



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias  
de la Educación Mención: Pedagogía de la Actividad Física y Deportes

**TEMA:**

**LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO SOCIAL**

**Autor:** Moposita Flores Leonardo Xavier

**Tutor:** Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD

**AMBATO - ECUADOR**  
**2021**

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

**“Los juegos sensoriales en el desarrollo social”** del alumno **Moposita Flores Leonardo Xavier**, estudiante de la carrera de **Pedagogía de actividad física y deporte**, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, 10 de Agosto del 2021

TUTOR

---

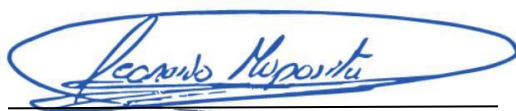
Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres PhD.  
C.C: 1802017523

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “**Los juegos sensoriales en el desarrollo social**” como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, 10 de agosto del 2021

AUTOR



Moposita Flores Leonardo Xavier

C.I.: 1804811097

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **“Los juegos sensoriales en el desarrollo social”** de Moposita Flores Leonardo Xavier, estudiante de la carrera de Pedagogía de la actividad física y deporte, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, 25 de agosto del 2021

Para constancia firman



Firmado electrónicamente por:  
**LUIS ALFREDO  
JIMENEZ RUIZ**

LIC. Luis Alfredo Jiménez Ruíz, MG  
PRESIDENTE

**C.C: 1803394467**



Firmado electrónicamente por:  
**WASHINGTON  
ERNESTO CASTRO  
ACOSTA**

LIC. Washington Ernesto Castro Acosta, MG.

MIEMBRO CALIFICADOR

**C.C: 1600256638**



Firmado electrónicamente por:  
**ESMERALDA  
GIOVANNA ZAPATA  
MOCHA**

LIC. Esmeralda Giovanna Zapata Mocha, MG

MIEMBRO CALIFICADOR

**C.C: 1801801661**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios por haberme dado el don de la vida, bendecirme con una gran familia y llenarme de fortaleza en todas las pruebas y no desistir en cada uno de ellas.

A mi familia en especial a mis padres, tíos, hermanas que siempre me han apoyado en el camino con sus consejos así llenándome de fortaleza también a su enseñanza de valorar el sacrificio arduo diario que ellos han dedicado para poder llegar a esta etapa de mi vida.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecer primero a Dios por la sabiduría, entendimiento y paciencia que me ha dado para adquirir los conocimientos necesarios para cumplir mis metas y objetivos por medio de mi culminación de estudios universitarios.

El eterno agradecimiento a mis padres porque a pesar de la distancia me han sabido guiar por el camino correcto de la perseverancia en mi formación profesional, con su apoyo incondicional en todo momento, no tendré palabras necesarias ni el tiempo para poder agradecerles el esfuerzo y sacrificio que hicieron por mí.

A mis hermanas que siempre me han brindado su apoyo, consejos y sabiduría para seguir adelante hasta cumplir mis metas. A mis tíos por ser una voz de aliento en todo momento quedo muy agradecido con su ayuda.

Agradecimiento al PhD. Esteban Loaiza por ser el guía en mi trabajo de titulación con su enseñanza y paciencia supo llegar de manera correcta para llegar al trabajo final.

En especial al Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, coordinador subrogante del proyecto de investigación "Estimulación multisensorial temprana online basada en la metodología Montessori para niños/as de 0-5 años con o sin necesidades educativas especiales post distanciamiento social". Código, PFCHE 18, docente tutor quien con su conocimiento y esmero me guio durante este proceso para culminarlo con éxito.

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTOS .....	vi
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO.....	ix
<b>CAPITULO 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>1</b>
1.1 Antecedentes Investigativos .....	1
1.1.1 Planteamiento del problema .....	1
1.1.2 Análisis crítico .....	1
1.1.3 Prognosis.....	2
1.1.4 Formulación del problema.....	2
1.1.5 Categorías fundamentales .....	2
1.1.6 Preguntas directrices .....	3
1.1.7 Delimitación del objeto de estudio .....	3
1.1.8 Justificación del problema .....	3
1.1.9 Hipótesis .....	4
1.1.10 Marco teórico de la investigación.....	5
VARIABLE INDEPENDIENTE.....	5
VARIABLE DEPENDIENTE.....	16
1.1.11 Objetivos:.....	22
1.1.12 Objetivo general.....	22
1.1.13 Objetivos específicos .....	22
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>23</b>
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>23</b>
2.1 Materiales .....	23
2.2 Métodos .....	23

2.2.1	Diseño de investigación.....	23
2.2.2	Población y muestra de estudio .....	24
2.2.3	Operacionalización de las variables.....	24
2.2.4	Técnicas e instrumentos de investigación.....	25
2.2.5	Plan de recolección de la información.....	26
2.2.6	Tratamiento estadístico de los datos de investigación.....	26
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>27</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>		<b>27</b>
3.1.	Análisis y discusión de los resultados .....	27
3.1.1	Caracterización de la muestra de estudio.....	27
3.1.2	Resultados por objetivo .....	28
3.1.3	Discusión de los resultados de la investigación.....	38
<b>CAPITULO IV .....</b>		<b>40</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>		<b>40</b>
4.1	Conclusiones.....	40
4.2	Recomendaciones .....	41
<b>MATERIALES DE REFERENCIA .....</b>		<b>42</b>
	Bibliografía.....	42
<b>ANEXOS .....</b>		<b>48</b>

### INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1:	Caracterización de la muestra de estudio .....	27
Tabla 2:	Resultados de la indagación de evidencias científicas generales .....	29
Tabla 3:	Resultado de la búsqueda potencial.....	31
Tabla 4:	Tabla de caracterización de los resultados .....	32



## **RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO SOCIAL”

**Autor:** Moposita Flores Leonardo Xavier

**Tutor:** Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD

### **RESUMEN:**

La presente investigación tuvo como propósito determinar la información común de las evidencias científicas de los últimos diez años sobre el juego y el desarrollo humano mediante el tema: LOS JUEGOS SENSORIALES EN EL DESARROLLO SOCIAL” esta revisión bibliográfica se realizó para analizar las evidencias científicas potenciales obtenidas de bases de datos científicas. Poseemos contenidos conceptuales en el marco teórico que sustenta las variables de la investigación además en la metodología la cual tiene un enfoque cuantitativo, se utilizó la fundamentación teórica analítica para la construcción del conocimiento de estudio deductivo, las conclusiones se obtuvieron mediante revisiones bibliográficos y análisis históricos las cuales se reflejan en tablas que fueron elaboradas por el libro de Excel. Los resultados obtenidos comprueban la hipótesis planteada y finalmente en las conclusiones y recomendaciones se contempla lo destacado de la investigación y el la sugerencias para futuras investigaciones.

**Palabras claves:** Juegos, juegos sensoriales, desarrollo social, desarrollo humano

## **ABSTRACT**

**TOPIC:** "SENSORY GAMES IN SOCIAL DEVELOPMENT"

**Author:** Moposita Flores Leonardo Xavier

**Tutor:** Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, PhD

### **ABSTRACT:**

The purpose of this research was to determine the common information of the scientific evidence of the last ten years on gambling and human development through the topic: "SENSORY GAMES IN SOCIAL DEVELOPMENT" of scientific databases. We have conceptual content in the theoretical framework that supports the research variables, in addition to the methodology, which has a quantitative approach, the analytical theoretical foundation was used for the construction of deductive study knowledge and the conclusions were obtained through bibliographic reviews and historical analysis, which are reflected in tables that were prepared by the Excel book. The results obtained verify the hypothesis raised and finally the conclusions and recommendations include the highlights of the research and suggestions for future research.

**Keywords:** Games, Sensory games, Social development, Human development

## **CAPITULO 1**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1.1 Antecedentes Investigativos**

Los datos obtenidos concerniente al tema de investigación, se indago en las diferentes bases de datos científicos que están acoplado a la biblioteca virtual de la Universidad técnica de Ambato, donde se evidencia la existencia de artículos anteriores desarrollados acorde a las variantes del estudio.

##### **1.1.1 Planteamiento del problema**

La situación actual en las que nos encontramos todos nos ha obligado a buscar formas y maneras de realizar investigaciones y estudios científicos no solo de forma física como la gran parte de las investigaciones en esta ocasión nos hemos enfocado en una revisión científica de artículos y revistas de bases de datos científicos donde encontramos diversos estudios acerca del tema de los juegos sensoriales en el desarrollo social, estos artículos se tomaron en cuenta de los últimos 10 años de publicación.

##### **1.1.2 Análisis crítico**

La investigación es confiable por la gran cantidad de artículos científicos que se obtuvieron de bases de datos fiables como son Scopus, Scielo, Redalyc, Google Académico, Taylor & Francis y Dialnet. Los artículos previamente fueron escogidos, seleccionados y filtrados de acuerdo al interés potencial de la investigación.

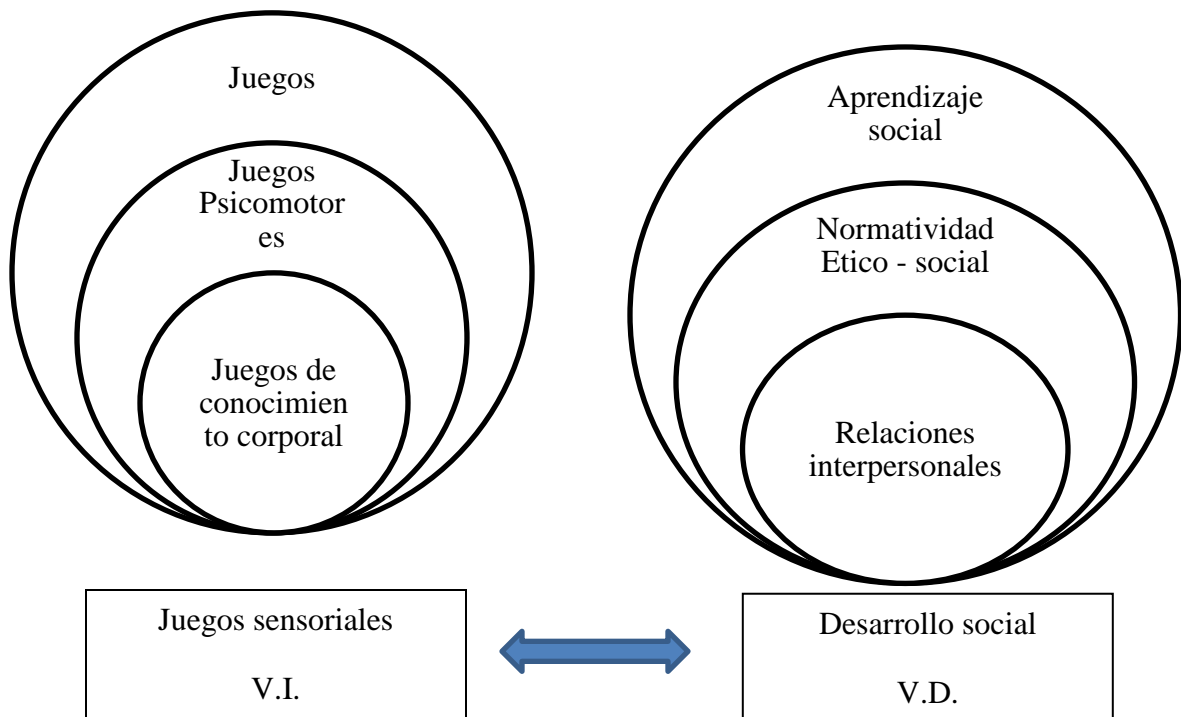
### 1.1.3 Prognosis

La investigación es confiable por la gran cantidad de artículos científicos que se obtuvieron de bases de datos fiables como son Scopus, Scielo, Redalyc, Google Académico, Taylor & Francis y Dialnet. Los artículos previamente fueron escogidos, seleccionados y filtrados de acuerdo al interés potencial de la investigación.

### 1.1.4 Formulación del problema

¿Cómo los juegos sensoriales influyen en el desarrollo social?

### 1.1.5 Categorías fundamentales



### **1.1.6 Preguntas directrices**

¿Cuántos artículos científicos existen en las bases de datos científicos y páginas bibliográficas publicadas en los últimos 10 años sobre los juegos sensoriales en el desarrollo social?

¿Cuántos artículos científicos de los últimos 10 años son potenciales para la investigación bibliográfica sobre los juegos sensoriales en el desarrollo social?

¿Cuáles fueron los resultados, comparaciones y conclusiones obtenidos en los artículos científicos considerados potenciales en los últimos 10 años?

### **1.1.7 Delimitación del objeto de estudio**

Delimitación espacial: Bases de datos científicos

Delimitación temporal: publicados en los 10 últimos años

### **1.1.8 Justificación del problema**

#### **Importancia**

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual. (Araujo, 2020)

#### **Interés**

El juego es una necesidad fundamental para su desarrollo físico, social y emocional, por lo que corresponde a padres, educadores y a la sociedad en general posibilitar

tiempo, espacios y recursos para que los niños puedan hacer que el juego sea la verdadera misión de la infancia. (Araujo, 2020)

### **Impacto**

Es sabido por todos que el juego y los juguetes son esenciales en la infancia, ya que a través de ellos los niños no sólo se divierten sino que también aprenden, adquieren mecanismos para relacionarse con otros niños y desarrollan sus capacidades.

Las experiencias de juego modifican la conexión neuronal de la parte frontal del cerebro, y es aquí, en el córtex prefrontal donde durante la infancia se forman los principales “centros de control” de nuestro cerebro, que es la que controla y regula nuestras emociones y es la encargada de elaborar planes y solucionar problemas. (Araujo, 2020)

### **Beneficios**

El juego aporta infinidad de beneficios en las distintas esferas de nuestra realidad cotidiana, debido a que se puede vincular el Juego y Sociedad: ya que jugar nos enseña a vivir, El Juego y Educación: debido a que el juego es una herramienta imprescindible en la educación de los niños, El Juego y Salud: porque jugar es saludable y por último el Juego y Emociones: puesto que el juego es la esencia de la infancia, la materia prima que nutre los descubrimientos y el aprendizaje del mundo que le rodea a través del ejercicio pleno de los sentidos, de la experimentación y el disfrute intenso del momento presente que conduce a la felicidad. (Araujo, 2020)

#### **1.1.9 Hipótesis**

H0: Los juegos sensoriales NO inciden en el desarrollo social.

H1: Los juegos sensoriales SI inciden en el desarrollo social.

### **1.1.10 Marco teórico de la investigación**

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

##### **JUEGOS**

###### **Definición**

El juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. (Melo Herrera, 2014)

El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital. (Herranz, 2013)

###### **El juego en la sociedad**

El juego lo posicionan como un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano y de la cultura, mostrando su vinculación con aspectos cognitivos, afectivos y suprabiológicos. Es una experiencia humana trascendental vinculada con variadas formas de manifestar y vivenciar la cultura. Nos hace más humanos y a la vez se constituye en una experiencia de vida que queda anclada en la memoria. (Cáceres Zúñiga, 2018)

El juego es una actividad que transforma inicialmente a quien lo realiza, además es una herramienta educativa, una experiencia que se disfruta en diferentes grupos socio culturales y favorece el proceso de relaciones interpersonales; este constituye una dimensión vital en el desarrollo de las niñas y niños que les permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como la cognoscitiva, socio afectiva, volitiva y la física. (Cabrera, 2017)

### **Clasificación de los juegos**

Según Maian y Castellano (2009) citado en (Regalado, 2016)

#### **Juegos Psicomotores:**

Cuando el niño avanza en seguridad, aparece la denominada explosión motora. Se juega a saltar, a caerse, a gritar, a girar, etc., les gusta experimentar con el equilibrio y el desequilibrio, subiendo y bajando rampas. Todas estas actividades van ayudando a definir el esquema corporal y ayudando a los procesos de lateralización de las funciones. (Regalado, 2016)

Coincidiendo con el inicio del juego simbólico, surgen los juegos que necesita una cierta precisión, aparécela necesidad de poner en marcha las competencias del cuerpo, con el fin de experimentar la propia capacidad para realizar esas acciones.

Con el juego psicomotor se trabaja: La percepción: visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa. (Regalado, 2016)

Es esquema corporal: estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones. (Regalado, 2016)

El cuerpo en movimiento: coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio-temporal, el ritmo.

La expresión corporal (Regalado, 2016)



## **Juegos Cognitivos**

Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito. (Regalado, 2016)

El desarrollo cognitivo (también conocido como desarrollo cognoscitivo), por su parte, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente. (Regalado, 2016)

## **Juegos Sociales**

Son utilizados especialmente en reuniones, días de lluvia, encuentros recreativos, y son los que por su simplicidad y agilidad logran antes de cualquier otro, la aceptación plena y como consecuencia la integración grupal. Sin duda este tipo de juego se torna más interesante para todos, ya que los líderes deben esforzarse en que todos se conozcan de inmediato y se establezca lo antes posible, una corriente de simpatía. Estos juegos llevan por sí el valor educativo y los objetivos de los juegos en general, que logran satisfacer desde necesidades de movimiento, a perder inhibiciones para poder hacer representaciones, cantos, desarrollar cierta dosis de ingenio, etc. Y es así como este juego involucra la integridad de la persona. (Regalado, 2016)

El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. (Regalado, 2016)

En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño, asimismo crear ensoñaciones elaboradas y fantásticas en la soledad de la propia recámara es un juego imaginativo privado; pero jugar a un juego de simulación o de roles “tú serás el veterinario y yo el perro”, es un juego imaginativo social. (Regalado, 2016)

### **Juegos afectivos**

Este juego es muy importante porque el niño y niña, trabaja en grupo, se relacione con sus iguales, de este modo el afecto entre los miembros del grupo irá creciendo y sucederán diferentes emociones durante el tiempo que pasen juntos y así le brindemos a los niños responsabilidades como cuidar y proteger a los animales y plantas, para así de tal manera ellos les nazca el afecto por la vida de los animales y plantas y creen un ambiente de libertad y afecto. (Regalado, 2016)

Todos los juegos con carga emocional muy importante, porque se juega a revivir o representar una situación que se ha vivido o se vivirá en la realidad, como los juegos de rol o juegos dramáticos. (Regalado, 2016)

## **JUEGOS PSICOMOTORES**

### **Definición**

En los cuales el protagonista interviene sin tener ningún tipo de adversario que lo perjudique o compañero que le ayude en la realización de las acciones motrices, no hay interacción motriz con otras personas. (GONZÁLEZ, 2020)

### **Características de los juegos psicomotores**

- **Con el juego psicomotor se trabaja:** La percepción: visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa.
- **Es esquema corporal:** estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de las funciones.

- **El cuerpo en movimiento:** coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructuración espacio-temporal, el ritmo.
- **La expresión corporal.**

**Los juegos psicomotores de clasifican en:**

- **Los juegos de conocimiento corporal:** Mediante este tipo de juegos, los niños y niñas, van a ir reconociendo diferentes partes del cuerpo, desarrollando los esquemas perceptivos motrices, en donde reconocen su cuerpo, sus emociones y sensaciones. Ayudando a elaborar su mapa conceptual corporal de su propio cuerpo. (Ocaña Chávez, 2014)
- **Los juegos motores:** Los juegos motores, son los que nos ayudan a desarrollar las capacidades motrices básicas en los niños y niñas como es el caso especialmente de la coordinación, aprovechando este espacio lúdico para aplicar diferentes tipos de movimientos donde actúe tanto la motricidad fina y motricidad gruesa, en un conjunto de movimientos corporales. (Ocaña Chávez, 2014)
- **Los juegos sensoriales.** Los Juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. Con este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que viven. (Ocaña Chávez, 2014)

Los materiales que se utilicen son de suma importancia, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones invenciones y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. (Ocaña Chávez, 2014)

- **Los juegos de condición física.** Los juegos de la actividad física son aquellos donde intervienen el movimiento y el desempeño individual de cada uno de los participantes. Además estos juegos generalmente se realizan al aire libre, en donde existe un intercambio natural. (Ocaña Chávez, 2014)

## **LOS JUEGOS SENSORIALES**

### **Definición**

Aquellos juegos en los que los niños ejercitan los sentidos se denominan juegos sensoriales. Los juegos sensoriales se inician desde los primeros días del nacimiento hasta los dos años de edad, generalmente son juegos de ejercicios específicos del periodo sensoriomotor. (Rubiales, 2018)

Según el sentido en el que se centre principalmente la actividad del juego, podemos distinguir entre juegos: (Rubiales, 2018)

- Visuales (diferenciar colores, tamaños, formas...)
- Auditivos (reconocer voces, cajas de música...)
- Táctiles (experimentar con diferentes texturas, volúmenes, temperaturas...)
- Olfativos (distinción de frutas olorosas, de plantas aromáticas...)
- Gustativos (diferenciar sabores, texturas...)

Cuando se trabaja más de un sentido en el mismo juego, o se entrena la coordinación sensoriomotriz de sentidos y movimientos se establecen los juegos: (Rubiales, 2018)

- Audiovisuales (identificar sonidos con sus imágenes...)
- Audiomotores (moverse al ritmo del pandero, el corro...)
- Visomotores (coordinación óculo-manual)

Cuando promueve una coordinación entre vista y el movimiento de la mano se denomina juegos: (Rubiales, 2018)

- Visomanuales (recortar, ensartar bolas en un cordón, juegos de puntería...)

## **Los componentes esenciales que brindan los jugos sensoriales son:**

### **Cooperación:**

Está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. Y a través de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener un buen relacionamiento. (Ocaña Chávez, 2014)

### **Aceptación:**

Está ligada a una elevada autoestima. En algunos de los juegos sensoriales todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir. (Ocaña Chávez, 2014)

### **Compromiso:**

Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando. (Ocaña Chávez, 2014)

### **Diversión:**

Nunca debemos perder de vista cual es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos: para divertirse. (Ocaña Chávez, 2014)

## **MÉTODO MONTESSORI**

Según Córdoba, D (2018) en la educación sensorial la estimulación es muy importante, ya que ésta es un conjunto de acciones e intervenciones que favorecen al desarrollo del ser humano en sus primeras etapas de crecimiento (0-6 años), durante las cuales el sistema nervioso se encuentra en proceso de maduración y el cerebro tiene una gran plasticidad que dota al sistema nervioso de capacidad de recuperación y reorganización funcional.

## **1.- ESTIMULACIÓN VISUAL.**

Para Lara & García Vidales (2005, pág. 45) “La vista es el sentido que nos permite percibir los estímulos visuales y captar las formas, colores, luces, volumen, así como la distancia de todo aquello que nos rodea y se encuentra dentro de nuestro “campo de visión”, conformado así una información gráfica de nuestro entorno”.

De acuerdo a los cuatro niveles de desarrollo sensorio motor.

- **Nivel 1 de 0 a 2 meses.**

En el primer mes de vida el bebé es capaz de fijar la mirada de manera espontánea ante un estímulo visual, pero si este se encuentra dentro de un campo visual. (Ovejero Hernández, 2013)

- **Nivel 2 de 2 meses a 1 año**

El mismo autor nos da a conocer que a partir del segundo mes de vida, ya puede seguir con la mirada un estímulo visual que se encuentre en movimiento: prefiere el movimiento de personas antes que el de los objetos.

- **Nivel 3 de 1 a 3 años**

Cuando el bebé ya haya cumplido un año de vida ha mejorado mucho su visión de lejos, ya que ve los detalles. Por consiguiente, sus capacidades visuales se sitúan cerca de las de un adulto.

- **Nivel 4 de 3 a 6 años**

A partir de los 3 años, los niños tienden a desarrollar la coordinación de manos y ojos mismas que son fundamentales para poder jugar con sus amigos, la coordinación óculo-manual ayuda a que el niño realiza actividades cotidianas como fijar la mirada hacia un objeto, sujetarse los cordones de los zapatos, o jugar fútbol, tenis, etc. (Serrano, 2019)

## **2.- ESTIMULACIÓN AUDITIVA**

La audición es el sentido encargado de captar los sonidos del mundo exterior. Es imprescindible en el desarrollo del lenguaje y posee un alto nivel de discriminación. (Córdoba Navas, 2018)

De acuerdo a los cuatro niveles de desarrollo sensorio motor.

- **Nivel 1 de 0 a 2 meses**

De acuerdo con el libro de 50 minutos (2018) desde su nacimiento, el sistema auditivo del recién nacido es funcional y ya reconoce la voz de sus padres.

- **Nivel 2 de 2 meses a 1 año**

A partir del tercer mes el niño, gira la cabeza hacia la voz o el ruido detectado, y empieza a balbucear y a manifestar su entusiasmo en cuanto escucha música que el gusta, interactúa cada vez más con su entorno y se instala al diálogo. (50Minutos, 2018)

- **Nivel 3 de 1 a 3 años**

El desarrollo de la audición va a permitir la adquisición del lenguaje ya que a esta edad niño dice su nombre, acompaña canciones y cuentos, imitando algunas palabras y sonidos que escucha, ejecuta órdenes sencillas. (Ovejero Hernández, 2013)

- **Nivel 4 de 3 a 6 años**

El niño despierta el interés por ver y escuchar medios de comunicación y los discute, nombra sonidos ambientales, le gusta jugar con palabras y los sonidos de las palabras. Sabe que se espera que él escuche. (jtc-admin, 2013)

### **3.- ESTIMULACIÓN TÁCTIL**

El tacto es el sentido que nos permite conocer cualidades de los objetos, a través del contacto directo de los mismos con nuestro cuerpo. También nos hace percibir la presión, la fuerza, la temperatura, la aspereza, etc. (Córdoba Navas, 2018)

De acuerdo a los cuatro niveles de desarrollo sensorio motor

- **Nivel 1 de 0 a 2 meses.**

Con respecto al estímulo sensorial táctil, es muy importante el tacto en la interacción socioemocional entre el niño y el adulto. Desde el nacimiento el niño es cogido, acariciado y tocado, principalmente en las rutinas diarias; en el baño, cambio de pañal, al mamar y al jugar. El placer resultante del toque que siente el bebé le hará desarrollar y estabilizar el primer contacto emocional con el cuidador y establecerá un vínculo de manera activa. (Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia)

- **Nivel 2 de 2 meses a 1 año**

Cuando el bebé lleva sus manos o pies a la boca, desarrolla musculatura abdominal que permite el control de la flexión contra la gravedad. El placer que obtiene la experiencia táctil de llevar el pie a la boca refuerza su patrón de control. (Serrano, 2019)

- **Nivel 3 de 1 a 3 años**

María Ovejero H, en su libro ( Desarrollo cognitivo y motor.), nos dice que dentro del tacto la piel no solo es un instrumento de relación con el medio sino también proporciona sensaciones como el dolor. El dolor para el bebé es muy difuso y no es capaz de localizarlo, pero alrededor de los 18 meses de vida ya sabrá delimitar su procedencia.

Cuando empiece a gatear con soltura seguirá utilizando su tacto para guiarse y para aprender más cosas. Le encantará que le ayudes a explorar nuevas texturas, tamaños,



temperaturas, etcétera. Todo ello a través de sus manos, del tacto, algo que seguirá haciendo durante los dos años posteriores. (García, 2020)

- **Nivel 4 de 3 a 6 años**

De este modo, de los tres a seis años el tacto seguirá siendo un sentido decisivo, pero ya no tendrá el mismo peso de los primeros tres años de vida. Ya reconocen a simple vista muchos objetos, también su memoria retiene olores que le son familiares y su oído les ayuda a orientarse y mantenerse alerta. El tacto sigue estando presente en todo lo que hacen, pero deja de ser la primera opción en todo momento.

#### **4.- ESTIMULACIÓN OLFATIVA**

De acuerdo a los cuatro niveles de desarrollo sensorio motor

- **Nivel 1 de 0 a 2 meses**

Algunos estudios (Steiner, 1979; Crock, 1987), sugieren que los recién nacidos pueden distinguir una variedad de olores y discriminan entre un olor placentero y otro desagradable. Las investigaciones de MacFarlane (1975) y Porter y otros (1992), realizadas con bebés de pocos días, muestran la preferencia de los neonatos por el olor de la leche de la madre. (i Brugué, Rostán Sánchez, & Serrat Sellabona, 2015)

- **Nivel 2 de 2 meses a 1 año**

A los 6 meses, cuando el bebé esté familiarizándose con la comida, se dará cuenta qué tipos de sabores les gusta y lo asociará con el aroma. De este modo, puede reaccionar con sonrisas y pequeños ruiditos cuando le estáis cocinando uno de sus purés preferidos. (redacción, 2018)

- **Nivel 3 de 1 a 3 años**

A medida que los niños van creciendo, van desarrollando aún más la percepción de sus sentidos es, pero para ello es importante la estimulación de los padres

motivándolos a conocer nuevos olores y aromas ya sea mediante juegos o actividades de este tipo.

- **Nivel 4 de 3 a 6 años**

A partir de los 3 años el sentido del gusto se va pareciendo más al de un adulto y aunque su evolución es lenta y larga a los 6 o 7 años ya se concreta aún más. (Ovejero Hernández, 2013)

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

### **DESARROLLO SOCIAL**

#### **Definición**

Educación y desarrollo social permite la reflexión acerca del papel transcendental de la educación en el desarrollo de una sociedad y que en definitiva la calidad de la educación no sólo es responsabilidad del docente, también es responsabilidad política del Estado. (Torres, 2018)

#### **El desarrollo social del niño en el juego**

El juego favorece el desarrollo social y emocional de los niños, pues en este proceso tiene que aprender a jugar con otros niños, a compartir los juguetes, a respetar las reglas del juego, y además le sirve de medio para expresar sus sentimientos. Desde que nace, el niño se ve implicado en una red social bastante compleja, en la que tiene que aprender a relacionarse, a cooperar, a pensar, a sentir, etc. Las normas sociales deben ser aplicadas en el momento adecuado. (Venegas Rubiales, 2018)

La socialización comienza desde el momento en el que nace, en las relaciones con sus padres, cuidadores/as, educadores/as, A través de esta interacción comienza el proceso socializador. (Rubiales, 2018)

Las actividades lúdicas de los bebés, como sonreír a los adultos, disfrutar con la voz de estos, imitar expresiones faciales y algunos movimientos de ellos, refuerzan en el niño las normas de comportamiento y le ayudan a descubrirse a sí mismo en las relaciones interpersonales. (Rubiales, 2018)

Poco a poco, gracias al contacto con los demás, el niño va conformando parte de su personalidad. La madurez social le ayuda a relacionarse de una forma adecuada con los demás. (Rubiales, 2018)

En la etapa de Educación Infantil, el niño tendrá pocos cambios en el ámbito de la socialización. Al principio jugará solo, con sus padres o con los educadores/as. A partir de los dos años de vida, se irá incorporando al juego con otros niños. Aunque su egocentrismo no le va a permitir relacionarse con los iguales de una manera apropiada, podemos encontrar niños jugando en grupo, aunque cada uno de ellos mantenga su juego de una manera individual. Los pequeños de esta edad se aglutinan para jugar porque quieren el mismo juguete, pero rara vez comparten su juego con otros niños. Los educadores no deben preocuparse si el niño prefiere jugar solo. (Rubiales, 2018)

La actividad lúdica facilita el desarrollo social en cuanto que amplía el encuentro con los otros y el entorno, permite al niño conocerse a sí mismo, le ayuda a empezar a conocer que hay normas de comportamiento. Así, para el niño es más fácil adaptarse a la sociedad. El contacto con otros niños le sirve a éste para aprender a resolver problemas cotidianos que se le presenten. (Rubiales, 2018)

## **APRENDIZAJE SOCIAL**

### **Definición**

El aprendizaje es el factor más importante en el desarrollo de la conducta social, siendo durante los primeros años escolares cuando se localizan grandes progresos entre los que cabe destacar: (Valcarcel Gonzalez, 1986)

## **Un desarrollo de la competitividad y motivación en el éxito**

Con el comienzo de la escuela, la competición y la necesidad de tener éxito se imponen a todos los niños. Para muchos de ellos la competición se centrará principalmente alrededor de los deportes y del éxito en la escuela y, en segundo lugar, en la aceptación social por parte de sus padres. Para las muchachas, este orden podrá ser alterado o invertido, siendo para ellas el éxito social más importante que la competición académica, aunque todas estas conclusiones, sin duda, están muy influenciadas por factores como la clase social a la que pertenecen los niños, la educación recibida, etc. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

Erikson ha observado acertadamente que en los primeros años escolares el niño se encuentra ubicado en una época en que la cultura empieza a dirigir la atención del niño varón hacia su tarea eventual de trabajador y proveedor de sustento para la familia. En particular, el muchacho ha de aprender a conseguir reconocimiento (éxito) haciendo cosas, y la muchacha adquiriendo cualidades conducentes a que sea querida y aceptada. Los muchachos resultan especialmente reforzados por sus realizaciones en los deportes y los estudios, en tanto que las muchachas obtienen más refuerzo por el hecho de ser bien educadas, amables y pulcras. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

En este momento, tanto la aceptación social por parte de personas ajenas a la familia como la excelencia demostrada en los logros escolares se convierten en factores de peso en la vida del niño. Por otra parte, la socialización y el aprendizaje social se desplazan, en un grado considerable, del hogar a la escuela, en donde el éxito se convierte en la principal fuente de refuerzo para su aprendizaje. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

## **Modelado y autor refuerzo**

No obstante y pese al indudable efecto del adiestramiento en el desarrollo de motivaciones triunfalistas, los niveles de éxito que los muchachos se ponen a sí mismos no necesitan depender siempre de algún refuerzo externo. Dos factores complementarios, en cambio, parecen revestir excepcional importancia durante este

período, a saber: primero, los niños podían adoptar como niveles de excelencia a alcanzar las metas que ven que otros se fijan a sí mismos. En segundo lugar, una vez que los niños han aprendido mediante observación determinados objetivos, es posible que se refuercen a sí mismos. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

Por otra parte, los conceptos de “imitación” e “identificación” desempeñan un papel importante tanto en la teoría freudiana como en la del aprendizaje social. Pese a una gran diversidad y divergencia de significados y funciones atribuidos a estos dos términos, la mayor parte de los psicólogos están de acuerdo en que juegan un papel fundamental en la socialización, esto es, en la adquisición por el niño de las conductas y los valores de su medio cultural. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

## **NORMATIVIDAD ÉTICO – SOCIAL**

### **Definición**

Aunque los precursores de la conciencia y de las normas morales pueden observarse en los años preescolares, los años de la niñez representan un periodo crítico durante el cual la conciencia se desarrolla rápidamente. Es a partir de los cinco-seis años cuando la conciencia, en la mayoría de los niños, comienza a estar menos limitada a conductas específicas y a guardar relación con el desarrollo de normas abstractas más generalizadas; ahora está menos exclusivamente determinada por el descontento y los atractivos externos y más por las sanciones internas, y comienza a comprender no solo el respeto de prohibiciones, sino también la realización de lo que” se debe “hacer. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

Piaget cree que desde los cinco hasta los doce años el concepto que un, niño tiene de la justicia pasa de ser una noción rígida e inflexible del bien y del mal, que sus padres le han enseñado, a convertirse en un sentido de equidad en los juicios morales que toma en cuenta la situación concreta en la cual se ha producido una violación moral. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

## Los morales del niño según Piaget

- a) “La moral del respeto unilateral” o “moral de la obediencia” Su aparición y desarrollo serían enteramente atribuibles a la influencia y acción sobre el niño de los adultos, en la inmensa mayoría de los casos prácticamente de los padres. El respeto de la autoridad parental por parte del niño no implica ninguna reciprocidad del adulto respecto a éste. (Valcarcel Gonzalez, 1986)
- b) Con la entrada del niño en la escuela y al unirse a otros niños por relaciones de reciprocidad y cooperación más o menos complejas, el niño se instala dentro de la segunda moral, en la que la igualdad y la reciprocidad de las personas sustituirá al “respeto unilateral” al adulto y a la regla que el prescribe una moral en la que la validez de las acciones no se definiría ya por la conformidad material y literal con esta regla, sino por la intención de respetarla, y solamente en la medida en que la conciencia infantil la reconociese como justa y digna de respeto. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

## RELACIONES INTRAPERSONALES

### Definición

Este apartado engloba tres aspectos, los cuales abarcan todo el mundo de relaciones que el niño tiene, a saber: familia, escuela y grupo de iguales. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

#### • Familia

Como resumen de la interacción habida entre padres e hijos, se puede decir que:

- a) La vida familiar puede considerarse como un proceso interactivo en el que los miembros se influyen recíprocamente. En tal sentido, es una forma peculiar de interacción social, que se caracteriza por la intimidad, la profunda comunidad y la naturaleza tajante e incisiva de sus relaciones. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

b) En la interacción familiar se desarrolla no solamente en el plano intelectual, sino también en el sensorial y en el emotivo. De esta naturaleza triple se deriva su fundamental importancia. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

c) Dentro de aquella noción mutua y constante entre los miembros de la familia, se va formando la personalidad del niño. Las aportaciones comunes que llegan al niño por medio del proceso interactivo son: (Valcarcel Gonzalez, 1986)

-Satisfacción del deseo de respuesta íntima.

-Un estadio o fase en el que el niño desarrolla sus aptitudes.

-La aprobación de sus semejantes y afines.

-Las primeras lecciones de convivencia y de trato con otras personas

-Determinación de actitudes personales.

-Herramientas y recursos para la adquisición de una educación.

-Hábitos de vida

#### • **La escuela**

La escuela desempeña un papel importante en lo referente a ayudar al niño a reducir sus lazos de dependencia con su propio hogar. Le presenta también a un nuevo adulto, al que debe obedecer, y cuya aceptación tiene que solicitar. Por otra parte es de esperar que la escuela contribuya al desarrollo de un deseo de llegar a dominar destrezas intelectuales, a adquirir un sentimiento de orgullo por la calidad del trabajo, a perseguir la solución de problemas y a formular metas de largo alcance. Finalmente, la escuela proporciona al niño creciente oportunidades para establecer relaciones más amplias y más significativas con compañeros de su edad. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

- **Grupo de iguales**

El grupo de iguales constituye otro de los elementos que contribuye al desarrollo social del niño, siendo la edad escolar el momento en el que comienza a ejercerse esta influencia, proporcionándole la oportunidad para aprender a relacionarse con los niños de su edad y con otros, así como hacer frente a la hostilidad y a los dominantes. También desempeña una función psicoterapéutica para el niño al ayudarlo al aliviar sus problemas sociales, así como a formarse un concepto de sí mismo, al que llegan fundamentalmente a través de las condiciones de su aceptación o rechazo por parte de sus compañeros. (Valcarcel Gonzalez, 1986)

#### **1.1.11 Objetivos:**

#### **1.1.12 Objetivo general**

- Determinar las características comunes de las evidencias científicas en las cuales se refleje una relevancia sobre los juegos sensoriales en el desarrollo social, publicados en diferentes buscadores y artículos de carácter científico, publicadas durante los 10 últimos años.

#### **1.1.13 Objetivos específicos**

- Indagar las evidencias científicas generales relacionadas con los juegos sensoriales y el desarrollo social en las bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicados en diferentes buscadores y artículos de carácter científico, durante los 10 últimos años.
- Reconocer las evidencias científicas que contengan información específica relacionada con los juegos sensoriales y el desarrollo social, publicados en diferentes buscadores y artículos de carácter científico, durante los 10 últimos años.
- Analizar las evidencias científicas que contengan información potencial relacionada con los juegos sensoriales y el desarrollo social, especificando la información común determinada por los autores.



## **CAPÍTULO II METODOLOGÍA.**

### **2.1 Materiales**

#### **Recursos tecnológicos**

- Computadora
- Correo electrónico
- Redes sociales
- Celular

#### **Recursos humanos**

- Estudiante: Leonardo Xavier Moposita Flores
- Tutor: PHD. Ángel Sailema

#### **Recursos económicos**

- Internet
- Equipos eléctricos
- Equipos electrónicos

### **2.2 Métodos**

#### **2.2.1 Diseño de investigación.**

El presente proyecto es una revisión bibliográfica la cual tiene un enfoque cuantitativo con una finalidad básica con diseño no experimental con un alcance exploratorio, las fuentes de datos serán documental con un corte transversal. El método que se ejecuta es de fundamentación teórica analítica, de construcción de conocimiento de estudio deductivo y las conclusiones de estudio se lo realizaran mediante revisiones bibliográficas y análisis históricos.

Se revisa artículos de revistas científicas, documentos científicos de los últimos 10 años donde se indagara evidencias científicas sobre los juegos sensoriales en el desarrollo social.

### 2.2.2 Población y muestra de estudio

La población de la presente investigación se determinó que es infinita, se llegó a esta conclusión debido que no hay un número determinado artículos científicos y datos bibliográficos para obtener la información.

La muestra se define como no probabilística porque todos los elementos que lo conforman forman parte del mismo modelo. Se define también como muestra por criterio por consecuencia que se determinaron artículos de las bases de datos de estudios previos que se relacionan con el tema.

### 2.2.3 Operacionalización de las variables

#### *Operacionalización de las variables*

Variable	Tipo de variable	Concepto o conceptualización de la variable	dimensiones	indicadores	instrumento
Juegos sensoriales	Independiente	Es un espacio en donde los niños (as) dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, convirtiéndose en un generador de transformaciones comportamentales para su desenvolvimiento dentro de la sociedad. (Vigoa Hoyos, Gómez Leyva, Mesa Ortega, & Delgado Jiménez, 2017)	Tipos de juegos sensoriales  Materiales e instrumentos del juego	Características de los juegos sensoriales	Revisión bibliográfica (últimos 10 años)

---

Desarrollo social	Dependiente	El proceso de socialización, se han visto desde distintos puntos de vista. Sigmund Freud, por ejemplo. Pensaba que los niños eran presa de instintos irracionales marcadamente sexuales. Su visión sobre el proceso de desarrollo social se enmarcaba en la idea de que, a medida que la sociedad impone sobre los niños las normas de conducta socialmente aceptadas, se desarrolla el Superego, o la conciencia. (Escobar Aleaga, 2016)	Aprendizaje social	Características del Desarrollo social	Revisión bibliográfica (últimos 10 años)
			Normativa Ético-social		

---

#### **2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación**

Las técnicas utilizadas en la presente investigación que es una revisión bibliográfica o también conocida como revisión científica se determinaron mediante una serie de pasos de revisiones de artículos científicos anexados en bases de datos reconocidos y confiables como son:

Google académico

Scopus

Dialnet

Taylor & Francis

Redalyc

Scielo

### **2.2.5 Plan de recolección de la información**

Para la recolección de información se tomaron en cuenta cuatro pasos los cuales se describen a continuación.

Primero se tomó en cuenta para la búsqueda a las bases de datos como Google académico, Scopus, Dialnet, Tylor & Francis, Redalyc y Scielo en donde se obtuvo los artículos relacionados con el tema utilizando palabras claves las cuales fueron detalladas en el libro del Excel.

A continuación se procedió a combinar las palabras claves para realizar una búsqueda específica de los artículos en las bases de datos ya mencionadas y se caracterizaron mediante una matriz.

Posteriormente se realizó una selección potencial de los artículos de la muestra específica en donde se detallaron los datos generales de cada artículo (nombre del artículo, Autores, Año, Revista, País y palabras claves).

Finalmente de los artículos potenciales seleccionados se caracterizó mediante una tabla el número de artículos y las características de cada uno de ellos en su mayoría se tomaron en cuenta la población, método, instrumento, actividades aplicadas y resultados.

### **2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación**

Los datos estadísticos se trabajaron mediante el libro de Excel, en el cual se caracterizó los números de los artículos y las bases de datos en donde se realizó búsqueda general, específica y potencial también se trabajó para obtener los porcentajes de cada uno de los artículos obtenidos de las bases de datos científicas y detallar las características de cada uno de los artículos que se tomaron en cuenta en esta investigación.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

En esta parte se representa el análisis y discusión de los resultados de la presente investigación. Los resultados reflejados son las muestras obtenidas de la caracterización de los estadísticos que fueron comentados anteriormente. Enfatizaremos especialmente las variables que son parte de la investigación.

##### 3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio

En el proceso de caracterización de la muestra de estudio, se detalló los resultados de las evidencias científicas obtenidas de los artículos de los buscadores científicos especificados en la metodología de investigación. (Tabla 1)

**Tabla 1**

*Caracterización de la muestra de estudio*

Base de datos científico/buscador bibliográfico	Frecuencia	Porcentaje
GOOGLE ACADÉMICO	6126	45.2%
REDALYC	789	5.8%
SCIELO	232	1.7%
DIALNET	2349	17.3%
SCOPUS	1991	14.7%
TAYLOR & FRANCIS	2058	15.2%
Total	13545	100%

Caracterizando la muestra de estudios del tema los juegos sensoriales en el desarrollo social podemos determinar que el buscador GOOGLE ACADEMICO tiene una mayor aportación al estudio con 6126 artículos equivalente al 45.2% mientras que el buscador que menos aportes refleja en esta investigación es SCIELO con 232 artículos equivalente al 1.7%. El aporte de los demás buscadores al estudio suman un total de 7187 equivalente al 53.1%.

### **3.1.2 Resultados por objetivo**

En esta parte describiremos los resultados que se ha obtenido y principalmente destacaremos cada uno de los objetivos que ha influido en esta investigación, detallando los resultados, porcentajes y las palabras utilizadas para la caracterización de los resultados.

#### **3.1.2.1 Resultados de la indagación de las evidencias científicas generales relacionadas con los juegos sensoriales y el desarrollo social en las bases de datos científicos y buscadores bibliográficos, publicados en diferentes buscadores y artículos de carácter científico, durante los 10 últimos años.**

La indagación de las evidencias científicas generales utilizando las palabras y distractores claves nos arrojaron los siguientes resultados (Tabla 2).

**Tabla 2***Resultados de la indagación de evidencias científicas generales*

PALABRAS CLAVES / DESCRIPTORES	GOOGLE ACADÉMICO		REDALYC		SCIELO		DIALNET		SCOPUS		TAYLOR & FRANCIS	
	f	%	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%
Juegos sensoriales	1370	22,4	3	0,4	2	0,9	6	0,3	0	0	0	0
Desarrollo social	134	2,2	1	0,1	65	28	1	0	86	4,3	1	0
Sensomotricidad	350	5,7	2	0,3	0	0	0	0	0	0	1	0
Ambientación social	50	0,8	0	0	3	1,3	42	1,8	27	1,4	67	3,3
Actividad sensorial	225	3,7	9	1,1	1	0,4	19	0,8	308	15,5	1693	82,3
Sensory games	280	4,6	0	0	1	0,4	1	0	31	1,6	16	0,8
Social development	1150	18,8	771	97,7	108	46,6	2200	93,7	1076	54	233	11,3
Sensomotricity	5	0,1	2	0,3	0	0	1	0	0	0	2	0,1
Children's social setting	2	0	0	0	21	9,1	77	3,3	2	0,1	0	0
Sensory activation	2560	41,8	1	0,1	31	13,4	2	0,1	461	23,2	45	2,2
<b>Total</b>	<b>6126</b>	<b>100</b>	<b>789</b>	<b>100</b>	<b>232</b>	<b>100</b>	<b>2349</b>	<b>100</b>	<b>1991</b>	<b>100</b>	<b>2058</b>	<b>100</b>
	<b>13545</b>											
	(f) frecuencia						(%) porcentaje					

Analizando los resultados obtenidos de la búsqueda general se pudo resolver que la palabra “Activación sensorial” ha sido la que más apporto en el idioma español con 2255 artículos que representa el 16,6 % mientras que en el idioma ingles la palabra que más apporto ha sido “Social development” con 5538 artículos que representa el 40,9% de la muestra total.

**3.1.2.2 Resultado del reconocimiento de las evidencias científicas que contengan información específica relacionada con los juegos sensoriales y el desarrollo social, publicados en diferentes buscadores y artículos de carácter científico, durante los 10 últimos años.**

El proceso de reconocimiento de las evidencias científicas utilizando combinaciones de palabras en el idioma español e inglés para obtener un resultado de búsqueda específica (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Resultados de la búsqueda específica*

Combinaciones de palabras claves	GOOGLE ACADÉMICO		REDALYC		SCIELO		DIALNET		SCOPUS		TAYLOR & FRANCIS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Juegos sensoriales y desarrollo social	1003	96.7	4	6	53	71.6	17	23	3	37.5	2	18.2
Sensomotricidad y actividad sensorial	6	0.6	59	88	5	6.8	21	28.4	1	12.5	0	0
Sensory games and social development	26	2.5	2	3	4	5.4	6	8.1	4	50	7	63.6
Sensomotricity and sensory activation	2	0.2	2	3	12	16.2	30	40.5	0	0	2	18.2
<b>Total</b>	<b>1037</b>	<b>100</b>	<b>67</b>	<b>100</b>	<b>74</b>	<b>100</b>	<b>74</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>11</b>	<b>100</b>
	<b>1271</b>											
	(f) frecuencia						(%) porcentaje					

Analizando los resultados obtenidos de la búsqueda específica se pudo resolver que la combinación de palabras “Juegos sensoriales y desarrollo social” ha sido la que más aporte en el idioma español con 1082 artículos que representa el 85.1 % mientras que en el idioma inglés la combinación de palabras “Sensory games and social development” aporte con 49 artículos que representa el 3,9% de la muestra total.



**3.1.2.3 Analizando los resultados específicos del estudio, se procedió a descartar documentos repetidos en los diferentes buscadores y bases de datos científicos así como revistas depredadoras y artículos que se encontraban sin documentos físicos y visibles.**

El resultado final nos permitió determinar los artículos potenciales para el estudio

**Tabla 3**

*Resultado de la búsqueda potencial*

Combinaciones de palabras claves	GOOGLE ACADÉMICO		REDALYC		SCIELO		DIALNET		SCOPUS		TAYLOR & FRANCIS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Juegos sensoriales y desarrollo social	2	40	2	22.2	0	0	2	40	0	0	0	0
Sensomotricidad y actividad sensorial	1	20	5	55.6	0	0	3	60	0	0	0	0
Sensory games and social development	1	20	2	22.2	1	100	0	0	4	80	0	0
Sensomotricity and sensory activation	1	20	0	0	0	0	0	0	1	20	0	0
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	25											
	(f) frecuencia						(%) porcentaje					

Analizando los resultados de la búsqueda potencial de los artículos científicos mostraron un aporte sustancia por parte de “REDALYC” con 9 artículos que representa el 36% consecutivamente “GOOGLE ACADÉMICO” con 5 artículos que representa el 20%, “SCIELO” nos aporta con 1 artículo que representa el 4% seguido tenemos “DIALNET” y “SCOPUS” que nos aportan con 5 artículos cada uno dándonos individualmente un porcentaje de 40%, finalmente “TAYLOR & FRANCIS” no aporta con ningún artículo potencial para la muestra del estudio.

En las combinaciones de palabras que son claves para el estudio en el idioma español “SENSOMOTRICIDAD Y ACTIVIDAD SENSORIAL” nos aportó con 9 artículos equivalente al 32.1 % mientras que en el idioma inglés “SENSORY GAMES AND SOCIAL DEVELOPMENT” nos aportó también con 9 artículos equivalente al 32.1% del total de la muestra potencial de estudio.

**3.1.2.4 Resultados del análisis de las evidencias teórico científicas seleccionadas potenciales, sobre la relación entre los juegos sensoriales en el desarrollo social, detallando aspectos comunes y específicos aplicados y determinados por los autores.**

**Tabla 4**

*Tabla de caracterización de los resultados*

N.	TEMA/AUTOR	CARACTERISTICAS
1	Juegos Tradicionales Para Favorecer El Estilo De Vida Del Adulto Mayor Del Asentamiento Poblacional La Posta. (Crúz, 2011)	<p><b>Población:</b> adultos mayores del asentamiento poblacional de La Posta en el municipio Majibacoa (Altanis, 2013).</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Método de Investigación Acción Participación (IAP.) dicho método combina la investigación social, el trabajo educacional y la acción, supone la simultaneidad del proceso de conocer e intervenir, además implica la participación del objeto de investigación en el programa de estudio y acción (Crúz, 2011).</p> <p><b>Instrumentos:</b> Intervención Comunitaria, guía de observación y entrevista</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Gimnasia localizada, Técnicas de relajación y Los juegos tradicionales</p> <p><b>Resultados:</b> Les ofrece a las personas de la tercera edad un conjunto de juegos tradicionales que permiten favorecer el estilo de vida del adulto mayor (Crúz, 2011).</p>
2	La inteligencia espacial y su influencia en la lectoescritura en niños de tercer año de educación general básica. (Gallardo, 2018)	<p><b>Población:</b> 85 niños y niñas de Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta Luis Stacey.</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Se consideró el enfoque Cualitativo y Cuantitativo, porque es adecuada para valorar evidencias de lo que acontece en el aula.</p> <p><b>Instrumentos:</b> El Test de Raven</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Es una prueba destinada a determinar los niveles generales de la lectura y escritura. (Gallardo, 2018)..</p> <p><b>Resultados:</b> De acuerdo a los resultados se puede estipular que el desarrollo óptimo de la inteligencia espacial influye de gran manera en el correcto aprendizaje de la lectoescritura lo que requiere de alternativas para su solución.</p>
3	Una concepción integradora del	<p><b>Resumen:</b> En el decurso histórico de la psicología científica han sido desarrolladas diferentes teorías del aprendizaje que son unilaterales, pues abordan aspectos parciales, los cuales son concebidos de manera absoluta</p>

	aprendizaje humano (Serra, 2018)	en detrimento de la consideración de otros. Sirva de ejemplo la contraposición entre las teorías de estímulo respuesta, de un lado, y las teorías de la Gestalt o humanistas del otro. Nuestra posición es dialéctica por cuanto nos esforzamos por un enfoque multilateral que enfatice el aprendizaje humano como un reflejo creador de su medio socio-histórico. (Serra, 2018)
4	Children with motor impairments play a kinect learning game: first findings from a pilot case in an authentic classroom environment (Altanis, 2013)	<b>Población:</b> Dos estudiantes en una escuela especial griega. <b>Método de la investigación:</b> Estudio empírico <b>Instrumentos:</b> Microsoft Kinect device <b>Actividades aplicadas:</b> El experimento se dividió en dos fases. Durante la primera fase, se pidió a los estudiantes que realizaran de manera típica los movimientos básicos que normalmente hacen durante las sesiones terapéuticas. Durante la segunda fase, los alumnos utilizaron el juego Uni_Paca_Girl para realizar los mismos movimientos (Altanis, 2013). <b>Resultados:</b> Los comentarios positivos de este juego hicieron que el equipo de Kinems creara un juego llamado "Paseos". En los "Paseos", el niño controla a un granjero que intenta recoger las zanahorias cosechadas en poco tiempo. Hay obstáculos como las serpientes que tienen como objetivo que los niños estén más concentrados y controlen mejor los movimientos de sus manos. (Altanis, 2013)
5	Using control heuristics as a means to explore the educational potential of robotics kits. (Gaudiello, 2013)	<b>Población:</b> Veinte y seis niños <b>Método de la investigación:</b> Exploratoria <b>Instrumentos:</b> Lynx AL5A arm and Mindstorms NXT® <b>Actividades aplicadas:</b> Programación de un robot y manipulación del hardware. <b>Resultados:</b> Veintiuno de veintiséis niños programaron el robot, y los cinco niños restantes tienden a participar más en términos de manipulación de hardware (por ejemplo, conectar sensores al procesador) o proponer y evaluar soluciones.. (Gaudiello, 2013)
6	Infancia, juegos y juguetes: contribuciones a un análisis histórico-cultural de la educación en Colombia (1930-1960) (Palermo, 2012)	<b>Resumen:</b> El artículo presenta avances y reflexiones acerca de la relación entre infancia, juegos y juguetes en Colombia, entre los años treinta y sesenta del siglo XX, al considerarse como una triada paradigmática para el afianzamiento de las nociones modernas de infancia y educación. Desde una perspectiva histórico-cultural, se analiza el despliegue de discursos que deslindaron la relación juego-infancia como objeto particular de la educación escolar y la relación infancia-juguete como objeto de sensibilización social frente a un ideal de vida infantil con profundas huellas de clase social. (Palermo, 2012)
7	El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales (Melo Herrera & Hernández Barbosa, 2014)	<b>Población:</b> Autores en el marco de un proyecto de investigación cuyo eje articulador es el juego. <b>Método de la investigación:</b> Revisión bibliográfica <b>Instrumentos:</b> Artículos científicos <b>Actividades aplicadas:</b> Reflexión, análisis, estudio e investigación <b>Resultados:</b> La exploración y la inclusión del juego en la innovación de nuevas propuestas educativas resultan interesante, ya que pueden potenciar los aprendizajes en las distintas áreas en las que se organiza el currículo de una institución escolar. (Melo Herrera M. P., 2014)
8	Significando el jugar para la educación infantil según la teoría histórico-cultural	<b>Población:</b> Autores que trabajan con la educación de niños menores de 5 años. <b>Método de la investigación:</b> Análisis bibliográfica <b>Instrumentos:</b> Artículos científicos <b>Actividades aplicadas:</b> Aprender, comprender y analizar las posibles contribuciones de los trabajos investigados elaborados por autores <b>Resultados:</b> En el artículo se analizan dos conceptos presentados por las autoras: 'ambientes de actividad' y 'juego conceptual'. Ambos corroboran

	(FARIA & HAI, 2020)	la comprensión del papel que el juego de roles sociales dispone para el desarrollo infantil, atribuyéndole nuevos significados (FARIA & HAI, 2020).
9	La didáctica como posibilitadora del desarrollo del pensamiento teórico (García Cañedo, Zanelato, & Douglas de la Peña, 2019)	<p><b>Población:</b> Profesores e involucrados en el proceso de investigación conducente a doctorado, en Brasil y en Cuba</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Investigación Experimental</p> <p><b>Instrumentos:</b> Instrumentos matemáticos, físicos y de medición</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> El estudiante, utilizando instrumentos que pueden ser materiales o ideales, puede dar con las esencias y relaciones esenciales del objeto de estudio y aplicarlo conscientemente en la elaboración y solución de problemas (García Cañedo, Zanelato, &amp; Douglas de la Peña, 2019).</p> <p><b>Resultados:</b> Las acciones didácticas de los profesores, empleando el esquema orientador, se manifiestan como posibilitadoras del desarrollo del pensamiento teórico (García Cañedo, Zanelato, &amp; Douglas de la Peña, 2019).</p>
10	Acciones metodológicas para la comunicación afectiva en los niños de 0 a 1 año del programa “Educa a tu hijo” (Colás-Cos, 2013)	<p><b>Población:</b> niños de 0 a 1 año del programa “Educa a tu hijo”</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Experimental</p> <p><b>Instrumentos:</b> Practicas pedagógicas</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Talleres, actividades, técnicas participativas, actividades prácticas.</p> <p><b>Resultados:</b> La alternativa metodológica a los promotores responde a los contextos fundamentales de trabajo, permite resolver el problema existente en este sentido (Colás-Cos, 2013).</p>
11	Prevención de riesgo psicosocial en adolescentes: el rol de los Centros de Día de Menores en España (Capella-Castillo & Navarro-Pérez, 2021)	<p><b>Población:</b> 30 profesionales</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Investigación cualitativa</p> <p><b>Instrumentos:</b> Entrevistas y grupos de discusión</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Se realizaron grupos de discusión y entrevistas semiestructuradas.</p> <p><b>Resultados:</b> Los resultados destacan la especificidad de los CDM como recurso de proximidad en el proceso de socialización y de acompañamiento progresivo, individualizado y flexible de adolescentes en riesgo (Capella-Castillo &amp; Navarro-Pérez, 2021).</p>
12	Ludoevaluación de la emoción del miedo en educación infantil (Cruz, Borjas, & López-Calvo, 2021)	<p><b>Población:</b> Se llevó a través de un estudio de caso en tercer grado de educación infantil en un centro público de Toledo (España). En este participaron 24 niños y niñas, el profesorado que los atiende y sus familiares (Cruz, Borjas, &amp; López-Calvo, 2021).</p> <p><b>Método de la investigación:</b> En general, para la recolección de información se contó con técnicas tanto de corte cuantitativo (encuestas a cuidadores o padres de familia) como cualitativo (análisis de producciones de los estudiantes, observación participante y entrevista al tutor o docente) (Cruz, Borjas, &amp; López-Calvo, 2021).</p> <p><b>Instrumentos:</b> Encuesta</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Encuestas y entrevistas</p> <p><b>Resultados:</b> Resultados positivos en lo concerniente a la participación, reconocimiento emocional y comunicación asertiva (Cruz, Borjas, &amp; López-Calvo, 2021).</p>

<p>Behaviour of students in the hours of recess in Fe y Alegria schools 13 (Rangel Peinado, Villamizar Laguado, Martínez Lozano, &amp; Rosa Rodríguez, 2018)</p>	<p><b>Población:</b> La población fue construida por 120 profesores y 1000 estudiantes. <b>Método de la investigación:</b> El estudio tiene su base paradigmática en el positivismo, con un diseño no experimental. Responde a un tipo de investigación de campo, a nivel descriptivo, con un enfoque cuantitativo (Rangel Peinado, Villamizar Laguado, Martínez Lozano, &amp; Rosa Rodríguez, 2018). <b>Instrumentos:</b> Un cuestionario tipo escala de likert <b>Actividades aplicadas:</b> Se aplicó un cuestionario de escala tipo Lickert, cada instrumento (docentes y alumnos) consta de 37 ítems cuya confiabilidad fue 0.8 e índice Kappa 0.7 (Rangel Peinado, Villamizar Laguado, Martínez Lozano, &amp; Rosa Rodríguez, 2018). <b>Resultados:</b> Los resultados muestran que las competencias prosociales, las estrategias de gestión y las características de docentes y estudiantes tienen una relación directa en el comportamiento de los estudiantes al asumir una actitud pacífica para la solución de conflictos. (Rangel Peinado, Villamizar Laguado, Martínez Lozano, &amp; Rosa Rodríguez, 2018).</p>
<p>14 Development of the social brain during adolescence (Dumontheil, 2015)</p>	<p><b>Población:</b> Artículos de investigaciones científicas <b>Método de la investigación:</b> Revisión Bibliográfica <b>Instrumentos:</b> Artículos e investigaciones <b>Actividades aplicadas:</b> Describir resultados de investigaciones recientes sobre cambios en la cognición social durante la adolescencia (Dumontheil, 2015). <b>Resultados:</b> Los resultados subrayan cómo la adolescencia, y no sólo la niñez, ~ es una etapa de maduración continua del cerebro y del comportamiento, cuando la educación y el entorno pueden influir en el desarrollo cognitivo (Dumontheil, 2015).</p>
<p>15 Maturational characteristics and social engagement from adolescents' participation in recreational games (Tolocka, Faria, &amp; Marco, 2011)</p>	<p><b>Población:</b> Se observó a 41 adolescentes de ambos sexos, de una escuela pública del estado de São Paulo. (Tolocka, Faria, &amp; Marco, 2011). <b>Método de la investigación:</b> Estudio exploratorio <b>Instrumentos:</b> Un certificado de salud, un diario de campo y un video. <b>Actividades aplicadas:</b> Los datos fueron recolectados a través de un certificado de salud, un diario de campo y grabación de video de un evento recreativo producido por los adolescentes. (Tolocka, Faria, &amp; Marco, 2011) <b>Resultados:</b> Los roles de liderazgo fueron asumidos por adolescentes con desarrollo sexual secundario superior. Existen evidencias de que el desarrollo de características madurativas puede facilitar las interacciones personales entre adolescentes del sexo opuesto y contribuye al desempeño de roles sociales relacionados con el liderazgo. (Tolocka, Faria, &amp; Marco, 2011)</p>
<p>16 Una clasificación de los juegos tradicionales en la Alcarria Baja (Sánchez, 2016)</p>	<p><b>Resumen:</b> Nuestra clasificación trata de mostrar la utilidad de estos juegos en su contexto y el valor de los mismos como elementos socializadores, culturales, educadores, liberadores (mediante este tipo de juegos se descargan o liberan diferentes tipos de tensiones [desde la sexual -pues estamos en una sociedad altamente reprimida- a la emocional o física]) y como entes que son capaces de desarrollar el cuerpo físico e incluso de aportar nuevas experiencias. (Sánchez, 2016) Así hemos diferenciado entre: 1. Juegos relacionados con las tareas de trabajo (también llamados juegos rústicos), 2. Juegos sensoriales, 3. Juegos de imitación, 4. Juegos de esconderse y prender, 5. Juegos de azar, 6. Juegos de habilidad de manos y pies (juegos de resistencia, de coordinación, reflejos, rapidez), 7. Juegos del lenguaje e inteligencia, 8.</p>

	Juegos de corro y pasillo, 9. Juegos de atrevimiento y 10. Juegos deportivos. (Sánchez, 2016)
17	<p>El desarrollo de las inteligencias emocionales en el área cognitiva de los niños superdotados (Zila Isabel Esteves Fajardo, 2019)</p> <p><b>Población:</b> Alumnos de diferentes entidades educativas de la ciudad de Guayaquil  <b>Método de la investigación:</b> Cualitativa  <b>Instrumentos:</b> Encuesta  <b>Actividades aplicadas:</b> Talleres prácticos de recreación con contenidos académicos y juegos de inteligencia  <b>Resultados:</b> Los resultados obtenidos en este estudio confirman nuestra primera hipótesis en el sentido de que los estudiantes superdotados tienen una inteligencia emocional superior a la de los estudiantes promedio, con esto se hace referencia a la escala de Bar-On (Zila Isabel Esteves Fajardo, 2019).</p>
18	<p>Modulación de la percepción biestable: un estudio basado en estimulación multimodal registros de actividad oculomotora (Fernando Marroquín Ciendúa, 2020)</p> <p><b>Población:</b> Treinta y cinco (35) participantes  <b>Método de la investigación:</b> Experimental  <b>Instrumentos:</b> Dispositivo fijo de registro de actividad oculomotora de 120 Hz.  <b>Actividades aplicadas:</b> Observaron en un dispositivo fijo de registro de actividad oculomotora de 120 Hz. la imagen biestable My girlfriend or my mother-in-law mientras escuchaban tonos de voz, uno de una mujer joven, otro de una mujer anciana (Fernando Marroquín Ciendúa, 2020).  <b>Resultados:</b> Se concluye que tanto las fijaciones oculares como la carga semántica auditiva guardan relación con la percepción de la imagen biestable (Fernando Marroquín Ciendúa, 2020).</p>
19	<p>El juego como estrategia didáctica en la formación del profesorado en TIC y discapacidad (José María Fernández-Batanero, 2019)</p> <p><b>Población:</b> Profesionales del sector educativo del estado español  <b>Método de la investigación:</b> Cualitativa - exploratoria  <b>Instrumentos:</b> Entrevistas  <b>Actividades aplicadas:</b> La información se ha obtenido a partir del análisis de 52 entrevistas realizadas a profesionales del sector educativo del estado español (José María Fernández-Batanero, 2019).  <b>Resultados:</b> Los informantes claves en esta investigación perciben un bajo nivel de formación y conocimiento del profesorado de Educación Primaria respecto a la aplicación de las TIC como recurso de apoyo al aprendizaje del alumnado con diversidad funcional (José María Fernández-Batanero, 2019).</p>
20	<p>Evaluación mediante observación de niños de educación infantil (María Luisa Herrero Nivelá, 2014)</p> <p><b>Población:</b> 73 escolares de edades comprendidas de los 3 a los 6 años de edad  <b>Método de la investigación:</b> Cualitativa y cuantitativa  <b>Instrumentos:</b> Instrumento ad hoc  <b>Actividades aplicadas:</b> El instrumento propuesto está formado por cuatro criterios (María Luisa Herrero Nivelá, 2014):  CO condicionantes o circunstancias contextuales, este criterio hace referencia a la ayuda que reclama y/o recibe el escolar.  C1 acceso al obstáculo, refiriéndonos a la zona desde a que accede al obstáculo y como lo hace  C2 habilidad motriz puesta en práctica  C3 Ejecución de la habilidad motriz, en referencia a como realiza la habilidad y si completa la acción  C4 Salida del montaje después de finalizada la acción  <b>Resultados:</b> Al estudiar los diferentes resultados obtenidos podemos decir que todo el alumnado presenta evolución positiva a lo largo del ciclo en cuanto a adquisición de habilidades motrices y la manera de afrontarlas (María Luisa Herrero Nivelá, 2014).</p>

21	Effectiveness of a Program Based on A Multi-Sensory Strategy in Developing Visual Perception of Primary School Learners with Disabilities: A Contextual Study of Arabic Learners (Alenizi, 2019)	<p><b>Población:</b> 30 alumnos</p> <p><b>Método de la investigación:</b> El estudio empleó el método cuasi-experimental en el grupo experimental de estudiantes.</p> <p><b>Instrumentos:</b> Estrategia multisensorial, procedimientos de estudio y tratamiento estadístico.</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Se empleó un programa de entrenamiento basado en una estrategia multisensorial en un grupo de estudiantes de tercer y cuarto grado (n = 30) que fueron expuestos a aprovechar sus recuerdos y familiaridades sensoriomotoras para reconocer los textos estimulantes mentalmente. (Alenizi, 2019)</p> <p><b>Resultados:</b> Los resultados ilustran que existe una diferencia en el nivel de habilidades de percepción visual de los alumnos de ambos grupos. Y las diferencias estaban a favor de la estrategia multisensorial. (Alenizi, 2019).</p>
22	The “Architectural Jewels of Lublin” Game as a Tool for Collaborative Interactive Learning of History (Milosz, 2018)	<p><b>Población:</b> El estudio se realizó entre jóvenes de K14.</p> <p><b>Método de la investigación:</b> No experimental</p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionarios</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Cuestionarios</p> <p><b>Resultados:</b> Los resultados de la investigación muestran un bajo nivel de conocimiento sobre los monumentos y su historia. (Milosz, 2018)</p>
23	Multimodal learning analytics for game-based learning (Emerson, 2020)	<p><b>Población:</b> 65 estudiantes</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Experimental</p> <p><b>Instrumentos:</b> Crystal Island</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Investigamos el grado en que las modalidades separadas y combinadas (es decir, el juego, las expresiones faciales de las emociones y la mirada) capturaron a los estudiantes (n = 65) (Emerson, 2020).</p> <p><b>Resultados:</b> Los resultados indican que al predecir el rendimiento y el interés de los estudiantes después de la prueba, los modelos que utilizan datos multimodales funcionan igual de bien o superan a los modelos que utilizan datos unimodales. (Emerson, 2020).</p>
24	Multisensory games on children's empathetic feelings and cooperative behavior: Developing a Kansei-based sensory playground design workshop (Fernandes, 2017)	<p><b>Población:</b> Alumnos de primaria de 6 a 11 años del Liberty International School de Tsukuba, Japón. Con un modesto tamaño de muestra inicial de 43 niños, hemos optado por trabajar con 10 equipos de cuatro y un equipo de tres niños. (Fernandes, 2017)</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Experimental</p> <p><b>Instrumentos:</b> The Kids Empathy Development Scale – KEDS</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Seleccionaremos estímulos sensoriales combinados a través de actividades de juego, evaluando la respuesta directa que podrían dar no solo durante las acciones de juego, sino también durante las actividades de diseño en equipo que le siguen. (Fernandes, 2017)</p> <p>Al hacer eso, nuestro objetivo es averiguar si los diferentes estímulos afectaron tanto la forma en que los niños trabajaron juntos como la forma en que se percibieron a sí mismos. (Fernandes, 2017).</p> <p><b>Resultados:</b> Si podemos tener éxito en la búsqueda de resultados que respalden esta teoría, pueden ayudar en gran medida al desarrollo de productos más adecuados para el desarrollo de los niños modernos. (Fernandes, 2017)</p>

---

25	Multisensory integration of redundant trisensory stimulation (Russo, 2016)	<p><b>Población:</b> 30 participantes evaluados en el Care Lab. La edad media fue de 20,3 años (DE = 2,7 años) y todos los participantes eran diestros. Había 11 hombres y 19 mujeres. (Russo, 2016)</p> <p><b>Método de la investigación:</b> Experimental</p> <p><b>Instrumentos:</b> Apparatus and Stimuli. Stimuli were presented using MATLAB on a 22.5" VIEWPixx monitor (VPixx Technologies, Inc., 1920 x 1200 resolution).</p> <p><b>Actividades aplicadas:</b> Hubo siete tipos de ensayos: auditivo (A), visual (V), somatosensorial (S), audiovisual (AV), somato-visual (SV), audio-somato (AS) y audio-somato-visual (ASV). ). Cada tipo de ensayo se presentó seis veces por lado por bloque. (Russo, 2016)</p> <p><b>Resultados:</b> Para determinar si las diferencias de grupo se debieron a un efecto de techo en el RT, el RT medio en las condiciones unisensoriales, bisensoriales y trisensoriales se correlacionó con la asignación de grupos. Ninguna correlación se acercó a la significación (Russo, 2016).</p>
----	--	---

---

### 3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación

En los resultados de la investigación se puede observar en los artículos seleccionados como potenciales que tienen características a destacar:

#### Características similares

- La mayor parte de los artículos trabajan con poblaciones de infantes no mayores a 12 años, esto se debe que en la edad infantil nuestro cerebro es moldeable y se adapta fácilmente a las situaciones y adsorbe conocimiento nuevo muy fácilmente.
- Las poblaciones que fueron objeto de estudios fueron sometidas a pruebas físicas como actividades, juegos, entrevistas, etc. Hubo también actividades teóricas como cuestionarios, encuestas, actividades mentales y por último actividades donde se combinaban el conocimiento teórico con el práctico.
- La gran parte de los artículos relacionan el juego como un medio para llegar a la sociabilización de estudiantes y así crear un ambiente donde el niño pueda relacionarse con grupos de otros y así tener un desarrollo social.



## **Características diferentes**

- En algunos artículos se sabe que la población está constituida por adultos mayores, esto se debe que a diferencia de los niños que desarrollan nuevas habilidades a los adultos mayores ayuda a mantener una comunicación viva mediante los juegos.
- El trabajo y los instrumentos utilizados son diferentes pero todos llegan a un mismo fin que es un resultado donde se vea reflejado que cada paso y cada actividad realizada tuvo un impacto en la población.
- En algunos artículos se refleja solo contenido teórico sobre la historia, definiciones y juegos ya establecidos a diferencia de la mayoría de artículos que tienen un propósito en ellos, pero no por eso estos artículos son menos importantes porque nos brindan una diversidad de contenido e información útil a la investigación.

## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 Conclusiones

- Se indagaron las evidencias científicas generales mediante palabras claves relacionadas con los juegos sensoriales y el desarrollo social, se obtuvo un total 13545 artículos científicos en donde la base de datos google académico fue el que mayor aporte nos dio con 6126 artículos científicos tanto en el idioma inglés como español.
- Se reconocieron los artículos científicos que se obtuvieron de las diferentes bases de datos, (Google académico, Scielo, Scopus, Dialnet, Redalyc, Taylor & Francis) una vez que se combinó las palabras claves de la búsqueda general y así se obtuvo una búsqueda específica de un total de 1271 artículos.
- Se analizaron los artículos específicos y así obtuvimos los artículos potenciales de los cuales se detallaron las características de cada uno de ellos en donde se tomó en cuenta la población, método, instrumento, actividades realizadas y resultados, fue un total de 25 artículos científicos los que fueron considerados potenciales.
- Una vez determinada las características comunes de las evidencias científicas de los últimos diez años se pudo constatar que los 25 artículos científicos potenciales tenían características similares y diferentes pero que llegaban al mismo resultado, que los juegos sensoriales sí inciden el desarrollo social.

## 4.2 Recomendaciones

- Es importante indagar evidencias científicas de diferentes bases de datos para obtener información relevante para una investigación que se base en una revisión bibliográfica.
- Es recomendado reconocer los artículos específicos una vez que ya se haya indagado los artículos generales y así obtener un resultado de menor número de artículos con los cuales podamos trabajar.
- Es imprescindible analizar las evidencias científicas generales para conocer la cantidad de artículos científicos que hable sobre el tema a tratar y una vez analizado proceder a seleccionar los artículos específicos de las bases de datos.
- Es importante determinar las características comunes de los artículos científicos para conocer las características similares y diferentes que expresan los autores en sus investigaciones.

## MATERIALES DE REFERENCIA

### Bibliografía

- 50Minutos. (2018). *Aprende a Estimular a Tu Bebé: Las claves para desarrollar los sentidos del Lactante*. Leimatre Publishing.
- Alenizi, M. (2019). Effectiveness of a Program Based on A Multi-Sensory Strategy in Developing Visual Perception of Primary School Learners with Learning Disabilities: A Contextual Study of Arabic Learners. *International Journal of Educational Psychology*, 72-104.
- Altanis, G. B. (2013). Children with motor impairments play a kinect learning game: first findings from a pilot case in an authentic classroom environment. *J Interact Design Architect*, 91-104. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/26783208.pdf>
- Araujo, J. G. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1(1), 97-106. Obtenido de <https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321>
- Cabrera, N. A. (2017). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Ciencia y actividad física*, 3(2), 30-40.
- Cáceres Zúñiga, F. G. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. . *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext)
- Capella-Castillo, S., & Navarro-Pérez, J. J. (2021). Prevención de riesgo psicosocial en adolescentes: el rol de los Centros de Día de Menores en España. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 41-62.
- Colás-Cos, I. (2013). Acciones metodológicas para la comunicación afectiva en los niños de 0 a 1 año del programa “Educa a tu hijo”. *Revista Edusol*, 52-60.

- Córdoba Navas, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia* (2 ed.). IC Editorial. doi:<https://elibro.net/es/ereader/uta/113433>
- Crúz, E. C. (2011). Juegos Tradicionales Para Favorecer El Estilo De Vida Del Adulto Mayor Del Asentamiento Poblacional La Posta. . *Contribuciones a las Ciencias Sociales*(13), 1-7. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/cccss/13/ecc.htm>
- Cruz, P., Borjas, M. P., & López-Calvo, M. (2021). Ludoevaluación de la emoción del miedo en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 20-40.
- Dumontheil, I. (2015). Development of the social brain during adolescence. *Developmental and Educational Psychology*, 177-124.
- Emerson, A. E. (2020). Multimodal learning analytics for game-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 1505-1526.
- Escobar Aleaga, X. M. (2016). *El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*. Ambato: Repositorio Universidad tecnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/22877>
- FARIA, M. d., & HAI, A. A. (2020). SIGNIFICANDO EL JUGAR PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL SEGÚN LA TEORÍA HISTÓRICO-CULTURAL. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 95-109.
- Fernandes, R. I. (2017). Multisensory games on children's empathetic feelings and cooperative behavior: Developing a Kansei-based sensory playground design workshop. *IDC 2017 - Proceedings of the 2017 ACM Conference on Interaction Design and Children*, 417-421.
- Fernando Marroquín Ciendúa, G. R. (2020). Modulación de la percepción biestable: un estudio basado en estimulación multimodal y registros de actividad oculomotora. *Revista de la Facultad de Psicología*, 1-30.

- Gallardo, Y. P. (2018). LA INTELIGENCIA ESPACIAL Y SU INFLUENCIA EN LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *Revista orbita pedagogica*, 39-50.
- García Cañedo, R., Zanelato, E., & Douglas de la Peña, C. (2019). La didáctica como posibilitadora del desarrollo del pensamiento teórico. *Revista Educere*, 249-257.
- García, R. (2020). *serpadres*. Obtenido de <https://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/articulo/desarrollo-tacto-ninos-0-6-anos-781609098181>
- Gaudiello, I. a. (2013). Using control heuristics as a means to explore the educational potential of robotics kits. *Themes in Science and Technology Education*, 15-28. Obtenido de <http://earthlab.uoi.gr/ojs/theste/index.php/theste/article/view/115>
- GONZÁLEZ, G. G. (2020). Los juegos psicomotores y cooperativos como componente motivador en programas de ejercicio en. *Journal of Aging and Physical Activity*, 20(2), 215-230. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Garcia-Gonzalez/publication/347958336\\_Los\\_juegos\\_psicomotores\\_y\\_cooperativos\\_como\\_componente\\_motivador\\_en\\_programas\\_de\\_ejercicio\\_en\\_adultos\\_mayores\\_una\\_medicion\\_de\\_satisfaccion\\_a\\_traves\\_de\\_la\\_Escala\\_de\\_Necesidad](https://www.researchgate.net/profile/Gloria-Garcia-Gonzalez/publication/347958336_Los_juegos_psicomotores_y_cooperativos_como_componente_motivador_en_programas_de_ejercicio_en_adultos_mayores_una_medicion_de_satisfaccion_a_traves_de_la_Escala_de_Necesidad)
- Herranz, P. (2013). Teorías y desarrollo del juego. *Psicología Evolutiva*, 2, 225-247.
- i Brugué, M. S., Rostán Sánchez, C., & Serrat Sellabona, E. (2015). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/56490>
- José María Fernández-Batanero, C. J. (2019). El juego como estrategia didáctica en la formación del profesorado en TIC y discapacidad. *European Journal of Child Development, Education and Psychopathology*, 225-233.
- jtc-admin. (2013). *Etapas de desarrollo auditivo, lenguaje y habla*. Obtenido de <https://www.jtc.org/es/etapas-de-desarrollo-auditivo-lenguaje-y-habla/>

- Lara, P. D., & García Vidales, A. (2005). *Desarrollo cognitivo y motor: Técnico superior en educación infantil*. Editorial CEP. S.L.
- María Luisa Herrero Nivelá, E. E. (2014). Evaluación mediante observación de la motricidad en niños de educación infantil. *International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología*, 469-475.
- Melo Herrera, M. P. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 41-63. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004)
- Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 41-63.
- Milosz, M.-1. J. (2018). The “Architectural Jewels of Lublin” Game as a Tool for Collaborative Interactive Learning of History . *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 96-105.
- Ocaña Chávez, G. B. (2014). *Análisis de circunstancias que constituyen a 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*. Riobamba: Bachelor's thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo, 2014. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/JUEGOS\\_PSICOMOTORES\\_ENFOQUE\\_COLABORATIVO\\_GUERRERO\\_REGALADO\\_MARIA\\_DEL\\_CIELO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/JUEGOS_PSICOMOTORES_ENFOQUE_COLABORATIVO_GUERRERO_REGALADO_MARIA_DEL_CIELO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ovejero Hernández, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Macmillan Iberia, S.A. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/43265>
- Palermo, Y. C. (2012). Infancia, juegos y juguetes: contribuciones a un análisis histórico-cultural de la educación en Colombia (1930-1960). *Pedagogía y saberes*, 25-36.

Rangel Peinado, C. L., Villamizar Laguado, R., Martínez Lozano, J. J., & Rosa Rodríguez, T. (2018). Behaviour of students in the hours of recess in Fe y Alegría schools. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 77-89.

redacción. (08 de Julio de 2018). *Bebeinnova*. Obtenido de <https://bebeinnova.com/blog/2018/07/06/el-sentido-del-olfato-durante-los-tres-primeros-anos-de-vida/>

Regalado, M. D. (2016). *JUEGOS PSICOMOTORES BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD*. Chimbote: <http://repositorio.uladech.edu.pe/>. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/JUEGOS\\_PSICOMOTORES\\_ENFOQUE\\_COLABORATIVO\\_GUERRERO\\_REGALADO\\_MARIA\\_DEL\\_CIELO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1531/JUEGOS_PSICOMOTORES_ENFOQUE_COLABORATIVO_GUERRERO_REGALADO_MARIA_DEL_CIELO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rubiales, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Magala: IC Editorial. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=FVIpEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT44&dq=tipos+de+juegos+sensoriales&ots=PIFj9RUg3D&sig=v3xvyHuvLRUtdaBjDss-2gUIBs#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos%20sensoriales&f=false>

RUBIALES, A. M., RUBIALES, F. V., & ORTEGA, M. d. (2018). *Juego infantil y su metodología*. Antequera: IC Editorial.

Russo, C. E. (2016). Multisensory integration of redundant trisensory stimulation. *Attention, Perception, and Psychophysics*, 2558-2568.

Sánchez, R. F. (2016). Una clasificación de los juegos tradicionales en la Alcarria Baja. *Cuadernos de etnología de Guadalajara*, 337-354.

Sereno, C. M. (2018). *Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa*. Antequera: IC Editorial.



- Serra, D. J. (2018). Una concepción integradora del aprendizaje humano. *Revista de Didáctica e Psicología Pedagógica*, 775-769. Obtenido de <http://www.seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/view/47444/25650>
- Serrano, P. (2019). *La integración sensorial en el desarrollo y aprendizaje infantil*. Narcea Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/113159>
- Sher, B. (2013). *The Whole Spectrum of Social, Motor and Sensory Games: Using Every Child's Natural Love of Play to Enhance Key Skills and Promote Inclusion*. San Francisco California: Editorial John Wiley & Sons. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uUobAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT18&dq=The+Whole+Spectrum+of+Social,+Motor+and+Sensory+Games:+Using+Every+Child%27s+Natural+Love+of+Play+to+Enhance+Key+Skills+and+Promote+Inclusion&ots=3bqUm25yNK&sig=BTI5ud7hM3WW75mmf25h>
- Tolocka, R. E., Faria, M. C., & Marco, A. D. (2011). Maturational characteristics and social engagement from adolescents' participation in recreational games. *Revista de Educação Física*, 170-179.
- Torres, E. K. (2018). Educación y desarrollo social. *Horizonte de la ciencia*, 8(4), 113-121. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570960866008>
- Valcarcel Gonzalez, M. (1986). El desarrollo social del niño. *Educar*, 5-21. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/record/35659>
- Venegas Rubiales, A. G. (2018). *El juego infantil y su metodología SSC322\_3(2a. ed.)*. Málaga: IC editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/59270?page=147>
- Vigoa Hoyos, A., Gómez Leyva, I., Mesa Ortega, W., & Delgado Jiménez, I. (2017). Estrategia pedagógica mediada por juegos profesionales para la inclusión educativa. *Atenas*, 4(40), 1-10.

Zila Isabel Esteves Fajardo, N. N. (2019). El desarrollo de las inteligencias emocionales en el área cognitiva de los niños superdotados. *Zila Isabel Esteves Fajardo, Norma Narcisca Garcés Garcés, Peter Rosales García*, 451-455.

## ANEXOS

### Cuadro de búsqueda general

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	BÚSQUEDA GENERAL							
2								
3	No	PALABRAS CLAVES / DESCRIPTORES	GOOGLE ACADÉMICO	REDALIC	SCIELO	DIALNET	SCOPUS	TAYLOR & FRANCIS
4	1	Juegos sensoriales	1370	3	2	6	0	0
5	2	Desarrollo social	134	1	65	1	86	1
6	3	Sensomotricidad	350	2	0	0	0	1
7	4	Ambientacion social	50	0	3	42	27	67
8	5	Actividad sensorial	225	9	1	19	308	1693
9	6	Sensory games	280	0	1	1	31	16
10	7	Social development	1150	771	108	2200	1076	233
11	8	Sensomotricity	5	2	0	1	0	2
12	9	Children's social setting	2	0	21	77	2	0
13	10	Sensory activation	2560	1	31	2	461	45
14	TOTAL		6126	789	232	2349	1991	2058
15	13545							

### Cuadro de búsqueda específica

	BÚSQUEDA ESPECÍFICA							
	No	COMBINACIONES	GOOGLE ACADÉMICO	REDALIC	SCIELO	DIALNET	SCOPUS	TAYLOR & FRANCIS
19	1	juegos sensoriales y desarrollo social	1003	4	53	17	3	2
20	2	sensomotricidad y actividad sensorial	6	59	5	21	0	0
21	3	Sensory games and social development	26	2	4	6	4	7
22	4	Sensomotricity and sensory activation	2	2	12	30	1	2
23	TOTAL		1037	67	74	74	8	11
24	1271							
25								

## Cuadro de búsqueda potencial

BÚSQUEDA PONTECIALES							
No	COMBINACIONES	GOOGLE ACADÉMICO	REDALIC	SCIELO	DIALNET	SCOPUS	TAYLOR & FRANCIS
1	juegos sensoriales y desarrollo social	2	2	0	2	0	0
2	sensomotricidad y actividad sensorial	1	5	0	3	0	0
3	Sensory games and social development	1	2	1	0	4	0
4	Sensomotricity and sensory activation	1	0	0	0	1	0
TOTAL		5	9	1	5	5	0
25							

## Cuadro de porcentajes de búsqueda

GOOGLE ACADÉMICO	6126	100	13545	45,2	
REDALIC	789	100	13545	5,8	
SCIELO	232	100	13545	1,7	
DIALNET	2349	100	13545	17,3	
SCOPUS	1991	100	13545	14,7	
T & F	2058	100	13545	15,2	
					100,0

## Características de los artículos de la búsqueda potencial

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
CI	CÓDIGO P	NOMBRE DEL ARTÍCULO	AUTORES	AÑO	REVISTA	PAÍS	PALABRA CLAVE	INDEXACIÓN	QUARTIL					
1		Effectiveness of a Program Based on A Multi-Sensory Strategy in Developing Visual Perception of Primary School Learners with Learning Disabilities: A Contextual Study of Arabic Learners	Alenzi, M.A.K.	2019	International Journal of Educational Psychology	España	Sensory games and social development	SCOPUS	Q2					
2	21	The "Architectural Jewels of Lublin" Game as a Tool for Collaborative Interactive Learning of History	Milosz, M., Montusiewicz, J.	2018	Advances in Intelligent Systems and Computing	Suiza	Sensory games and social development	SCOPUS	S/Q					
3	22	Multimodal learning analytics for game-based learning	Emerson, A., Cloude, E.B., Azevedo, R., Lester, J.	2020	British Journal of Educational Technology	Reino unido	Sensory games and social development	SCOPUS	Q1					