarrollo infantil.

Ambas perspectivas coinciden en la centralidad de la atención para el desarrollo cognitivo temprano. Yáñez (2024), subraya su rol en el aprendizaje y la exploración, así como su potencial de fortalecimiento a través de la estimulación sensorial. Otero y Vera (2022), profundizan en la naturaleza selectiva de la atención y su desarrollo progresivo desde el nacimiento. Esto implica que la capacidad de enfocar los sentidos en estímulos relevantes es una habilidad crucial que se nutre desde las primeras experiencias sensoriales y que, a su vez, facilita la adquisición de nuevos conocimientos y la interacción efectiva con el entorno. La estimulación sensorial dirigida, por lo tanto, puede ser una estrategia valiosa para cultivar y fortalecer esta habilidad fundamental en los niños.

Memoria. Definida por la Universidad Carlemany (2024), como el proceso cognitivo que permite almacenar información del pasado para su utilización futura. Este proceso presenta variaciones entre especies, pero en los seres humanos puede perdurar durante varios años. La memoria se puede categorizar en memoria a corto plazo y memoria a largo plazo.

Propioceptivas. Según Manchola (2012), explica que las sensaciones propioceptivas son aquellas relacionadas con la conciencia de los movimientos y la posición del cuerpo. Estas sensaciones se originan a partir de los estímulos recibidos por órganos sensoriales especializados ubicados en músculos, tendones, articulaciones y el laberinto del oído. Los estímulos pueden ser generados por cambios en la tensión o el estiramiento muscular, así como por la fuerza de la gravedad que actúa sobre el organismo.

La definición de la Universidad Carlemany (2024), subraya la función esencial de la memoria en la retención de información para su uso posterior, un proceso fundamental para el aprendizaje y la adaptación. La distinción entre memoria a corto y largo plazo resalta las diferentes temporalidades del almacenamiento de la información. En cuanto a las sensaciones propioceptivas, la explicación de Manchola (2012), revela un sentido interno crucial para la

conciencia corporal y el control del movimiento. Estas sensaciones, aunque a menudo menos evidentes que los sentidos externos, son fundamentales para la interacción coordinada con el entorno. La estimulación sensorial temprana que involucre el movimiento y la exploración del cuerpo puede contribuir al desarrollo de una conciencia propioceptiva sólida, lo que a su vez influye en la coordinación motora y la interacción con el mundo.

Principales problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años es un proceso fascinante donde adquieren habilidades cruciales para su interacción con el mundo. Sin embargo, es fundamental estar atentos a ciertas señales que podrían indicar dificultades en alguna de estas áreas.

En cuanto a la memoria, Espinosa (2018) dice que se se trata de un proceso de construcción gradual y complejo con el fin de convertirse en un instrumento fundamental para diversas actividades de la vida. A esta edad, es normal que los niños sean capaces de recordar partes de historias o canciones, así como reconocer letras y números básicos. También deberían poder recordar eventos recientes o su rutina diaria sin mayor dificultad. No obstante, si se observa una dificultad para recordar rutinas diarias o eventos recientes, la incapacidad de recordar el nombre de objetos comunes o personas cercanas, o la incapacidad para recordar secuencias simples como contar hasta cinco, podría ser una señal de alerta.

Respecto a la atención y concentración, Según Sánchez (2019), la atención “es un componente que posibilita ingresar, sostener, guardar la información y comenzar el proceso de esta” (p.48). En el caso de los niños de 4 a 5 años, se espera que puedan mantener la atención en una actividad durante al menos 5 a 10 minutos, así como enfocarse en una tarea hasta completarla.

Por su parte, León et al. (2021), definen la concentración como “una destreza para sostener el enfoque en una labor por un tiempo prolongado sin distraerse. Mientras más se haga

uso de los sentidos en la tarea mayor será la concentración” (p. 44). A esta edad, también es esperable que los niños puedan ignorar distracciones leves a su alrededor. Las posibles señales de alerta incluyen una dificultad extrema para mantener la atención en tareas simples, distraerse con facilidad ante ruidos o movimientos, no seguir instrucciones de más de un paso, o mostrar dificultad para mantenerse enfocados o integrarse en juegos o actividades prolongadas, e incluso evitar realizar esfuerzos que requieran concentración prolongada.

En el área del razonamiento y resolución de problemas, Prieto (2023) señala que estas habilidades son esenciales para fomentar el pensamiento crítico desde temprana edad. Al enfrentarse a situaciones problemáticas, los niños deben analizar, reflexionar y buscar soluciones de manera creativa, lo que estimula su capacidad de razonamiento lógico y les permite desarrollar habilidades cognitivas fundamentales que les serán útiles a lo largo de su vida académica y personal. Durante esta etapa los niños comienzan a resolver problemas sencillos de causa y efecto y a usar el pensamiento lógico en juegos o al ordenar objetos. Además, es común que identifiquen patrones y relaciones simples. Si hay dificultad para resolver problemas cotidianos simples (como abrir un envase), si no muestra interés en buscar soluciones, experimenta frustración excesiva cuando no logra algo a la primera, o no comprende relaciones básicas de causa y efecto, son aspectos a considerar.

En cuanto al seguimiento de instrucciones, Mosquera et al. (2021) afirman que se trata de un proceso cotidiano y básico en la vida de todo ser humano, ya que permite la entrada al conocimiento cuando se realiza una actividad, tarea o trabajo. Esta es una habilidad clave en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños desenvolverse con mayor autonomía y eficacia en distintos contextos. A la edad de 4 a 5 años, se espera que sean capaces de seguir instrucciones de dos a tres pasos y escuchar con atención antes de actuar. Si no comprenden algo, es esperado que pregunten para aclarar sus dudas. Sin embargo, no poder seguir instrucciones secuenciales, comenzar tareas sin entender lo que se espera de él, omitir pasos

importantes al seguir indicaciones, o confundirse fácilmente incluso con instrucciones sencillas, son indicadores a observar.

Finalmente, en cuanto al lenguaje y comunicación, Castro (2024) señala que los niños utilizan el lenguaje para comunicarse, de igual manera que hacen los adultos. Desde la más temprana edad, el niño aprende a identificar los sonidos y su significado, e incluso a distinguir el tono con el que se le habla. A los 4 a 5 años se espera que utilicen oraciones de cinco a seis palabras y puedan describir objetos, personas y eventos. También deberían hacer y responder preguntas, y ser capaces de mantener una conversación básica. Las señales de alerta en esta área incluyen el uso de frases muy cortas o incompletas, no comprender preguntas simples, frustración al no poder comunicarse, o presentar dificultades en la pronunciación que afecten la comprensión de su habla.

Metodología

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, con alcance descriptivo, utilizando el método de revisión bibliográfica con el objetivo de establecer la relación entre los juegos sensoriales y el desarrollo cognitivo en la primera infancia, específicamente en niños de 4 a 5 años. Con este propósito, se procedió a analizar diversos artículos científicos y trabajos de titulación sobre la temática objeto de estudio.

El diseño metodológico es no experimental, el cual, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se caracteriza por ser un estudio sistemático y empírico en el que las variables independientes no se manipulan. En este caso, no se interviene directamente en las variables estudiadas, sino que se describe cómo los juegos sensoriales impactan en el desarrollo cognitivo de los niños.

Para esta investigación se empleó el método deductivo-inductivo, el cual permite combinar el análisis de los aportes teóricos con la interpretación de datos recogidos. Según

González (2018), el método deductivo parte de una teoría, hipótesis o generalización y luego la pone a prueba mediante observaciones y recolección de datos. En este sentido, en una primera fase, se presentaron los enfoques teóricos de pedagogos relevantes, los cuales fundamentan la comprensión de los juegos sensoriales en la primera infancia. Posteriormente, se realizó un análisis inductivo de la información recopilada para establecer la relación entre los juegos sensoriales y el desarrollo cognitivo. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), el método inductivo parte de observaciones particulares para llegar a conclusiones generales, lo cual resulta pertinente en este estudio. La revisión bibliográfica se desarrolló mediante las siguientes etapas:

Etapa 1: Búsqueda bibliográfica: esta etapa comprende las siguientes actividades:

1. La revisión de la literatura, encontrando fuentes primarias y fuentes secundarias sobre los juegos sensoriales y el desarrollo cognitivo del niño. 2. Se definió una estrategia de búsqueda sistemática y exhaustiva en las bases de datos digitales de la biblioteca virtual de la Universidad Católica de Cuenca como Scielo, Redalyc, Google Académico, Scopus y Dialnet. En este proceso, se eligieron las palabras clave o conceptos principales relacionados con el tema de investigación como juegos sensoriales, desarrollo cognitivo, estimulación sensorial. Se utilizaron operadores booleanos como AND, OR y NOT para combinar y refinar los términos de búsqueda, optimizando así los resultados encontrados. 3. Se definieron criterios de selección, determinados por los objetivos de la revisión, las preguntas que se tratan de responder y la calidad metodológica de los artículos a seleccionar.

Para la revisión sistemática se consideró como técnica de recolección y organización de la información el fichaje. Según Mejía (2020), el fichaje es una técnica de recolección de información mediante la identificación, registro y organización de datos relevantes provenientes de diversas fuentes, con el propósito de facilitar la posterior consulta y análisis.

Esta herramienta permitió clasificar y organizar los artículos científicos pertinentes al tema de investigación, asegurando una gestión eficiente de los datos.

Para asegurar la calidad de la información, se establecieron criterios de inclusión, considerando investigaciones publicadas en revistas de alto impacto y que se encuentren en bases de datos académicas reconocidas. Asimismo, se seleccionaron artículos que aborden específicamente los juegos sensoriales y el desarrollo cognitivo.

Etapa 2. Organización de la información: Para realizar este proceso se construyó una matriz de revisión para el registro de la información de los artículos seleccionados, en la que se incluyen la información esencial procedente de cada estudio de acuerdo al objetivo planteado en la revisión para realizar análisis y comparación entre los estudios registrados. Esta matriz ayuda a identificar los hallazgos que son comunes en los diferentes estudios y a comparar los resultados encontrados.

Etapa 3. Análisis de resultados mediante la comparación de los hallazgos de los estudios y las categorías encontradas.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la revisión bibliográfica de los artículos seleccionados, según los objetivos general y específicos según la investigación.

Tabla 6

Aportes de las investigaciones sobre los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años

Categoría	Aportes de resultados
Ruiz (2016), Universidad de Granada, España.	La implementación de la educación sensorial basada en Montessori mejoró significativamente el desarrollo de la autonomía, la motivación y las competencias sensoriales y cognitivas, favoreciendo el desarrollo integral en educación inicial.

-
- Agudelo et al. (2017), Se evidenció la importancia de una estimulación sensorial integral en niños de Fundación Universitaria Luis Amigó, Colombia. 3 a 5 años. Factores como el estado fisiológico, emocional y el entorno influyen en el desarrollo cognitivo y emocional.
- Ascona y Meza (2023), El 80 % de los niños participantes mostraron avances significativos en operaciones mentales. El juego sensorial fue una estrategia efectiva para estimular el pensamiento y los procesos cognitivos en niños de 5 años. Universidad en Perú.
- Chacaguasay y Santamaría (2023), Los juegos sensoriales promueven el desarrollo cognitivo y motor en niños del subnivel 2. Estos juegos despiertan la curiosidad, favorecen el descubrimiento y facilitan la adquisición de conocimientos significativos. Universidad Central del Ecuador.
- Arévalo (2016), El juego potencia el desarrollo cognitivo infantil, permitiendo mejorar el lenguaje, razonamiento y relaciones interpersonales. Se confirma su valor como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Universidad Central del Ecuador.
- Sarmiento (2012), La falta de orientación y aplicación adecuada de juegos sensoriales limitaba el desarrollo cognitivo. Se propuso un manual de juegos sensoriales como herramienta educativa para docentes. Universidad Técnica de Ambato.
- Torres (2022), Se identificaron carencias cognitivas (memoria, atención, lenguaje, pensamiento lógico) en niños rurales. Se diseñó una guía de actividades sensoriales para fortalecer procesos cognitivos básicos en niños de 3 a 4 años. Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador.
- Otero y Vera (2022), Se confirmó una relación directa entre estimulación sensorial y desarrollo cognitivo. La falta de juegos sensoriales en la institución explicaba el bajo desarrollo cognitivo observado. Universidad Laica Vicente Rocafuerte, Ecuador.

Nota. Elaboración propia a partir de la información obtenida.

Tabla 7*Problemas relevantes en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años*

Áreas Cognitivas	Autores (año)	Habilidades esperadas (4 a 5 años)	Problema
Memoria	Espinosa (2018)	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerda partes de historias o canciones. - Reconoce letras y números. - Recuerda eventos recientes o rutina diaria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultad para recordar rutinas diarias o eventos recientes. - No puede recordar el nombre de objetos comunes o personas cercanas. - Incapacidad para recordar secuencias simples (ej. contar hasta 5).
Atención y concentración	Sánchez (2019) y León et al. (2021)	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene la atención en una actividad durante al menos 5 a 10 minutos. - Se enfoca en una tarea hasta completarla. - Puede ignorar distracciones leves. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultad extrema para mantener la atención en tareas simples. - Se distrae con facilidad ante ruidos o movimientos. - No sigue instrucciones de más de un paso. - Les cuesta mantenerse enfocados o integrarse en juegos o actividades largas. - Evitan realizar esfuerzos prolongados.
Razonamiento y resolución de problemas	Prieto (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve problemas sencillos de causa y efecto. - Usa el pensamiento lógico en juegos o al ordenar objetos. - Identifica patrones y relaciones simples. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultad para resolver problemas cotidianos simples (ej. cómo abrir un envase). - No muestra interés en buscar soluciones. - Frustración excesiva cuando no logra algo a la primera. - No comprende relaciones de causa y efecto.

Seguimiento de instrucciones	Mosquera et al. (2021)	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue instrucciones de 2 a 3 pasos. - Escucha con atención antes de actuar. - Pregunta si no comprende. 	<ul style="list-style-type: none"> - No puede seguir instrucciones secuenciales. - Comienza tareas sin entender lo que se espera. - Omite pasos importantes. - Se confunde fácilmente incluso con indicaciones sencillas.
Lenguaje y comunicación	Castro (2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza oraciones de 5 a 6 palabras. - Describe objetos, personas y eventos. - Hace y responde preguntas. - Mantiene una conversación básica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa frases muy cortas o incompletas. - No comprende preguntas simples. - Se frustra al no poder comunicarse. - Presenta dificultades en la pronunciación que afectan la comprensión.

Nota. Elaboración propia a partir de la información obtenida.

Tabla 8

Juegos efectivos para el desarrollo cognitivo

Tipos de juegos	Autores (año)	Descripción	Áreas cognitivas que estimulan	Ejemplos
Juegos sensoriales	Castillo (2022)	Los juegos sensoriales representan esa exploración instintiva del mundo que rodea a los niños desde su nacimiento. Ese deseo innato por investigar, conocer, esa chispa de curiosidad y la manipulación activa son elementos fundamentales que permiten a los pequeños construir sus primeros	-Atención, memoria, percepción, razonamiento, lenguaje.	-Caja sensorial, plastilina, botellas sensoriales, texturas, aromas.

		aprendizajes a través de las experiencias directas que absorben con sus sentidos.		
Juegos simbólicos	Soliz, (2016)	Los juegos simbólicos tienen una gran importancia en la vida de los niños, ya que desarrollan su creatividad al representar situaciones reales o imaginarias de su entorno. A través de estas representaciones el niño desarrolla el lenguaje, la imaginación, el pensamiento creativo y la asimilación del entorno que le rodea.	-Imaginación, lenguaje, razonamiento social, planificación.	-Juegos de roles (cocina, médicos, tienda).
Juegos de mesa	Rivera y Taimal (2022)	Los juegos de mesa requieren control inhibitorio, memoria de trabajo y razonamiento lógico. Son útiles para la espera de turnos, desarrollo de reglas, flexibilidad cognitiva y toma de decisiones.	-Atención, memoria, toma de turnos, lógica.	-Lotería, dominó infantil, memory.
Juegos de memoria	Patiño (2022)	Los juegos de memoria son estupendos para el aprendizaje. Como indica su nombre, estos juegos agudizan la memoria y la percepción visual de los pequeños. También les ayuda a estimular la capacidad de retención y recuperación de información mediante la repetición, comparación o secuencia.	-Memoria visual y auditiva, atención sostenida, secuenciación.	-Memorama, “¿Qué falta?”, secuencias, Simón dice, repite la secuencia sonora.

Juegos motores	Venegas et al. (2018)	Los juegos motores son todas aquellas actividades que impliquen caminar, correr, lanzar, saltar, reptar, capturar o empujar, facilitan el desarrollo de destrezas motrices como el equilibrio, la resistencia, la orientación espacial y la percepción de velocidad, fomentando además la adquisición de valores como la perseverancia, disciplina y el trabajo en equipo.	Coordinación, memoria, motriz, atención.	-Carrera de obstáculos
Juegos constructivos	Ortega y Quinde (2022)	Los juegos constructivos son aquellos en los que los niños utilizan diversos materiales para crear, construir, ensamblar o transformar objetos, desarrollando su imaginación, creatividad y habilidades cognitivas y motrices. Estimulan la creatividad y la imaginación, se relacionan directamente con la búsqueda de soluciones ante los problemas que se le plantean.	-Planeación, lógica, visoespacial, atención sostenida.	-Bloques, legos, rompecabezas.
Juegos digitales	Moreno (2022)	Los juegos digitales estimulan la coordinación psicomotora de los niños, así como sus habilidades para la resolución de problemas. Pueden estimular ciertas funciones cognitivas si son bien diseñados, pero requieren supervisión	-Memoria, discriminación visual, seguimiento de instrucciones.	-Apps educativas, tablets, juegos interactivos.

constante y no desarrollan el sentido táctil o kinestésico.

Nota. Elaboración propia a partir de la información obtenida.

Discusión

Con relación al primer objetivo sobre los aportes de las investigaciones con relación a los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años. Los hallazgos del estudio, fruto de la revisión bibliográfica, reflejan el avance significativo del 80% de los niños en su desarrollo cognitivo, mediante el juego sensorial en la investigación de Ascona y Meza (2023), quienes concuerdan plenamente con la premisa de que los juegos sensoriales son una estrategia efectiva para estimular el pensamiento y los procesos cognitivos. Esta evidencia se ve reforzada por Chacaguasay y Santamaría (2023), quienes afirman que los juegos sensoriales, al despertar la curiosidad y favorecer el descubrimiento, facilitan la adquisición de conocimientos significativos y promueven tanto el desarrollo cognitivo como motor.

De manera más general, Arévalo (2016), subraya que el juego en sí mismo potencia el desarrollo cognitivo infantil, mejorando el lenguaje, el razonamiento y las relaciones interpersonales, lo que valida su valor como estrategia pedagógica fundamental.

La efectividad de los juegos sensoriales no se limita solo a la estimulación general; su implementación adecuada parece impactar directamente en áreas específicas del desarrollo. En este sentido, la investigación de Ruiz (2016), sobre la educación sensorial basada en Montessori, que mejoró significativamente la autonomía, motivación y competencias sensoriales y cognitivas, ofrece un marco teórico y práctico que respalda la necesidad de integrar metodologías que prioricen la experiencia sensorial para un desarrollo integral.

Los resultados también resaltan la relevancia de una estimulación sensorial integral. Agudelo et al. (2017), enfatizan cómo factores como el estado fisiológico, emocional y el entorno, influyen directamente en el desarrollo cognitivo y emocional de niños de 3 a 5 años.

Esto sugiere que la mera exposición a juegos sensoriales no es suficiente; se requiere un enfoque holístico que considere el bienestar general del niño y el ambiente en el que se desenvuelve.

En contraste, los estudios de Sarmiento (2012) y Torres (2022), ponen de manifiesto las consecuencias negativas de la falta de una orientación y aplicación adecuada de los juegos sensoriales. Sarmiento (2012), identificó que la limitación en el desarrollo cognitivo se debía precisamente a esta carencia, lo que llevó a la propuesta de un manual de juegos sensoriales como herramienta educativa. Por su parte, Torres (2022), encontró carencias cognitivas específicas (memoria, atención, lenguaje, pensamiento lógico) en niños rurales, lo que la llevó a diseñar una guía de actividades sensoriales para fortalecer estos procesos básicos. Estos hallazgos no solo confirman la importancia de los juegos sensoriales, sino que también señalan la necesidad de recursos y capacitaciones para los docentes que permitan su implementación efectiva.

Finalmente, la investigación de Otero y Vera (2022), refuerza la relación directa entre la estimulación sensorial y el desarrollo cognitivo. Su conclusión de que la falta de juegos sensoriales en la institución explicaba el bajo desarrollo cognitivo observado, valida de forma contundente la hipótesis central de este trabajo. Este punto de vista se alinea con la totalidad de los resultados presentados, consolidando la idea de que la provisión y el diseño consciente de experiencias sensoriales son cruciales para optimizar los procesos cognitivos en la educación inicial.

En síntesis, los resultados de este trabajo, en consonancia con la literatura revisada, demuestran de manera irrefutable que los juegos sensoriales constituyen una herramienta pedagógica indispensable para fomentar el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial. La evidencia sugiere que su aplicación sistemática, integral y bien fundamentada no solo

mejora habilidades cognitivas específicas, sino que también contribuye al desarrollo holístico del niño.

Con relación al segundo objetivo sobre identificar los problemas más relevantes que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo cognitivo, es importante destacar que esta etapa de la primera infancia es un pilar fundamental para el aprendizaje futuro y la interacción con el entorno. A la edad de 4 a 5 años, se espera que los niños exhiban una serie de habilidades cognitivas clave que les permitan procesar información, resolver problemas y comunicarse eficazmente. Sin embargo, la presencia de ciertas dificultades en estas áreas puede ser indicativa de retrasos en el desarrollo, lo que subraya la necesidad de una identificación temprana y una intervención oportuna.

En cuanto a la memoria, Espinosa (2018) señala que los niños deben ser capaces de recordar partes de historias, letras, números y eventos cotidianos. No obstante, en la realidad, muchos niños muestran dificultades para retener incluso información cotidiana, lo cual sugiere una posible falta de estimulación o inmadurez neurocognitiva. Este desfase sugiere que la estimulación del entorno puede no ser suficiente o adecuada, interfiriendo en la consolidación de aprendizajes básicos.

La atención y concentración, Sánchez (2019) y León et al. (2021) afirman que los niños deben mantener el enfoque por al menos 5 a 10 minutos, ignorando distracciones leves y completando tareas simples. Contrario a ello, muchos niños se distraen fácilmente, no siguen instrucciones de más de un paso y evitan actividades que requieran esfuerzo sostenido. Esto confirma la relación entre la falta de control atencional y el bajo desempeño en actividades de aprendizaje estructurado.

Respecto al razonamiento y la resolución de problemas, Prieto (2023) argumenta que a esta edad los niños deberían demostrar habilidades básicas de pensamiento lógico, resolver problemas cotidianos y comprender relaciones de causa y efecto. No obstante, varios niños se

frustran con facilidad y no muestran iniciativa para resolver desafíos simples, lo que revela una debilidad en la formación de procesos cognitivos superiores y en la autonomía para actuar ante dificultades.

En el área del seguimiento de instrucciones, Mosquera et al. (2021) explican que los niños deben seguir indicaciones de 2 a 3 pasos, mostrando atención y comprensión. Sin embargo, muchos inician actividades sin entender lo que se espera, omiten pasos importantes y se confunden incluso con instrucciones sencillas. Este problema, más que una dificultad de comprensión, puede estar relacionado con fallas en la atención, el lenguaje receptivo y la organización mental.

En cuanto al lenguaje y la comunicación, Castro (2024) destaca que los niños entre 4 y 5 años deben ser capaces de estructurar oraciones con sentido, describir objetos o situaciones y mantener conversaciones básicas. Los datos muestran que varios niños aún se expresan con frases muy cortas, tienen dificultades para comprender preguntas simples o presentan problemas de pronunciación que interfieren en la comunicación efectiva. Esta limitación no solo obstaculiza la expresión de ideas, sino que también afecta su interacción social y su desarrollo emocional.

En conclusión, la presencia de estas dificultades en las diversas áreas cognitivas en niños de 4 a 5 años no solo indica un posible retraso en el desarrollo, sino que también subraya la importancia de una evaluación exhaustiva y el diseño de estrategias de intervención individualizadas. La detección temprana de estos signos es clave para proporcionar el apoyo necesario que permita a estos niños alcanzar su máximo potencial de desarrollo.

Con relación al tercer objetivo referido a diseñar una propuesta educativa basada en juegos sensoriales que posibiliten el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, los resultados del presente estudio demuestran también, que los distintos tipos de juegos ejercen una influencia significativa en el desarrollo cognitivo infantil, estimulando diversas funciones

mentales fundamentales para el aprendizaje y el crecimiento integral de los niños. Cada categoría de juego aporta beneficios específicos, contribuyendo al desarrollo de habilidades como la memoria, la atención, la percepción, el razonamiento, el lenguaje, entre otras.

En primer lugar, los juegos simbólicos permiten que los niños desarrollen la imaginación, el lenguaje y la capacidad de razonamiento social mediante la representación de situaciones reales o ficticias. Este tipo de juego, tal como lo plantea Soliz (2016), contribuye a la construcción del pensamiento creativo y la comprensión del entorno inmediato.

Por otro lado, según Rivera y Taimal (2022) y de acuerdo con Patiño (2022), los juegos de mesa y los juegos de memoria potencian habilidades como la atención, la lógica y la secuenciación, además de promover el autocontrol y la espera de turnos, aspectos esenciales para la socialización y el aprendizaje colaborativo. Estos juegos son valiosos por su estructura y normas, que estimulan funciones ejecutivas en los niños.

En cuanto a los juegos motores, propuestos por Venegas et al. (2018), éstos favorecen el desarrollo físico y cognitivo a través del movimiento, fortaleciendo la coordinación, la memoria motriz y la atención. De forma similar, los juegos constructivos según Ortega y Quinde (2022) y los digitales propuestos por Moreno (2022), promueven el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad, aunque estos últimos requieren un uso moderado y supervisado para garantizar su efectividad y evitar efectos adversos.

Sin embargo, entre todas las categorías analizadas, los juegos sensoriales destacan por su impacto integral y profundo en el desarrollo cognitivo. De acuerdo con Castillo (2022), este tipo de juego se fundamenta en la exploración activa del entorno mediante los sentidos, despertando la curiosidad innata del niño y permitiéndole construir aprendizajes significativos desde las primeras etapas del desarrollo.

En conclusión, los juegos sensoriales se posicionan como los más efectivos para el desarrollo cognitivo infantil, ya que permiten a los niños aprender a través de experiencias significativas que activan múltiples funciones mentales al mismo tiempo, fomentando un aprendizaje global, natural y placentero.

El análisis de resultados permitió dar respuesta al tercer objetivo relacionado con diseñar una propuesta educativa basada en juegos sensoriales que posibiliten el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años. La propuesta, titulada “Jugando y aprendiendo: potenciando el desarrollo cognitivo en preescolar con juegos sensoriales, incluye juegos lúdicos estructurados que estimulen los sentidos y fortalecen habilidades como la atención, la memoria, y el razonamiento. Cada juego ha sido planificado con objetivos claros, destrezas específicas y criterios de evaluación. La propuesta global se presenta en el anexo 1 en la página 65.

Conclusiones

Luego de haber realizado una revisión exhaustiva sobre los antecedentes y el marco teórico en relación a las variables objeto de estudio, y de haber encontrado resultados significativos en las investigaciones revisadas y analizadas, se formulan las siguientes conclusiones:

Con relación al primer objetivo “Describir los aportes de las investigaciones sobre los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años” el análisis de la literatura revisada permite concluir que los juegos sensoriales aportan beneficios significativos al desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Los principales hallazgos y aportes de las investigaciones pueden resumirse de la siguiente manera: efectividad comprobada en el desarrollo cognitivo; fomento de la curiosidad y el aprendizaje significativo; potenciación de habilidades cognitivas y socioemocionales; impacto en áreas específicas del desarrollo;

enfoque holístico y factores contextuales; importancia de la orientación y recursos adecuados y relación directa entre juegos sensoriales y desarrollo cognitivo.

En síntesis, los juegos sensoriales constituyen una herramienta pedagógica indispensable para el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Su aplicación sistemática, integral y bien fundamentada no solo mejora habilidades cognitivas específicas, sino que también contribuye al desarrollo holístico del niño, resaltando la importancia de un enfoque consciente y contextualizado en la práctica educativa.

Con relación al segundo objetivo específico: “Identificar los problemas más relevantes que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo cognitivo” el análisis de las dificultades cognitivas más frecuentes en niños de 4 a 5 años permite concluir que existen varias áreas clave donde pueden presentarse problemas, los cuales impactan significativamente en su aprendizaje, autonomía y desarrollo integral. Estos problemas se relacionan con los procesos cognitivos del niño:

Memoria: las dificultades en esta área se relacionan con el olvido de rutinas, nombres de objetos o personas, secuencias simples; mismas que, afectan directamente su capacidad de aprendizaje y adaptación, generando frustración y dificultades para desenvolverse de manera autónoma.

Atención y concentración: los problemas de atención que presentan los niños con frecuencia se relacionan a, distracción fácil, dificultad para seguir instrucciones, evitar esfuerzos prolongados, lo que limitan su participación en actividades educativas y sociales, dificultando el progreso académico.

Razonamiento y resolución de problemas: las dificultades en esta área se relacionan con la incapacidad para resolver problemas sencillos, falta de interés en buscar soluciones, frustración

excesiva ante el fracaso; mismas que pueden llevar a una dependencia excesiva de los adultos y a una menor autonomía.

Seguimiento de instrucciones: los problemas para seguir instrucciones secuenciales (omitir pasos, confusión, comenzar tareas sin entender las expectativas) obstaculizan la participación en actividades grupales y el cumplimiento de tareas básicas, generando un ambiente de confusión.

Lenguaje y comunicación: las dificultades en el lenguaje (frases incompletas, problemas de comprensión o pronunciación) pueden llevar al aislamiento social y a dificultades académicas.

Por lo tanto, la identificación de estos problemas relevantes en el desarrollo cognitivo de niños de 4 a 5 años es fundamental para la detección temprana de posibles retrasos. La presencia de dificultades en una o varias de estas áreas no solo indica la necesidad de una evaluación exhaustiva, sino también el diseño de estrategias de intervención individualizadas. La detección y el apoyo oportuno son clave para que los niños puedan alcanzar su máximo potencial de desarrollo y prepararse adecuadamente para la educación formal.

Con relación al tercer objetivo específico “Diseñar una propuesta educativa basada en juegos sensoriales que posibiliten el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años” se puede manifestar que el papel central de los juegos sensoriales sobresale entre todas las categorías analizadas. Estos juegos se fundamentan en la exploración activa del entorno mediante los sentidos, despertando la curiosidad innata del niño y permitiéndole construir aprendizajes significativos desde edades tempranas.

Al involucrar experiencias directas y concretas, los juegos sensoriales estimulan de manera simultánea la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento y el lenguaje, lo que evidencia su carácter integral y altamente efectivo. Desde esta perspectiva la propuesta

educativa basada en juegos sensoriales integra actividades sensoriales sistemáticas y bien estructuradas, adaptadas al nivel de desarrollo de los niños. Este enfoque favorece a la estimulación multisensorial, el desarrollo integral, la motivación y el disfrute.

En síntesis, una propuesta educativa basada en juegos sensoriales es la más efectiva para potenciar el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años. Este tipo de propuesta permite a los niños aprender a través de experiencias significativas que activan múltiples funciones mentales al mismo tiempo, fomentando un aprendizaje global, natural y placentero. Además, fortalece la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento y el lenguaje, sentando bases sólidas para el aprendizaje futuro.

Referencias

- Agudelo, L., Pulgarín, L., & Tabares, C. (2017). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. *Revista Fuentes*, 74. <https://acortar.link/X07wIR>
- Anchatuña, Y. (2022). *El juego rítmico y la memoria visual de los niños de 4 a 5 años*. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a07a04d8-5e46-4981-8145-5d238586e873/content>
- Arévalo, N. (2016). *Juego en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en la Institución Educativa “Alfredo Cisneros” en la Parroquia de Calderón en el Año Lectivo 2014-2015*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8adf22bf-6870-4f13-bfba-6a7466e0fbe5/content>
- Ascona, Z., & Meza, Y. (2023). *Juegos sensoriales en los procesos cognitivos básicos en niños de 5 años de una institución educativa de Chilca-Huancayo*. https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/7279/T037_70301795_73319929_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calceto, L., G. S. (2019). Relación Del Estado Nutricional Con El Desarrollo Cognitivo Y Psicomotor De Los Niños En La Primera Infancia. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 28(2), 3. <https://doi.org/http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rneuro/v28n2/2631-2581-rneuro-28-02-00050.pdf>
- Carangui, L. (2021). *La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años*. <https://dspace.ucacue.edu.ec/items/9a0b5ed4-d987-4b11-9fba-22eb1b65e644>
- Castillo, J. (2022). *Los juegos sensoriales para el desarrollo lógico matemático en los niños y niñas de 5 años*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b9011be7-bf8e-48f7-b248-c5035450dece/content>

- Castro, V. (2024). *El lenguaje en los niños - ¿Cómo es el desarrollo del habla infantil?*
<https://www.guiainfantil.com/articulos/salud/lenguaje/el-lenguaje-en-los-ninos/>
- Chacaguasay, M., & Santamaría, N. (2023). *Los juegos sensoriales y su importancia en el desarrollo cognitivo en niños y niñas del subnivel 2, Quito 2023* .
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e244160a-1726-46f8-8bcb-0bd4c0b3c0c0/content>
- Chalan, J. (2022). *Los juegos sensoriales táctiles y la identificación de figuras geométricas en objetos del entorno en niños de 4 a 5 años*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ac74e8b6-74de-4bd6-8dc2-6d6e373bc147/content>
- Equipo del Museo de la Infancia. (25 de Junio de 2020). *6 actividades de juego sensorial fáciles para los niños en casa*. <https://www.cmosc.org/es/sensory-play-activities/>
- Escuelas infantiles FEN. (11 de Noviembre de 2024). *Proyecto BEFEIN: "Bebé feliz, bebé inteligente"*. <https://www.escuelasinfantilesfen.com/post/el-juego-sensorial-y-su-importancia-beneficios-de-los-juegos-que-estimulan-los-sentidos-en-ni%C3%B1os-pe>
- Espinosa, P. (2018). *Etapas de desarrollo de la memoria infantil*.
<https://www.redcenit.com/etapas-de-desarrollo-de-la-memoria-infantil/>
- Gómez, L. (01 de 01 de 2024). *El espacio verde (jardín) en el desarrollo de la discriminación táctil de los niños de 3 a 4 años*. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/4b7d8cb2-bae9-4118-b107-1c9cfc82fa7c>
- Gómez, M. I. (24 de Octubre de 2024). *Desarrollo cognitivo*. <https://concepto.de/desarrollo-cognitivo/>

- González, L. (23 de Noviembre de 2023). *Juegos para desarrollar el gusto: actividades para niños y niñas*. <https://www.clubfamilias.com/es/juegos-desarrollar-gusto-actividades-ninos-ninas>
- González, M. (2018). *Metodología de la Investigación*. https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Hernández-Sampieri, R. &. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Jaya, E. (2024). *Guía de estimulación auditiva para niños de primero de básica*. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/14072/1/19595.pdf>
- León, S. P., Carcelén Fraile, M. d., & García-Martínez, I. (2021). *Desarrollo de capacidades cognitivas a través del ábaco en alumnos de Educación Primaria: un ensayo clínico controlado aleatorizado*. <https://doi.org/https://eric.ed.gov/?id=EJ1288634>
- Londoño, C. (2019). *Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo*. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- López, E. &. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios*, 20(1), 203-218.

<https://doi.org/file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoGeneradorDeAprendizajeEnPreescolar-8736336.pdf>

Manchola, D. (28 de Septiembre de 2012). *Sensación Propioceptiva*.

<https://prezi.com/qxungv1ompsz/sensacion-propioceptiva/>

Mejía, E. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación*.

<http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>

Ministerio de educación del Ecuador. (Octubre de 2018). *Pasa la voz*.

<https://doi.org/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/10/PASA-LA-VOZ-OCTUBRE-2018.pdf>

Moreno, J. (23 de Febrero de 2022). *Juegos tecnológicos, aprendizaje para el futuro*.

<https://pinion.education/es/blog/juegos-tecnologicos-aprendizaje-para-el-futuro/#footermovil>

Mosquera, G., Lugo, D., & Pérez, A. (Abril de 2021). *La lúdica como estrategia para afianzar*

el seguimiento de instrucciones y el mejoramiento de la atención en los estudiantes del grado segundo de las Instituciones Educativas Nueva Delhi IED y LITECOM.

[https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/21c61418-7bd9-4760-83ed-](https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/21c61418-7bd9-4760-83ed-3cb5a9c993ba/content#:~:text=El%20seguimiento%20de%20instrucciones%20es,a%20corto%2C%20mediano%20o%20largo)

[3cb5a9c993ba/content#:~:text=El%20seguimiento%20de%20instrucciones%20es,a%20corto%2C%20mediano%20o%20largo](https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/21c61418-7bd9-4760-83ed-3cb5a9c993ba/content#:~:text=El%20seguimiento%20de%20instrucciones%20es,a%20corto%2C%20mediano%20o%20largo)

Moya, B. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*.

[file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714%20(1).pdf)

[ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714%20(1).pdf)

- Ocaña, G. (2014). *Análisis de circunstancias que constituyen la no práctica de los juegos tradicionales del Ecuador en los estudiantes del séptimo año de educación general básica en la unidad educativa pensionado Olivo de la ciudad de Riobamba año 2013*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1049/1/UNACH-EC-CUL.FIS-2014-0007.pdf>
- Ortega, M., & Quinde, M. (Agosto de 2022). *El juego de construcción en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 a 5 años*. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8612/1/UPSE-TEI-2022-0108.pdf>
- Otero, I., & Vera, E. (2022). *La estimulación sensorial y el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años*. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5732?mode=full>
- Paredes, L. (2018). *Procesos cognitivos y el aprendizaje significativo en estudiantes del VII ciclo en la institución educativa N° 20871 Julio Octavio Reyes Mounier*. <https://surl.li/dqclfo>
- Patiño, K. (2022). *Juegos de memoria como fortalecimiento en el desarrollo cognitivo de los niños*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/53384/ekvergelp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, F. C. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf>
- Priego, L. (23 de Marzo de 2023). *Encuentra las diferencias [Imagen]*. <https://www.businessinsider.es/archivo/reto-visual-encuentra-3-diferencias-menos-10-segundos-1216632>

- Prieto, A. (2023). *Resolución de problemas en infantil a través de actividades manipulativas*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/60586/TFG-B.%202030.pdf?sequence=1#:~:text=Al%20enfrentarse%20a%20situaciones%20problema%20C3%A1ticas,su%20vida%20acad%C3%A9mica%20y%20personal>.
- Rivera, A., & Taimal, J. (2022). *Los juegos de mesa y su aporte en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 a 6 años*.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5ec2ec08-60df-49c3-8f2d-36ada7d2f362/content>
- Rodríguez, R. (2024). *Juegos sensoriales en el aprendizaje integral de los niños de la Institución Educativa Inicial*.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10516/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Román, V. (03 de Enero de 2024). *Sonidos Divertidos: Láminas de Onomatopeyas*.
<https://profe.social/posts/76339-sonidos-divertidos-laminas-de-onomatopeyas>
- Romero, E. (20 de Febrero de 2014). *Unidad didáctica los sentidos: El olfato*.
https://maestrosdeaudicionylenguaje.com/unidad-didactica-los-sentidos-el-olfato_20/
- Rosales, M., Revelo, P., & Guijarro, J. (2023). *La importancia de la estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo: Un análisis documental y de campo*. Alpha & Omega: [file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/alfa+y+omega+ART+02%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/D%20E%20L%20L/Downloads/alfa+y+omega+ART+02%20(1).pdf)
- Rubio, N. M. (22 de Junio de 2022). *Etapa sensoriomotora: qué es y cómo se expresa según Piaget*. Portal Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapa-sensoriomotora>

- Ruiz, B. (2016). *Aprender sintiendo: Un proyecto de educación sensorial basado en la pedagogía Montessori*.
<https://www.ugr.es/~patrimonioeducativo/ambitos/genealogia/Belen%20Ruiz%20Ruiz%20TFG%20Montessori.pdf>
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia: Revista de Educación e Investigación*(1 (1)), 48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6762254>
- Sánchez, J., Mejía, E., Espinoza, E., & Chisag, M. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher CEIT*, 09(1-1), 66-81.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Sarmiento, M. (2012). *Importancia de los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo, de los niños de pre-básica paralelo único del centro de desarrollo integral Cristy, de la ciudad de Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4a36cd28-e50b-4f53-88e7-252c6cba99a2/content>
- Soliz, R. (Enero de 2016). *Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes Pedro Vicente Maldonado del cantón Pedro Vicente Maldonado durante el periodo 2014 -2015*.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ba356e32-9b0a-4b03-a3bd-fcd4254017de/content>
- Torres, A. (09 de Septiembre de 2017). *Cognición: definición, procesos principales y funcionamiento*. Psicología y mente:
<https://psicologiaymente.com/inteligencia/cognicion-definicion-procesos>
- Torres, C. (2022). *Actividades sensoriales y desarrollo de procesos cognitivos básicos en niños de 3 - 4 años en contextos educativos rurales*. <https://acortar.link/jh2206>

- Tripero, T. A. (05 de Enero de 2011). *Vygotsky y su teoría constructivista del juego* .
[https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#:~:text=Vigotsky%20\(1896%20%2D%201934\)%2C,atenci%C3%B3n%20o%20la%20memoria%20voluntaria.](https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#:~:text=Vigotsky%20(1896%20%2D%201934)%2C,atenci%C3%B3n%20o%20la%20memoria%20voluntaria.)
- Universidad Carlemany. (22 de Marzo de 2024). *Procesos cognitivos: ¿Qué son y qué tipos hay?* <https://acortar.link/X0zF0r>
- Vasqu ez, N. (14 de Julio de 2021). *¡Los sabores! Adivina...¿qué es? Juego para desarrollar el gusto.* <https://www.xn--ateliercreativoparanios-dic.com/post/los-sabores-adivina-qu%C3%A9-es-juego-para-desarrollar-el-gusto>
- Vel asquez, Y. (Febrero de 2016). *Estimulaci n Temprana y Desarrollo Cognitivo* .
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2016/05/22/Velasquez-Yeritza.pdf>
- Venegas, M., Garcia, P., & Ana, V. (2018). *El juego infantil y su metodolog a*. IC.
https://doi.org/https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=FVIpEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT44&dq=etapas+del+juego+infantil&ots=PIJf7PRj2E&sig=15YXQH7Ne_sKwU7KRH9tbBT-Xw8&redir_esc=y#v=onepage&q=etapas%20del%20juego%20infantil&f=false
- Vergara, C. (14 de Mayo de 2024). *¿Qué es y c mo se desarrolla la etapa preoperacional seg n Piaget?* <https://www.actualidadenpsicologia.com/etapa-preoperacional/>
- Villegas, T. (11 de Marzo de 2021). *Juego Sensorial y sus beneficios en nuestros beb s y ni os*.
<https://funnysmarttoys.com/blogs/inspiracion-montessori/juegos-sensoriales-y-sus-beneficios-en-nuestros-bebes-y-ninos>

Yáñez, G. (2024). *La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 2 a 3 años*. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1079c7fb-13a1-434a-9e9b-00197057e3a2/content>

ANEXO 1



Propuesta

"Jugando y aprendiendo:
potenciando el desarrollo
cognitivo en preescolar con
juegos sensoriales"

Autora: Keyko Jiménez

Introducción

El desarrollo cognitivo en la primera infancia es un pilar fundamental para la construcción de aprendizajes significativos y la interacción efectiva con el entorno. En esta etapa crucial, especialmente entre los 4 y 5 años, los niños inician la consolidación de habilidades esenciales que determinarán su futuro académico y personal. La capacidad de pensar lógicamente, razonar, recordar, comunicarse y planificar se cimienta en estos primeros años, tal como lo define Gómez (2024), quien describe el desarrollo cognitivo como un proceso fundamental que abarca la adquisición de herramientas mentales esenciales.

Sin embargo, el contexto educativo actual ha revelado la necesidad de ofrecer mayores estímulos para potenciar procesos cognitivos clave como la atención, la percepción, la memoria y la resolución de problemas en este rango de edad. Es aquí donde la presente propuesta, "jugando y aprendiendo: potenciando el desarrollo cognitivo en preescolar con juegos sensoriales", cobra relevancia. Está diseñada para ser aplicada en el nivel inicial, contempla una serie de juegos sensoriales estructurados que permiten trabajar el desarrollo cognitivo de forma vivencial, activa y participativa. Su objetivo es estimular y fortalecer el desarrollo cognitivo a través de una estrategia pedagógica innovadora y vivencial.

Los juegos están organizados para desarrollarse fuera del aula con una duración aproximada de 30 minutos cada juego, integrándose en la jornada diaria. Cada juego sensorial ha sido planificado considerando el nivel de desarrollo cognitivo de los niños, y tiene como finalidad potenciar el desarrollo cognitivo a través de experiencias que estimulan los sentidos y fortalecen habilidades como la atención, la memoria, el lenguaje, el razonamiento y la percepción. Estos juegos permiten a los niños aprender de forma activa, significativa y lúdica, favoreciendo la construcción de conocimientos a partir de la exploración del entorno y el uso de sus capacidades sensoriales. El rol del docente será el de facilitador y mediador del proceso

cognitivo, guiando cada actividad con sensibilidad y apertura, proporcionando un ambiente afectivo y de confianza. Los juegos pueden aplicarse de forma individual o en grupo, dependiendo del objetivo específico de cada uno.

Cada uno de los juegos propuestos ha sido cuidadosamente diseñado con un objetivo claro y destrezas cognitivas específicas a desarrollar. Esto permite no solo una planificación coherente y enfocada, sino también una evaluación más precisa del progreso de los niños. Las actividades buscan fortalecer distintas dimensiones del desarrollo cognitivo, como la atención, la memoria, el razonamiento lógico, la discriminación sensorial y la capacidad de resolución de problemas.

La propuesta está pensada para adaptarse a diversos contextos educativos y puede aplicarse de manera flexible, integrando recursos como música, expresión corporal, juegos de exploración, materiales con distintas texturas, aromas, sabores y tarjetas ilustrativas, se favorece un aprendizaje significativo.

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo mediante la observación directa, permitiendo valorar los avances del desarrollo cognitivo de los niños de manera integral. Este instrumento se aplicará durante la ejecución de los juegos para evaluar el desarrollo de las habilidades previamente mencionadas.

Justificación

La presente propuesta surge de la necesidad de fortalecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, etapa crucial en la consolidación de habilidades fundamentales para el aprendizaje y la comprensión del entorno. A partir del análisis teórico y del contexto educativo actual, se ha evidenciado que muchos niños en este rango de edad requieren mayores estímulos que les permitan potenciar procesos como la atención, percepción, memoria y la resolución de problemas. Frente a esta realidad, se considera esencial trabajar el desarrollo cognitivo desde

la educación inicial, ya que constituye la base para aprendizajes posteriores y para un desarrollo integral.

En este sentido, los juegos sensoriales se presentan como una estrategia pedagógica eficaz. Según López & Delgado (2013), los juegos sensoriales son una actividad divertida para el estudiante, ya que no solo utiliza los movimientos de su cuerpo sino sus sentidos. Son un fomento para el desarrollo integral infantil desde el ejercicio manipulativo, ayudado de la curiosidad del niño y el contexto social en el que se desenvuelve. Contribuyen al desarrollo cognitivo, físico y emocional teniendo en cuenta sus intereses desde su faceta de observador, haciendo del infante un ser autónomo que desarrolla sus sentidos.

Así, los juegos sensoriales permiten a los niños explorar el mundo a través de los sentidos, promoviendo experiencias significativas que estimulan el pensamiento, la curiosidad y la creatividad. A través de juegos sensoriales que involucran el tacto, la vista, el oído, el olfato y el gusto, los niños no solo aprenden de manera activa y placentera, sino que también desarrollan capacidades cognitivas esenciales para su crecimiento personal y académico.

Además, como señalan Sánchez et al. (2024), la relación entre los juegos sensoriales y el desarrollo cognitivo en los niños es característica y multifacética. Con la ayuda de los juegos, los niños participan en experiencias que inciden positivamente en diversas dimensiones cognitivas. Durante las lecciones de los juegos, la memoria se activa porque el niño tiene que recordar las reglas, la secuencia de eventos y detalles específicos del juego. Se estimula la atención y la concentración ya que los jugadores deben centrarse en la dinámica del juego y adaptarse a las condiciones cambiantes.

Objetivo General

Estimular y fortalecer el desarrollo cognitivo mediante juegos sensoriales en los niños de 4 a 5 años.

Primer juego

Animales bajo la luz secreta

Objetivo

- Estimular la percepción visual, la discriminación de características y el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años, a través de la observación de siluetas e imágenes de animales en la oscuridad.

Destrezas

- Percepción visual: Identifica formas, siluetas y colores en condiciones de poca luz.
- Discriminación visual: Diferencia animales domésticos de animales salvajes.
- Razonamiento lógico: Clasifica animales en categorías (doméstico/salvaje) después de la observación.
- Lenguaje expresivo: Nombra animales y explica por qué cree que son domésticos o salvajes.

Indicadores de evaluación

- Reconoce e identifica correctamente al menos 3 de 5 imágenes de animales.
- Clasifica correctamente al menos 2 de 4 animales como domésticos o salvajes.
- Verbaliza al menos una característica que le ayuda a identificar el animal o su categoría.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Linterna o flash del celular.
- 1 cajita pintada o forrada de color negro con una abertura pequeña para que los niños puedan mirar dentro.
- Papel brillante o de colores para decorar.
- Imágenes de animales domésticos: perro, gato, vaca, gallina, caballo.
- Imágenes de animales salvajes: león, elefante, mono, jirafa, oso, cocodrilo.
- Imágenes duplicadas de los animales anteriores para clasificar.
- 2 canastas rotuladas: “Vive Conmigo” (Animales domésticos). “Vive en la selva” (animales salvajes).

Procedimiento

- Escoger un lugar oscuro con poca iluminación.
- Colocar la caja en el centro de la zona de juego.
- Reunir a los niños en un círculo alrededor de la caja.
- Explicar a los niños el juego con una breve introducción “Hola, pequeños exploradores de animales, hoy vamos a embarcarnos en una aventura increíble. Tengo una cajita mágica, la caja secreta, dentro, los animales se esconden en la oscuridad y solo sus ojos podrán descubrirlos”.
- La regla más importante es usar solo nuestros ojitos. Nuestras manitos, oídos y narices van a descansar.
- Luego, llamar a cada niño por turnos.
- Pedir que se asome a la abertura de la caja.
- Alumbrar con el flash o la linterna dentro de la cajita para que el niño pueda observar a través del agujero (visor).

- Pedir al niño que observe bien la imagen del animalito y preguntarle ¿Qué animal viste?
- Luego, preguntamos ¿Cuál de estas imágenes es igual a la que viste? mostrar (2 o 3 opciones) y pedir que escoja la correcta.
- "¡Muy bien! Ahora que conocemos a este animal, ¡tenemos una misión extra! Queremos saber si este animal vive con nosotros en casa, ¡como una mascota! O si vive libre en la selva o el bosque, ¡como un animal salvaje!"
- El niño elige la imagen correspondiente y la coloca en la canasta correcta.
- Repetir el proceso con cada niño y diferentes animales.
- Felicitar a los niños por su participación y comentar brevemente lo que aprendieron.

Rúbrica de Observación del juego: “Animales bajo la luz secreta”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento visual de animales	Identifica correctamente 3 o más animales al observar por el visor.	Identifica correctamente 2 animales.	Identifica solo 1 o ninguno.		
2	Discriminación visual (elección de la imagen correcta entre opciones)	Selecciona la imagen correcta sin ayuda.	Selecciona con ayuda verbal del adulto.	Elige incorrectamente o necesita guía total		
3	Clasificación lógica (doméstico/salvaje)	Qué clasifica correctamente	Clasifica correctamente dos animales	Clasifica 1 o ninguno correctamente		

		3 o más animales.				
4	Lenguaje expresivo (verbalización de características del animal)	Nombra claramente al animal y menciona una o más características (forma, color, habitad).	Nombra al animal con dificultad y menciona alguna característica con ayuda.	Tiene dificultad para nombrar o describir el animal.		
5	Participación e interés durante el juego	Participa activamente muestra entusiasmo y se mantiene atento.	Participa con algo de timidez, pero responde cuando se le llama.	Participa con poca motivación o requiere insistencia.		

Segundo juego

Laberinto de figuras geométricas

Objetivo

- Desarrollar la percepción visual, la orientación espacial y el razonamiento asociativo mediante el reconocimiento, clasificación de figuras geométricas y la identificación de objetos cotidianos con formas similares.

Destrezas

- Percepción visual: Identifica figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).
- Orientación espacial: Sigue caminos y se desplaza en el espacio según indicaciones visuales (colores).
- Asociación visual: Relaciona figuras geométricas con objetos de su entorno que tienen la misma forma.

- Clasificación: Agrupa figuras geométricas con sus bases correspondientes y los objetos asociados.
- Lenguaje expresivo: Nombra figuras, colores, objetos y explica sus asociaciones.

Indicadores de evaluación

- Reconoce e identifica correctamente al menos 3 de 4 figuras geométricas básicas.
- Relaciona y clasifica cada figura con su base correspondiente y con al menos 1 objeto de forma similar.
- Se orienta visualmente para seguir el camino de color asignado hasta el final.
- Verbaliza al menos una asociación entre una figura y un objeto cotidiano.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Cinta de tela de colores (verde, azul, amarillo, rojo).
- Figuras geométricas de cartón (triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo).
- Base de cartón con la silueta de cada figura, pintadas del mismo color que las figuras correspondientes.
- Varios objetos que tengan la misma forma de las figuras:
- Círculo: una tapa de botella, un disco, un plato pequeño.
- Cuadrado: Un dado, una caja pequeña, cubo.
- Triángulo: un trozo de pizza (de juguete), una escuadra.
- Rectángulo: Un libro pequeño, un borrador de pizarra, una regla.

- Témperas de colores para decorar las figuras geométricas.
- Pinceles
- Tijeras

Procedimiento

- Escoger un lugar amplio y seguro.
- Crear varios caminos largos y entrelazados en el suelo usando las cintas de tela de diferentes colores.
- Al final de cada camino colocar las bases de cartón con la silueta de una figura.
- Reunir a los niños y dar una bienvenida motivadora al grupo: "¡Hola, pequeños 'Buscadores de Tesoros Geométricos'! Hoy vamos a emprender una aventura emocionante en este Laberinto de figuras geométricas. Hoy recorreremos un laberinto lleno de formas y colores ¿Están listos?"
- Cada niño elija una figura geométrica y se le asigna un camino de color.
- A medida que avanza el camino encuentra bolsas con objetos y deberá relacionarlos con su figura.
- Al final del recorrido coloca la figura y el objeto sobre su base.
- Una vez que todos han participado, reúne nuevamente al grupo y realiza una retroalimentación divertida: ¿Qué figura escogiste? ¿Qué camino seguiste? ¿Era redondo como tu círculo?
- Felicitar a los niños por su participación.

Rúbrica de Observación del juego: “Laberinto de figuras geométricas”

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____ años
- Fecha: _____
- Nombre del docente: _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de figuras geométricas.	Identifica correctamente 3 o más figuras geométricas.	Identifica correctamente 2 figuras geométricas.	Identifica 1 o no reconoce figuras geométricas.		
2	Asociación figura-objeto cotidiano	Relaciona cada figura con al menos un objeto de forma similar.	Relaciona algunas figuras con objetos, pero con ayuda o dudas.	No logra hacer asociaciones o las realiza incorrectamente.		
3	Clasificación en la base correspondiente.	Clasifica correctamente la figura y el objeto en la base adecuada.	Clasifica con alguna confusión o necesita orientación del adulto.	No logra clasificar o se equivoca en la mayoría de los intentos.		
4	Orientación espacial (sigue el camino por color).	Sigue con precisión el camino del color asignado hasta el final.	Sigue parcialmente el camino o necesita alguna indicación para orientarse.	Se desvía frecuentemente y no reconoce el camino de su color.		
5	Lenguaje expresivo (verbaliza sus asociaciones).	Nombra figuras, colores, objetos y explica sus asociaciones con claridad.	Nombra algunos elementos o explica con apoyo.	Tiene dificultad para expresar o no verbaliza las asociaciones.		

Tercer juego

La orquesta animal escondida

Objetivo

- Estimular la percepción auditiva, la memoria, la discriminación de sonidos y la asociación sonido-imagen y hábitad, mediante la escucha activa, el movimiento y la resolución de misterios sonoros.

Destrezas

- Percepción auditiva: Reconoce, discrimina y diferencia diversos sonidos de animales.
- Asociación auditiva-visual: Relaciona el sonido escuchado con la imagen correcta del animal.
- Memoria auditiva: Retiene el sonido en la mente mientras busca la imagen.
- Orientación espacial y motricidad gruesa: Se desplaza y se ubica correctamente en el espacio del juego.
- Clasificación (Novedad): Asocia el animal con su hábitat o categoría (doméstico/salvaje).
- Lenguaje expresivo: Imita sonidos, nombra animales y describe características.

Indicador de evaluación

- Reconoce e identifica correctamente al menos 4 de 6 sonidos de animales.
- Relaciona adecuadamente el sonido escuchado con la imagen correcta en la mayoría de los intentos.
- Ubica el aro/ula en la imagen correcta y realiza el movimiento asociado al animal.
- Imita el sonido del animal al llegar a su imagen.
- Clasifica el animal según su hábitat (granja, selva, casa) si se implementa esa capa.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Recursos:

- Audio (Parlante, USB, celular)
- Lista de sonidos de animales variados (vaca, perro, oveja, gallo, gato, pato, chancho, león, cocodrilo, tigre, elefante, jirafa, entre otros).
- Imágenes impresas o láminas de los animales.
- Caja misteriosa de sonidos.
- Aros, ulas o círculos de colores para colocar dentro de las imágenes.
- Espacio amplio.

Procedimiento

- Escoger un lugar amplio.
- Reunir a los niños y sentarlos alrededor del espacio del juego y darles una pequeña introducción "¡Hola, pequeños 'Detectives del Sonido'! Hoy vamos a un lugar mágico donde los animales han formado una Orquesta Escondida. Ellos no quieren que los veamos, ¡solo quieren que los escuchemos!"
- Poner un sonido misterioso de la caja.
- Cuando sepan que sonido es, deben correr y tomar un aro para colocarlo sobre la imagen del animal.
- Antes de volver deben imitar un sonido, decir si es un animal doméstico o salvaje y hacer un movimiento de ese animal

- Una vez que todos los niños hayan participado, podemos hacerlo en grupos.
- Repetir con varios sonidos, variando el orden.
- Preguntar a los niños ¿Qué sonido te gusto más? ¿Qué animal fue difícil de adivinar?
- Felicitar a los niños por su atención y participación.

Rúbrica de Observación del juego: “La orquesta animal escondida”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de sonidos de animales	Identifica correctamente al menos 4 de 6 sonidos.	Identifica 2 y 3 sonidos.	Identifica 1 o ningún sonido.		
2	Asociación auditiva-visual (sonido e imagen)	Relaciona con precisión el sonido con la imagen correcta en casi todos los intentos.	Relaciona con ayuda o duda ocasional.	No logra hacer la asociación o se equivoca frecuentemente.		
3	Ubicación en el espacio y uso del aro	Se desplaza adecuadamente, coloca el aro correctamente y sin apoyo.	Se desplaza y coloca el aro con mínima guía.	Requiere asistencia constante para desplazarse o ubicar el aro.		
4	Imitación del sonido y movimiento animal	Imita claramente el sonido del animal y realiza el movimiento con entusiasmo.	Imita o se mueve con algo de duda o con apoyo verbal.	No imita el sonido ni realiza el movimiento propuesto.		

5	Clasificación del animal (doméstico/salvaje hábitat)	Clasifica correctamente la mayoría de los animales según hábitat o tipo.	Clasifica algunos animales con apoyo.	No logra clasificar o se confunde en la mayoría.		
6	Lenguaje expresivo y participación verbal	Nombra los animales, usa descripciones sencillas y responde preguntas.	Usa el nombre del animal, pero necesita ayuda para describir o responder.	No participa verbalmente o requiere mucha motivación para hacerlo.		

Cuarto juego

La danza del tambor y los diez desafíos

Objetivo

- Estimular la atención auditiva, la memoria y la coordinación motora en niños de 4 a 5 años, al asociar golpes de tambor (del 1 al 10) con acciones específicas y la ubicación en círculos numerados.

Destrezas

- Percepción Auditiva: Contar golpes de tambor.
- Memoria Auditiva: Recordar el número de golpes y la acción.
- Coordinación Motora: Realizar movimientos asociados (saltar, girar, etc.).
- Asociación Numérica: Relacionar sonidos con números y acciones.

Indicador de evaluación

- Reconoce e interpreta correctamente el número de golpes emitidos por el tambor (al menos 6 de 8 secuencias).
- Asocia los golpes con una acción específica y la ejecuta correctamente.
- Se ubica en el círculo con el número correcto.
- Participa con entusiasmo y sigue las reglas del juego.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Tambor o instrumento de percusión
- Círculos grandes de colores con números del 1 al 10 (pueden ser impresos y plastificados o hechos con cartulina).
- Espacio amplio y seguro para moverse.
- Decoración del espacio con elementos llamativos para crear un entorno estimulante.

Procedimiento

- Escoger un lugar amplio.
- Reunir a los niños en semicírculo.
- Explicar que el tambor será la “voz” del juego y ellos deben prestar mucha atención para conocer cada código del tambor y saber a qué número ir.
- Explicar la consigna:

- 1 golpe: Saltar 1 vez (ir al círculo 1).
- 2 golpes: Dar 2 giros (ir al círculo 2).
- 3 golpes: Caminar en puntitas 3 pasos (ir al círculo 3).
- 4 golpes: Dar 4 palmadas en los muslos (ir al círculo 4).
- 5 golpes: Saltar en un pie 5 veces (ir al círculo 5).
- 6 golpes: Hacer una estatua por 6 segundos (ir al círculo 6).
- 7 golpes: Dar 7 pasos de gigante (ir al círculo 7).
- 8 golpes: Hacer 8 reverencias (ir al círculo 8).
- 9 golpes: Tocar 9 veces la nariz (ir al círculo 9).
- 10 golpes: Abrir y cerrar brazos 10 veces como un pájaro (ir al círculo 10).
- Llamar a un niño o grupo pequeño.
- Tocar el tambor con una cantidad específica de golpes.
- El niño debe realizar la acción y luego ubicarse en el círculo con el número correcto.
- Felicitar a los niños por su atención y rapidez. Reafirma lo aprendido preguntando:
¿Cuántos golpes escuchaste? ¿Qué número representaba?

Rúbrica de Observación del juego: “La danza del tambor y los diez desafíos”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento auditivo (número de golpes)	Reconoce e interpreta correctamente al menos 6 de 8	Reconoce 4 a 5 secuencias con alguna guía.	Reconoce menos de 4 secuencias o		

		secuencias sin ayuda.		necesita ayuda constante.		
2	Asociación auditiva-motora (acción correspondiente)	Realiza la acción correcta con precisión según la cantidad de golpes.	Realiza la acción con pequeños errores o con ayuda verbal.	No logra asociar el número de golpes con la acción correspondiente.		
3	Ubicación espacial (círculo con número correcto)	Se ubica correctamente en el círculo correspondiente al número de golpes.	Se ubica con ayuda o comete errores ocasionales.	No logra ubicarse o necesita guía constante.		
4	Coordinación motora	Realiza los movimientos de manera fluida, coordinada y con entusiasmo.	Realiza los movimientos con dificultades leve o pausas.	Tiene dificultades evidentes para ejecutar los movimientos correctamente.		
5	Participación y seguimiento de reglas	Participa activamente, respeta turnos y sigue instrucciones con atención.	Participa con algo de distracción o necesita recordatorios ocasionales.	Se distrae con facilidad, no sigue reglas o evita participar.		

Quinto juego

Atrévete a probar

Objetivo

- Estimular el sentido del gusto, la discriminación de sabores y la asociación con conceptos de alimentación saludable o no saludable, fomentando el lenguaje verbal y el razonamiento crítico.

Destrezas

- Percepción gustativa: Discrimina sabores básicos (dulce, salado, ácido, umami/neutro).
- Asociación conceptual: Relaciona sabores y alimentos con categorías de salud (saludable/no saludable).
- Lenguaje verbal: Expresa preferencias, describe sabores y justifica sus decisiones.
- Atención y memoria: Presta atención a las pistas del sabor y recuerda lo aprendido sobre alimentos.

Indicadores de evaluación

- Identifica al menos 3 de 4 sabores distintos.
- Clasifica correctamente al menos 2 de 3 líquidos como saludables o no saludables.
- Expresa verbalmente si le agradó el sabor y por qué.
- Demuestra atención y participación activa durante la actividad.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- 6 vasitos o frascos opacos
- Sorbetes de colores
- Una caja o cartón que nos sirva como fondo o soporte para ordenar los vasos
- Foami o papel toalla para decorar el cartón

- 2 tarjetas de clasificación: Bebida saludable y bebida no saludable
- Etiquetas con nombres de los líquidos para poner en los vasitos
- Líquidos seguros para el consumo de los niños, con distintos sabores (agua, yogurt, jugo de naranja, leche, gaseosa, fresco solo).
- Pañuelos o antifaces.

Procedimiento

- Llenar los vasitos con los diferentes líquidos, cada uno con un sabor único.
- Colocar el sorbete dentro del vasito.
- Reunir al grupo y comentarles que van a saborear diferentes sabores.
- Realizar preguntas como: ¿Qué les gusta más? ¿Qué sabores conocen? ¿Les gusta más lo ácido, lo dulce o lo salado?
- Llamar a los niños por turno y vendarle los ojos.
- Luego, el niño se acerca y prueba un sorbo del líquido por medio del sorbete.
- Después de probar preguntar al niño ¿Qué crees que es? ¿Es salado, dulce o amargo? ¿Te gustó?
- Retirarle el antifaz y mostrarle la imagen del líquido real.
- El niño debe clasificar el líquido en la tarjeta de "Saludable" o "No Saludable" y explicar por qué lo clasificó así (ej. "la leche es saludable porque nos hace fuertes").
- Felicitar a los niños por su participación y comentar brevemente lo que aprendieron.

Rúbrica de Observación del juego: “Atrévete a probar”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____

- Nombre del docente: _____

N°	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Identificación de sabores	Identifica correctamente 4 o más de los seis sabores presentados.	Identifica 3 sabores correctamente.	Identifica 1 o ningún sabor correctamente.		
2	Clasificación saludable no saludable	Clasifica correctamente al menos 3 de 6 líquidos y justifica su decisión.	Clasifica 2 líquidos correctamente y da una justificación simple.	Clasifica incorrectamente o no logra justificar.		
3	Expresión verbal preferencias y descripción.	Expresa si le gustó o no, describe el sabor y da una razón clara.	Expresa su agrado/desagrado, con apoyo para describir o justificar	Tiene dificultad para expresarse o no responde.		
4	Atención y participación	Participa con entusiasmo, escucha instrucciones y responde con atención.	Participa con algo de distracción o requiere recordar.	Se distrae frecuentemente o evita participar.		

Sexto juego

La ruleta de sabores

Objetivo

- Desarrollar la discriminación gustativa (dulce, salado, ácido, amargo) fomentando la observación de reacciones y la asociación emocional con el gusto.

Destrezas

- Percepción gustativa: Identifica y discrimina los cuatro sabores básicos (dulce, salado, ácido, amargo).

- Lenguaje descriptivo: Expresa verbalmente sensaciones y preferencias utilizando vocabulario relacionado con el gusto.
- Asociación visual-gustativa: Relaciona el sabor percibido con la imagen/etiqueta correcta en la ruleta y la "tarjeta de reacción".
- Atención y concentración: Mantiene el enfoque durante la prueba y la explicación.
- Reconocimiento de emociones: Asocia un sabor con una expresión facial o emoción.

Indicadores de evaluación

- Identifica correctamente al menos 3 de 4 sabores básicos (dulce, salado, ácido, amargo).
- Expresa verbalmente o gestualmente su reacción y preferencia ante el sabor.
- Relaciona el sabor con la imagen o etiqueta de la ruleta.
- Asocia su reacción con la "tarjeta de reacción" adecuada (cara de sorpresa, agrado).

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Ruleta de sabores con divisiones de colores y etiquetas: dulce, salado, ácido, amargo.
Imágenes representativas en cada sección como: uva, galleta salada, limón, café.
- Porciones pequeñas de alimentos representativos:
- Dulce: uvas, chocolate, caramelos.
- Salado: galletas saladas, trocitos de queso.
- Ácido: limón, mandarina.

- Amargo: café, cacao sin azúcar.
- Vasos con agua (para limpiar el paladar). Cucharitas, servilletas.

Procedimiento

- La docente da la bienvenida con entusiasmo y presenta la “Ruleta de sabores”.
- Conversa con los niños sobre el sentido del gusto y dónde se encuentra (lengua).
- Muestra la ruleta y explica que cada color representa un sabor. Se hace una breve descripción con gestos para cada uno (por ejemplo, hacer cara de mueca para el ácido).
- Los niños, por turnos, giran la ruleta.
- Cuando se detiene, la docente lee el sabor y muestra un alimento que lo represente.
- El niño prueba un pequeño trozo del alimento y se le pregunta:
- ¿Cómo sabe? ¿Lo has probado antes?
- Luego, el niño muestra la cara que hizo y elige la "Tarjeta de Reacción" que mejor exprese lo que sintió (ej., una cara de sorpresa para el amargo).
- Ofrecer agua para enjuagar la boca entre cada prueba.
- Se puede cantar una pequeña canción de los sabores.
- La docente felicita a los niños por participar, identificar los sabores y ser valientes al probar cosas nuevas.

Rúbrica de Observación del juego: “La ruleta de sabores”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N°	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Identificación de sabores	Identifica correctamente 3 o más de los 4 sabores básicos	Identifica correctamente 2 sabores.	Identifica solo 1 o no identifica los sabores.		
2	Expresión verbal o gestual del sabor	Expresa con claridad su reacción al sabor, verbal o gestualmente.	Expresa su reacción con ayuda o de forma parcial.	No logra expresar su reacción, incluso con ayuda.		
3	Asociación visual (sabor imagen / etiqueta en la ruleta)	Relaciona correctamente el sabor percibido con su imagen o etiqueta.	Relaciona con ayuda o de forma imprecisa.	No logra hacer la relación entre el sabor y la imagen/etiqueta.		
4	Asociación emocional salud (sabor-tarjeta de reacción)	Escoge correctamente la tarjeta que representa su emoción o gesto ante el sabor.	Escoge una tarjeta con ayuda o de forma confusa.	No logra identificar o asociar su reacción con una tarjeta adecuada.		

Séptimo juego

Exploradores del olor, la misión secreta

Objetivo

- Estimular el sentido del olfato, la discriminación olfativa, la memoria de olores y la asociación olor-objeto/imagen-hábitat, fomentando el lenguaje descriptivo y la orientación espacial a través de una emocionante búsqueda.

Destrezas

- Percepción Olfativa: Identifica y discrimina una variedad de olores familiares y nuevos.

- Memoria Olfativa: Retiene el recuerdo de un olor para asociarlo y clasificarlo.
- Asociación Olfativa-Visual: Relaciona un olor percibido con un objeto real o su imagen.
- Lenguaje Descriptivo: Expresa verbalmente sensaciones y preferencias sobre los olores (agradable/desagradable, fuerte/suave, etc.).
- Clasificación: Agrupa olores según su procedencia (ej., del jardín, de la cocina, de la naturaleza).
- Orientación Espacial: Se mueve y busca activamente en el espacio, siguiendo pistas.

Indicadores de evaluación

- Reconoce y nombra correctamente al menos 3 de 5 olores que encuentra.
- Asocia correctamente el olor de la botella con el objeto o imagen correspondiente (al menos 3 de 5).
- Describe el olor usando al menos un adjetivo (ej., dulce, fresco, picante, fuerte).
- Expresa verbalmente si le gusta o no el olor.
- Demuestra atención y participación activa durante la búsqueda y el análisis.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- 5 botellas transparentes con agujeros y con tapita recicladas.
- Pistas visuales.
- Imágenes del Jardín Secreto.

- Ingredientes (canela, hojas de albahaca, cáscaras de limón o naranja, clavos de olor, café).
- Etiquetas para poner el nombre en cada botellita.
- Espacio amplio para esconder y buscar.
- Gafas de cartón decoradas.

Procedimiento

- Explicar a los niños que el día de hoy van a hacer exploradores de olores.
- Entregar a los niños las gafas de exploradores.
- La docente les dice a los niños a desaparecido el aroma del jardín mágico necesito que mis exploradores de olores encuentren a que huele cada botellita.
- Dar una misión a cada niño, que descubra que hay dentro de cada botellita, solo usando la nariz.
- Entregar una pista visual a cada niño (o grupo pequeño) para que busque y encuentre una "botellita de olor secreta".
- Una vez encontrada, el niño la trae al "Centro de Análisis".
- Huele la botellita y describe el olor (ej., "¿Es fuerte o suave? ¿Dulce o fresco?").
- Asocia el olor con la imagen correcta de los "Imágenes del Jardín Secreto".
- Clasifica el olor colocando la imagen en la "Estación de Clasificación" adecuada (ej., "Jardín" si huele a menta).
- Felicitar a los niños por su participación y comentar brevemente lo que aprendieron.

Rúbrica de Observación del juego: “Exploradores del olor, la misión secreta”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años

• Fecha: _____

• Nombre del docente: _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de olores	Reconoce y nombra correctamente al menos 3 de 5 olores.	Reconoce correctamente 2 olores.	Reconoce 1 o ningún olor, incluso con ayuda.		
2	Asociación olor objeto/imagen	Asocia correctamente al menos 3 de 5 olores con su imagen u objeto correspondiente.	Asocia correctamente 2 olores.	Asocia 1 o ningún olor, incluso con ayuda.		
3	Lenguaje descriptivo (uso de adjetivos sensoriales)	Describe el olor usando al menos un adjetivo con claridad (ej. dulce, fuerte).	Describe el olor con ayuda o usa adjetivos de forma poco precisa.	No logra describir el olor, incluso con apoyo.		
4	Preferencia gustativa expresada verbalmente (agrado/desagrado)	Expresa si le gusta o no el olor de forma clara y espontánea.	Expresa su preferencia con ayuda.	No logra expresar su preferencia, incluso con apoyo.		
5	Participación activa y atención durante la búsqueda y análisis	Se muestra atento, interesado y activo durante todo el juego.	Participa con interés, aunque con momentos de distracción.	Se distrae frecuentemente o muestra desinterés.		

Octavo juego

La ruleta mágica de los aromas

Objetivo

- Desarrollar la discriminación olfativa, la memoria asociativa, la atención y el lenguaje, a través de la identificación de aromas al azar y su relación con imágenes o categorías.

Destrezas

- Discriminación olfativa: Reconocer y diferenciar distintos aromas.
- Memoria olfativa: Recordar y asociar olores con experiencias previas.
- Atención y concentración: Mantener el enfoque mientras se espera el turno y el resultado de la ruleta.
- Lenguaje expresivo y comprensivo: Describir olores y comprender instrucciones.

Indicadores de evaluación

- El niño identifica correctamente al menos 3 de 5 aromas al girar la ruleta.
- El niño asocia el aroma de la ruleta con su imagen correspondiente.
- El niño describe al menos 2 olores con un adjetivo (ej. dulce, fuerte, fresco).
- El niño participa con entusiasmo y espera su turno.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Una ruleta grande, puede ser de cartón y tiene que estar dividida en 8 sesiones.
- 8 recipientes idénticos y opacos, tienen que estar numerados del 1 al 8.
- Materiales con diferentes aromas (algodón con esencia de vainilla, cáscara de limón rallada, unas ramitas de romero fresco, café granulado, un trocito de canela en ramita, un trocito de jabón floral, un diente de ajo, hojas de menta fresca).
- Tarjetas con imágenes claras y grandes por cada aroma descrito anteriormente.
- Pegatinas o caritas felices para cada acierto.

Procedimiento

- Elegir un lugar amplio.
- Reunir a los niños en un círculo.
- Explicar a los niños el juego con una pequeña introducción “Hola pequeños magos de los olores ¡Hoy vamos a jugar la ruleta mágica de los aromas!” En esta ruleta, los olores nos esperan y nuestra nariz será la clave para descubrirlos. “Aquí tengo unos tesoros secretos, ¡recipientes llenos de aromas! Cada uno tiene un número mágico. Cuando la ruleta gire y la flecha se detenga, nos dirá que número de tesoro debemos oler”.
- Mostrar a los niños los recipientes y las tarjetas de imágenes brevemente.
- Un niño voluntario se acerca y gira la ruleta.
- Observar que número salió (ej. el número mágico es el 5)
- Buscar el recipiente con el número 5. “Aquí está el tesoro número 5” ¿Están listos para usar su nariz mágica?
- El niño huele el recipiente suavemente.
- El niño busca entre las tarjetas de imágenes la que se relaciona con el olor.

- Una vez el niño acierta, la docente afirma. ¡Excelente! ¡Es romero!
- Repetir el proceso, dándole turno a cada niño para girar la ruleta y oler un nuevo aroma.
- Una vez que hayan olido varios aromas y los niños están familiarizados.
- Ahora viene un desafío especial para las narices más agudas.
- Girar la ruleta, pero esta vez, cuando huelan, tiene que pensar en algo que haga ese olor y contarnos una pequeña historia o un recuerdo.
- Felicitar a los niños por su participación y comentar brevemente lo que aprendieron.

Rúbrica de Observación del juego: “La ruleta mágica de los aromas”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N°	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Identificación de aromas	Identifica correctamente al menos 3 de 5 aromas.	Identifica correctamente 2 aromas.	Identifica 1 aroma o no logra reconocerlos.		
2	Asociación aroma-imagen	Relaciona el aroma con su imagen de forma precisa y sin ayuda.	Relaciona con alguna duda o necesita apoyo.	No logra asociar correctamente el aroma con su imagen.		
3	Descripción verbal de aromas (lenguaje expresivo)	Describe al menos 2 olores usando adjetivos adecuados (ej. dulce, fuerte).	Describe un olor con apoyo o usa un adjetivo general.	No logra describir los olores o no utiliza lenguaje relacionado.		

4	Participación y actitud durante la actividad	Participa con entusiasmo, respeta turnos y se muestra atento.	Participa, pero necesita recordatorios para mantener la atención o respetar turnos.	Se distrae con facilidad o muestra poco interés en el juego.		
5	Memoria asociativa y relato (desafío final)	Relaciona el aroma con una experiencia y narra un recuerdo o situación sencilla.	Relación el aroma con algo conocido, pero no logra expresarlo con claridad.	No logran relacionar el aroma con experiencias previas.		

Noveno juego

Pies exploradores en la ruta mágica

Objetivo

- Estimular la percepción táctil y el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años mediante la exploración sensorial con los pies.

Destrezas

- Identificación de texturas mediante el sentido del tacto.
- Asociación sensorial y memoria táctil.
- Atención y discriminación sensorial.
- Desarrollo del lenguaje descriptivo (al expresar lo que sienten).
- Coordinación y orientación espacial.

Indicadores de evaluación

- Reconoce y nombra diferentes texturas a través del tacto.
- Establece asociaciones entre objetos y sensaciones táctiles.

- Participa activamente en juegos que estimulan los sentidos.
- Describe verbalmente las sensaciones experimentadas con seguridad.
- Demuestra atención y concentración durante el juego.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Cartón grueso o tela larga para hacer la “ruta mágica”
- Materiales de diferentes texturas: algodón, lija, fieltro, peluche, espuma, arroz, lentejas, papel burbuja, gelatina (en bolsas selladas), piedritas, etc.
- Antifaces o pañuelos para cubrir los ojos
- Tarjetas con imágenes de las texturas
- Bolsitas sensoriales con objetos pequeños que coincidan con las texturas del recorrido

Procedimiento

- Elegir un lugar amplio.
- Colocar la alfombra sensorial en el suelo con las diferentes texturas organizadas en tramos (como una “ruta mágica”).
- Invitar a los niños a caminar descalzos sobre la ruta, primero con los ojos abiertos.
- Comentarles el nombre de cada textura y qué objetos cotidianos tienen esa sensación.
- Luego, con los ojos vendados, cada niño caminará nuevamente por el recorrido.
- Deberá identificar las texturas y señalarlas en una tarjeta al terminar el recorrido.

- Se les entrega una bolsita con un objeto sensorial (por ejemplo, una esponjita o un algodón). Deben caminar por la ruta hasta encontrar la parte que tenga esa textura y colocar la bolsita encima del tramo correspondiente.
- Felicitar a los niños por su participación y comentar brevemente lo que aprendieron.

Rúbrica de Observación del juego: “Pies exploradores en la ruta mágica”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____ años
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de texturas	Reconoce y nombra correctamente al menos 4 texturas diferentes.	Reconoce y nombra correctamente 2 o 3 texturas.	Reconoce solo 1 textura o no logra identificarlas, incluso con ayuda.		
2	Asociación táctil objeto-cotidiano	Asocia con claridad al menos 3 texturas con objetos similares (ej. algodón-almohada).	Establece 1 o 2 asociaciones con ayuda.	Tiene dificultad para establecer asociaciones.		
3	Participación y disposición en el juego sensorial	Participa con entusiasmo y sigue las instrucciones sin dificultad.	Participa con interés, aunque necesita apoyo o estímulo.	Se muestra distraído o con baja disposición, incluso con acompañamiento.		
4	Lenguaje de descriptivo	Usa al menos un adjetivo táctil adecuado por textura, (ej.	Usa adjetivos simples o necesita ayuda para expresarse.	No utiliza lenguaje descriptivo, incluso con apoyo.		

		suave, áspero frío).				
5	Atención y concentración durante la actividad	Mantiene la atención y concentración en cada tramo del recorrido.	Mantiene la atención parcialmente; se distrae en algunos momentos.	Se distrae frecuentemente o requiere constante redirección.		

Décimo juego

Globos misteriosos

Objetivo

- Fomentar la discriminación táctil y el desarrollo del lenguaje descriptivo mediante la exploración sensorial de globos rellenos con diferentes texturas.

Destrezas

- Discriminación táctil y sensorial.
- Coordinación ojo-mano.
- Asociación y comparación de texturas.
- Desarrollo del lenguaje oral descriptivo.
- Concentración y atención sostenida.

Indicadores de evaluación

- Identifica diferencias táctiles entre los globos al tocarlos.
- Describe las texturas utilizando palabras sencillas (duro, suave, rugoso, etc.).
- Asocia el contenido del globo con su textura.
- Participa con entusiasmo en la actividad mostrando curiosidad y exploración.

Instrumento de evaluación

- Rúbrica de observación

Tiempo estimando

- 30 min.

Materiales

- Globos de colores
- Diferentes tipos de granos o materiales secos para rellenar los globos: lentejas, frijoles, arroz, maíz, fideos partidos, semillas de girasol, etc.
- Una mesa amplia o espacio cómodo para la exploración.

Procedimiento

- Elegir un lugar amplio.
- Invita a los niños a una "mesa sensorial mágica".
- Explicarles que dentro de los globos hay diferentes materiales, debemos usar solo el tacto para descubrir qué hay dentro de cada uno.
- Uno por uno, los niños toman un globo, lo manipulan y expresan cómo se siente.
- Pueden usar palabras como: suena, duro, suave, grueso.
- Después de tocar todos los globos, deben tratar de adivinar qué material tiene cada uno, o emparejarlos con los materiales reales colocados en la plantilla.
- Para mayor dificultad, pueden hacerlo con los ojos vendados.
- Conversar con los niños sobre qué materiales les parecieron más fáciles o difíciles de reconocer.
- Animarlos a expresar sus sensaciones y preferencias.

Rúbrica de Observación del juego: “Globos misteriosos”

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____ años
- Fecha: _____
- Nombre del docente: _____

Nº	Criterio	Excelente (3)	Aceptable (2)	En proceso (1)	Valoración	Observaciones
1	Discriminación táctil	Identifica claramente las diferencias entre la mayoría de los globos (4 o 5 de 6).	Reconoce diferencias en algunos globos (2 o 3 de 6).	Tiene dificultad para notar diferencias, incluso con apoyo (0 o 1 de 6).		
2	Descripción de texturas	Usa con precisión vocabulario táctil variado (ej. rugoso, crujiente, suave).	Usa al menos un adjetivo táctil básico (duro, blando, suave) con o sin ayuda.	No logra describir las texturas o solo repite palabras sin relación.		
3	Asociación del globo con el material	Asocia correctamente 4 o más globos con su contenido real.	Asocia correctamente 2 o 3 globos.	No logra establecer asociaciones, incluso con apoyo.		
4	Participación y curiosidad	Participa con entusiasmo, manipula todos los globos y muestra interés constante.	Participa parcialmente, manipula algunos globos con interés moderado.	Muestra poco interés, se distrae fácilmente o necesita mucho estímulo.		
5	Atención y concentración durante la exploración.	Mantiene la atención durante toda la actividad.	Se concentra por momentos, con algunas distracciones leves.	Se distrae con facilidad y necesita redirección frecuente.		

ANEXO 2


Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. Priscila Ávila Larriva, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta Pedagógica, “Jugando y aprendiendo: Potenciando el desarrollo cognitivo en preescolar con juegos sensoriales” que surge como producto del trabajo de titulación “Los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años”, realizado para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se adjunta como anexo al final del documento.



Atentamente,

Keyko Janeth Jiménez Vicente

1150367637

Objetivo del juicio de expertos: Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad de la propuesta pedagógica

Información general

Nombres y apellidos de la docente: Lcda. Mónica Priscila Ávila Larriva, Mgs.

Formación académica: Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional.

Cargo que ocupa: Docente-investigadora

Fecha: 16 de junio de 2025

Firma del experto:



Firmado electrónicamente por:
**MONICA PRISCILA
AVILA LARRIVA**

Instrucciones para la validación de la propuesta

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación en cada criterio.
- Cuenta con un espacio para acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicadores	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Los juegos planteados en la propuesta son adecuados para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años.					X	Se sugiere integrar las actividades a proyectos.
Coherencia	La propuesta cumple con juegos de acuerdo a la edad de los niños.					X	Es preciso que para algunas actividades se cuente con actividades previas que permitan conocer ciertos materiales, texturas, sabores y aromas.
Comprensión	Los juegos de la propuesta contienen un lenguaje que se puede comprender fácilmente.					X	Las consignas e instrucciones son claras.
Diseño	La propuesta cuenta con un diseño estructurado y coherente.					X	La propuesta cuenta con un diseño estructurado.
Metodología	La propuesta integra juegos sensoriales que estimulan la percepción, atención, memoria y pensamiento lógico, promoviendo el desarrollo cognitivo en					X	La metodología mantiene una secuencia; se sugiere equiparla con el ciclo del aprendizaje.

	niños de 4 a 5 años mediante experiencias significativas y participativas.						
Factibilidad	La propuesta es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	Es de fácil aplicación a nivel de la educación formal e informal.

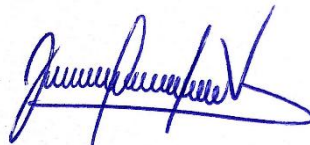
Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. Jenny Rosalía Calle Vera, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta Pedagógica, “Jugando y aprendiendo: Potenciando el desarrollo cognitivo en preescolar con juegos sensoriales” que surge como producto del trabajo de titulación “Los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años”, realizado para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se adjunta como anexo al final del documento.



Atentamente,

Keyko Janeth Jiménez Vicente

1150367637

Objetivo del juicio de expertos: Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad de la propuesta pedagógica.

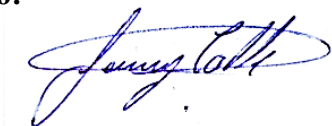
Información general

Nombres y apellidos de la docente: Lcda. Jenny Rosalía Calle Vera, Mgs.

Formación académica: Magister en Educación Especial con mención en la Educación de personas con discapacidad múltiple, Licenciada en Estimulación Temprana en Salud.

Fecha: 17 de junio de 2025.

Firma del experto:



Instrucciones para la validación de la propuesta

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación en cada criterio.
- Cuenta con un espacio para acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicadores	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Los juegos planteados en la propuesta son adecuados para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años.					X	Se pudiera añadir también juegos con material sensorial relacionados al aprendizaje de números (1-10) y vocales, despertando su interés, ya que son temas con mayor grado de complejidad que al estimular mediante el juego y material sensorial son más fáciles de asimilar e interiorizar para los niños.
Coherencia	La propuesta cumple con juegos de acuerdo a la edad de los niños.					X	
Comprensión	Los juegos de la propuesta contienen un lenguaje que se puede comprender fácilmente.					X	
Diseño	La propuesta cuenta con un diseño estructurado y coherente.					X	

Metodología	La propuesta integra juegos sensoriales que estimulan la percepción, atención, memoria y pensamiento lógico, promoviendo el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 5 años mediante experiencias significativas y participativas.				X	
Factibilidad	La propuesta es de fácil aplicación en el contexto educativo.				X	

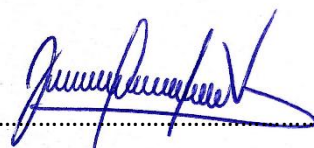
ANEXO 3

Autorización de publicación en el repositorio institucional

Keyko Janeth Jiménez Vicente portadora de la cédula de ciudadanía N° **1150367637**. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación **“Los juegos sensoriales para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **23 de julio del 2025**

F:



Keyko Janeth Jiménez Vicente

C.I. 1150367637