

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA – CUSCO



PROGRAMA: EDUCACIÓN INICIAL

APLICACIÓN DE JUEGOS LUDICOS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN

SOSTENIDA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.” SAN PABLO”-

CUSCO-2023

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

PROYECTO DE TESIS CUANTITATIVA PRESENTADO POR:

FLOR LUCERO GUDIEL HUILLCA

Asesor:

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

INICIAL

CUSCO-PERÚ

2023

INDICE

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA... ..	4
1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA	5
1.2.1. PROBLEMA GENERAL... ..	5
1.2.2. PROBLEMAS ESPECIFICOS... ..	6
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	4
1.3.1. OBJETIVO GENERAL... ..	4
1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS... ..	5
1.4. JUSTIFICACION	6
1.5. DELIMITACION DE LA INVESTIGACION	7
1.6. LIMITACION DE LA INVESTIGACION	8
CAPITULO II: MARCO TEORICO CONCEPTUAL	9
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION	9
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES... ..	9
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES... ..	11
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES	14
2.2. BASES TEORICAS-CIENTIFICAS... ..	17
2.3. DEFINICION DE TERMINOS... ..	19
CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO	22
3.1. HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION	22
3.1.1. HIPOTESIS GENERAL O CENTRAL... ..	22
3.1.2. HIPOTESIS ESPECIFICAS... ..	22
3.2. VARIABLES DE LA INVESTIGACION	22
3.2.3. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	23
3.3. METODO DE INVESTIGACION	27
3.3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACION	27
3.3.2. TIPO DE INVESTIGACION	27
3.3.3. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACION	27
3.3.4. DISEÑO DE INVESTIGACION	27
3.4. POBLACION O MUESTRA DE ESTUDIO	28

3.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS.....	29
3.6. TECNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS	29
3.7. ASPECTOS ETICOS	31
3.8. CONTROL Y EVALUACION DEL PROYECTO	33
4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS... ..	33
ANEXOS... ..	34

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Podemos observar en diferentes medios de comunicación que los estudiantes desde el inicio de su etapa escolar tienen problemas de aprendizaje, comprensión y atención tanto porque si bien es cierto en diferentes países de un tiempo a este se ha dado la debida importancia al nivel de educación por diversas modalidades considerando las más prioritarias las de salud y nutrición, infraestructura, cobertura de atención en los primeros años de infancia, etapa preescolar, con estructuras curriculares que se ajustan a las necesidades que se pueden observar, debemos siempre tener en cuenta la atención de los estudiantes por edad y su grado de concentración donde podremos emplear estrategias pedagógicas más acordes para lograr aprendizajes significativos que logren conocimientos duraderos, por lo cual el empleo de juegos lúdicos para el aprendizaje han sido aprobadas en países de primer mundo dando como resultado mejoras de creatividad así como la socialización, la importancia de la creatividad es un Pilar importante para generar amor aprender.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) aduce que los niños que tienen problemas de atención albergan una sucesión de expresiones tanto orgánicas, cognitivas y motoras que hacen que el déficit atencional favorezca el rendimiento del estudiante en la escuela.

En el Perú en muchas instituciones educativas se ha podido observar que los niños se encuentran muy dispersos en diferentes actividades y tienen escasa atención, entonces se revela problemas en estrategias de enseñanza - aprendizaje que devienen de problemas de concentración por parte de los niños, lo mencionado existe en muchas instituciones educativas en el país, cuyo modelo educativo está dedicado a avanzar

con la estructura curricular sin importar si se aprende o no en realidad. Los aprendizajes significativos y duraderos no llegan a internalizarse en las representaciones mentales de los estudiantes.

Dentro de la Institución Educativa se pudo observar diferentes problemas que me llevo a plantearme mi siguiente problema de investigación entre ellos podemos encontrar un primer problema donde los niños con baja concentración en una actividad especifican y no podrán cumplir con las indiciones dadas por la profesora y una consecuencia a largo plazo encontraríamos puede fomentar problemas de aprendizaje.

Un segundo problema que se observó son posibles problemas de alimentación donde puede afectar en su desarrollo tanto físico como en su aprendizaje donde siempre tiene sueño y baja concentración, así como su atención.

Un tercer problema es la falta de actividades que fomenten el desarrollo de la atención donde al no fomentar el desarrollo de la atención el niño no podrá lograr los aprendizajes de acorde a su edad (Retención).

Un cuarto problema es la falta de tiempo de interacción con sus padres en el momento de realizar las tareas donde su consecuencia seria padres que no están enterados sobre las dificultades que presenta el niño y no le brindan el apoyo que puede necesitar.

Observando estos problemas se Aplicará Juegos lúdicos en un tiempo prudente y observar cuanto pueden mejorar con esta estrategia.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿En qué medida la Aplicación de juegos lúdicos permite desarrollar la Atención Sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo -CUSCO- 2023”?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECIFICOS

- ¿En qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar la concentración auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023?
- ¿En qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos ayuda a desarrollar la Concentración visual en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023?
- ¿De qué forma la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar el estado de alerta en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 20223?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar en qué medida la Aplicación de juegos lúdicos permite desarrollar la Atención Sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2022.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar en qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar la concentración auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO-2023.
- Identificar en qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar la Concentración visual en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO-2023.
- Reconocer de qué forma la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar el estado de alerta en los niños de 4 años de la I.E.I “San Pablo” - CUSCO- 2023.

1.4. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE ESTUDIO

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad conocer en qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos ayuda a desarrollar la atención sostenida en los niños de cuatro años, pero para llegar a este punto debemos conocer la importancia de desarrollar la atención sostenida y su influencia en el aprendizaje.

La atención sostenida (Parasuraman, 1984) consiste en la habilidad de mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un periodo determinado de tiempo a pesar de la frustración y el aburrimiento. En este sentido, la atención sostenida es necesaria cuando un niño o niña debe realizar actividades ya sean dentro fuera del aula. Toda persona cuenta con diferentes capacidades y habilidades, así como su tiempo de atención varía según la actividad que está realizando o va a realizar, es posible mejorar cualquier capacidad de atención con un poco de práctica y de entrenamiento. Las diferencias individuales dirán si la práctica deberá ser más intensa o más habitual.

El propósito de trabajar la atención mantenida en los niños es que nos permite lograr mejorar su capacidad de retención y memoria, así como logrando aprendizajes más significativos no solo permitiéndoles una mejora en sus logros académicos sino también en la parte social y emocional logrando ser más atento a lo que le rodea. La utilización de estrategias atencionales está estrechamente relacionada con los procesos cognitivos que se activan ante determinadas situaciones. Además, la atención está influenciada tanto por la propia capacidad y disposición de un individuo para atender como por la dificultad y requerimientos de la tarea manteniendo la atención durante un intervalo de tiempo determinado.

Por esta razón es importante ayudar a desarrollar la atención sostenida, generando así mayor concentración tanto auditiva como visual en las diferentes actividades que se trabajan en la mayoría estas deben ser dinámicas y lúdicas generando emoción, placer y motivación en el aprendizaje.

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Comprende el primer paso en cualquier investigación. Una investigación cuya temática no se ha delimitado correcta o suficientemente resultaría inviable. Dicho de otra manera, son los aspectos que de alguna u otra manera puedan quebrantar en el logro de los objetivos de investigación. Algunos criterios para delimitarlo pueden ser:

- Espacial: La siguiente investigación realizara en las instalaciones de la I.E.I “San Pablo”- CUSCO específicamente en salón de 4 años.
- Temporal: La siguiente investigación abarcara los meses entre los años de 2022 a 2023 para realizar las actividades que cuenta desde el planteamiento del problema hasta la ejecución de la propuesta y actividades logrando así la verificación de los resultados logrados.

- Área del conocimiento: La siguiente investigación tiene como objetivo identificar en qué medida la aplicación de juegos lúdicos ayuda a desarrollar la atención sostenida en los niños de 4 años logrando que estos puedan realizar actividades no solo académicas sino fuera de estas.

1.6. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En el desarrollo de una investigación, esta puede verse afectada por algunas limitaciones que se presentan en el proceso. Estas limitaciones constituyen factores externos a la voluntad del investigador y que obstaculiza eventualmente el normal desarrollo del proceso de estudio o investigación. Generalmente escapa al control del investigador (variables externas). Debe quedar claro que no se puede confundir las limitaciones del investigador con limitaciones de la investigación. Que el investigador no disponga de recursos económicos o de tiempo no es una limitación de la investigación.

CAPITULO II: MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

- a) Un primer antecedente lo encontramos con Valeria Estefanía Chugcho Paredes (2015) con su trabajo de investigación titulado “Los Juegos Lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de Bachillerato del Instituto Tecnológico Guayaquil de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua- Ecuador ”, propuso como objetivo de investigación describir un problema de la incidencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de Bachillerato del Instituto Guayaquil de la ciudad de Ambato. Para lo cual utilizo una metodología cuantitativa de tipo descriptiva; teniendo como conclusiones que, de acuerdo con los resultados establecido, tabulados y puestos a su verificación se determina que los juegos lúdicos SI inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de primero de bachillerato de esta institución educativa.

- b) Un segundo antecedente lo encontramos con Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón (2015) con su trabajo de investigación titulado “La actividad lúdica como estrategia Pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga- Ibagué-Colombia”, propuso como objetivo de investigación favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, así como también mejorar el aprendizaje del

niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivos, ricos en experiencias. Para lo cual utilizo una metodología cualitativa; teniendo como conclusiones que la lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

- c) Un tercer antecedente lo encontramos con Silva Viteri, María Elena Flores Hernández, Verónica Fernanda(2015) con su trabajo de investigación titulado “Influencia de la atención sostenida en la lectura comprensiva en niños y niñas de 8 años de edad”, realizado para la Universidad de Quito-Ecuador, propuso como objetivo de investigación determinar la influencia de la atención sostenida en la lectura comprensiva de los niños y niñas de ocho años de edad, a través de la aplicación de reactivos neuropsicológico, para lo cual utilizo una metodología mixta donde aplico el método cualitativa-explicativa; teniendo como conclusiones donde los resultados encontrados en la población estudiada, consecuentemente la influencia del proceso atencional en la lectura comprensiva. Con la recomendación se busca enfocar las causas encontradas de la falta de comprensión lectora entorno a la atención sostenida desde el punto de vista terapéutico.

d) Un cuarto antecedente lo encontramos con Ruiz Cacay, Martha Verónica Balcázar Jiménez y Rudy Katherine (2015) con su trabajo de investigación titulado “La atención sostenida en niños y niñas de 7 a 10 años de la Escuela Juan Isaac Lovato que presentan ansiedad”, realizado para la Universidad de Quito-Ecuador, propuso determinar que la Ansiedad afecta la Atención Sostenida en niños y niñas escolares de 7 a 10 años de edad. La finalidad es probar que la presencia de bajos niveles de Atención Sostenida se relaciona de manera directa con mayores niveles de Ansiedad. Se explica con la corriente Cognitivo Conductual y los aportes de Jaña y Añaños, que mencionan que la ansiedad es una respuesta emocional que da el sujeto ante situaciones que percibe o interpreta como peligro y la Atención Sostenida es cuando el sujeto es capaz de mantener el foco de atención y permanecer alerta durante períodos de tiempo más o menos largos, para lo cual utilizo una metodología Cuantitativa-No experimental, de tipo Descriptivo; teniendo como conclusiones que la Ansiedad afecta la Atención Sostenida en los niños y niñas con una mayor prevalencia en las niñas. Se recomienda que se realice un programa de intervención específico con los niños y niñas que presentan Ansiedad, donde exista la participación de la comunidad educativa

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

a) Un primer antecedente lo encontramos con Coronado Jiménez y Mercedes Elizabeth (2020) con su trabajo de investigación titulado: Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa “Señor de la Divina Misericordia Chiclayo”, propuso como objetivo de investigación proponer un programa de juegos lúdicos para la atención en

el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020, para lo cual utilizo una metodología cuantitativa donde aplico un estudio no experimental de tipo descriptiva propositiva ;teniendo como conclusiones donde en base a los resultados, se puede concluir diciendo que el programa de juegos lúdicos sirve para desarrollar la atención en el aprendizaje de los niños Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo. Por lo que este trabajo de investigación permitió realizar un diagnóstico del nivel de atención en el aprendizaje en la que se encuentran los niños de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo.

- b) Un segundo antecedente lo encontramos con Añamuro Apaza, Erick Rolando (2019) con su trabajo de investigación titulado El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019, propuso como objetivo de investigación determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019, para lo cual utilizo una metodología de investigación cuantitativa con diseño pre experimental; teniendo como conclusiones que existe influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor.

- c) Un tercer antecedente lo encontramos con Cama León Gloria Yanet y Javier Anco, Haydee Gladys(2015) con su trabajo de investigación titulado: Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y

niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma- 2015,propuso como objetivo de investigación Describir el uso del juego en el proceso de aprendizaje de los niños de 4 años de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”, distrito de Cayma, Arequipa 2015,para lo cual utilizo una metodología de investigación cuantitativa – descriptiva; teniendo como conclusiones que la influencia del juego en desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años; ya que el 51% presentan un nivel bajo de concentración y atención; además de que las docentes de nivel inicial no utilizan material lúdico, ni realizan juegos lúdicos.

- d) Un cuarto antecedente lo encontramos con Roció del Pilar ORTEGA OTERO (2019) con su trabajo de investigación titulado: Aplicación de un programa educativo de música afroperuana y su influencia en el desarrollo de la atención de tipo auditiva en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Nro. 611 de Santa Rosa – 2017,propuso como objetivo de investigación : Determinar la influencia que ejerce la aplicación del programa educativo de música afroperuana en el desarrollo de la atención de tipo auditiva en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Nro. 611 de Santa Rosa – 2017,para lo cual utilizo una metodología de investigación experimental, en su variante cuasi experimental ;teniendo como conclusiones que existe relación significativa entre la aplicación del programa educativo de música afroperuana en el desarrollo de la atención de tipo auditiva, en su dimensión sostenida, en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Nro. 611 -Distrito de Santa Rosa – 2017.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

- a) Un primer antecedente lo encontramos con Nohelia Cáceres Ninan y Cinthya Puma Castilla(2019) con su trabajo de investigación titulado: Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019,realizado para la Universidad Andina del Cusco, propuso como objetivo de investigación analizar la relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo, Cusco – 2019,para lo cual utilizo una metodología Cuantitativa-correlacional ;teniendo como conclusiones en el trabajo de investigación se demuestra, que sí existe relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo Cusco – 2019, eso significa que mientras más elaboren y hagan uso de este tipo de juegos caseros dentro y fuera del salón de clases fortalecerán o desarrollaran mejor la creatividad, las mismas que contribuirán al logro de las competencias establecidas en el CNEB, y así afrontar los desafíos que a diario se les presente.
- b) Un segundo antecedente lo encontramos con Becerra Ramos, Gabriela Camila y Flores Palomino, Ángela Gabriela (2021) con su trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para fomentar la expresión de emociones en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Manco Capacc N° 460 Cusco -2020 -Propuesta de Mejora, realizado para la Escuela de Educación Superior Pedagógica Publica “Santa Rosa”, propuso

como objetivo de investigación en conocer el nivel de desarrollo de la expresión de emociones en los niños y niñas de 4 años; ya que se observó que en zonas rurales y urbano marginales los niños y niñas de 4 años no tienen una adecuada expresión de emociones, y como consecuencia, presentan problemas para expresar sus emociones, sentimientos y cómo es que se sienten, para lo cual utilizo una metodología descriptiva-propositiva; teniendo como conclusiones el resultado que un 6% de la muestra, poseen un muy buen manejo de la expresión de emociones, ya que manejan y regulan sus impulsos, tienen un adecuado manejo de sentimientos, una correcta expresión de ideas, han desarrollado la empatía y tienen un muy buen manejo de las habilidades sociales. El 91% de la muestra, poseen un manejo de expresión de emociones regular, siendo este el mayor porcentaje encontrado, lo que quiere decir que un buen número de niños está en pleno proceso de construcción de sus emociones, aunque carecen de algunas habilidades. Y, por último, se tiene un 3% que aún no ha logrado desarrollar su expresión de emociones.

- c) Un tercer antecedente lo encontramos con Pinares Arredondo, Sindy Estefany e Sánchez Monsón, Prissilla Jenyfler(2021)con su trabajo de investigación titulado: Aplicación del Programa de Gimnasia Cerebral para Mejorar la Atención, en los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial María Montessori, Marcavalle-Cusco-2019, realizado para la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa”, propuso como objetivo de investigación mejorar la atención de los niños y

niñas, porque la atención es la base del aprendizaje, con un buen manejo de la concentración, los niños serán capaces de dirigir de forma voluntaria su atención a un único estímulo, ignorando así al resto y focalizando todo su interés en lo que sea necesario, para lo cual utilizo una metodología cuantitativa de tipo aplicada con un diseño experimental; teniendo como conclusiones el resultado donde se logró mejorar en la atención de los niños y niñas involucrados en el estudio. De acuerdo al pretest solo el 4% se encontraban dentro del “logro esperado”, posterior a la aplicación del programa se obtuvo que el 87% de estudiantes lograron alcanzar el “logro esperado”. Asimismo, el 88% de estudiantes que se encontraban “en proceso” anterior a la aplicación del programa se redujeron al 13%, lo cual se demostró que el Programa de Gimnasia Cerebral logró Mejorar la Atención de los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial María Montessori, Marcavalle-Cusco-2019.

- d) Un cuarto antecedente lo encontramos con Bejarano Ramos Lidia y Cutipa Zúñiga Midua Jiannina(2021) con su trabajo de investigación titulado “La Atención en el Aprendizaje de los Estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa Nuestra señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 –San Jerónimo” realizado para la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa”, propuso como objetivo buscar los factores y las causas que afectan el nivel de su atención en el salón de clases, para así, posteriormente estimular y potenciar su aprendizaje de los niños y niñas de 5-6años, basándose en el respeto a sus derechos y principios de la educación inicial a través de diferentes estrategias atencionales que ayuden a incrementar la atención. , para lo cual utilizo una metodología

cualitativa no experimental; teniendo como conclusiones que al recoger la información a través de la observación y comportamientos naturales de los actores en su contexto, el cual nos permitirá identificar los factores que interviene en la atención en el aprendizaje de manera significativa en los estudiantes de 5-6 años del nivel inicial de la I.E. Nuestra Señora del Rosario N°21 Fe Alegría encontrando soluciones relevantes a través del programa de intervención “Motivado, Atento Aprendo” que será un aporte para las maestras de este nivel y de manera trascendental para nuestros estudiantes de 5 años que lidian con la tecnología, alterando sus procesos atencionales en la ejecución de las actividades de aprendizaje.

2.2. BASES TEORICAS-CIENTIFICAS

1. JUEGOS LUDICOS

1.1. EL JUEGO

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del

lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es una actividad placentera por sí misma. Aunque en algunos momentos no lo sea del todo, proporciona o causa satisfacción y afectos positivos a los participantes, es decir, los niños y niñas gozan y disfrutan jugando solos o con otros.
- Es una actividad libre, espontánea y voluntaria. El juego es elegido por los participantes, no es asignado por nadie más, es la propia persona quién decide hacerlo y participar en él o no. Si fuese impuesto por alguien, ya no estaríamos hablando de juego en sí.
- Es una actividad que favorece el proceso de socialización. Con éste, poco a poco, los niños y niñas van descubriendo a los otros, por lo tanto, van aprendiendo a relacionarse, a compartir, cooperar, conversar... Todo ello, comenzando con las personas más cercanas a él o a ella, su familia, con los cuales, establecen sus primeros contactos sociales.
- Se desarrolla en una realidad ficticia. Es decir, la mayoría de los juegos tienen una base imaginaria, representativa. Normalmente, la actividad (juego) que se desarrolla, representa una realidad en la que cualquier cosa es posible y se adapta, a los gustos e intereses de las personas que participan en él.
- . Es fuente de aprendizaje. A través del juego, los niños y niñas van conociendo, organizando e incorporándose al mundo que les rodea. Desarrollan sus habilidades lingüísticas, su capacidad de pensamiento y de resolución de problemas, su capacidad de observación y experimentación, sus habilidades de atención y escucha...En otras palabras, los niños y niñas aprenden y se desarrollan jugando.

- Tiene una limitación espacial y temporal. El tipo de juego que se quiera desarrollar, depende en cierta medida del lugar dónde se vaya a llevar a cabo y el tiempo que dure, dependerá del interés que tenga cada niño y niña en el mismo y de lo atractivo que sea el juego para él o ella.
- Tiene un fin en sí mismo. Se realiza sólo por la satisfacción de hacerlo, no existe otra razón para llevarlo a cabo. Lo que realmente importa en el juego es el proceso, su desarrollo y no el resultado que obtenemos de él.
- Implica actividad. Requiere implicación activa por parte de las personas que participan. No es una actividad en la cual, las personas se queden pasivas o mirando, sino que es necesario una activación física, psicológica o de ambos tipos de forma conjunta. El juego que realiza el niño, determina el momento evolutivo en el que se encuentra. Mientras el niño o niña juega, los adultos a través de la observación, mirándolos, podemos darnos cuenta de lo que está haciendo, de que cosas está realizando sólo o en qué necesita de nuestra ayuda para hacerlo. Con toda esta información, podremos darnos cuenta de cuál es el momento evolutivo en el que se encuentra el pequeño o pequeña. También, nos ayudará a saber si lo que está realizando es acorde con la edad que tiene, pudiendo comprobar si existe alguna necesidad. En el juego el material no es imprescindible. Los niños y niñas juegan y se inventan juegos sin utilizar ningún tipo de material. Son ellos mismos los propios protagonistas o también, utilizan cualquier cosa que se encuentren, dándoles “vida” y asociándoles las características que ellos quieren que tengan y necesiten para el desarrollo del juego.

1.3. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN PIAGET

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del

individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera

(juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre como controlar el mundo.

1.3.1. JUEGOS FUNCIONALES

El juego funcional es aquel en el que los niños usan los juguetes o los objetos de la forma en la que están previstos para su uso; es decir, identifican cuál es la función de dicho objeto o juguete y la aplican durante sus juegos. Dentro de esta categoría podemos encontrar juegos como la “situación 1”, en la que Pedro habla por un teléfono de juguete; pero también otras situaciones como jugar a chutar una pelota, hacer una carrera con un coche, amontonar bloques, usar juegos de causa efecto adecuadamente, sentar a un muñeco a ver la televisión o usar los cubiertos para cortar un alimento, leer un libro, etc.

1.3.2. JUEGOS SIMBÓLICOS

El juego simbólico es un tipo de juego conocido como elaborado, a través del cual el niño recrea y representa todo lo que ocurre a su alrededor. Como su propio nombre indica se trata de un juego donde se simboliza la realidad. Los niños practican diferentes roles del mundo que les rodea.

El juego simbólico es necesario para el desarrollo de los niños y niñas y se da de forma natural como parte de su aprendizaje y crecimiento. Es una actividad espontánea de la infancia, donde el pequeño crea otros mundos, inventa realidades y juega a ser otra persona.

1.3.3. JUEGOS REGLADOS

Estos juegos cuentan con una serie de normas, las cuales los niños consideran que deben obedecer. Estas son fundamentales para diversos aprendizajes, entre los cuales resaltan los expresivos, sociales, lógico-conceptual, entre otros.

Estas reglas les permitirán a los niños conocer exactamente lo que se debe hacer y lo que no durante el juego. De igual manera, los juegos reglados son asimilados de manera diferente dependiendo la edad de los pequeños.

Entre los cuatro y cinco años los niños desarrollan la capacidad de colocarse en el lugar de las otras personas. Sin embargo, presentan ciertos inconvenientes al reflexionar. De esta manera, acatan las reglas como una manera de jugar, pudiendo ajustarlas o modificarlas si lo desean.

A los seis años inicia a en los pequeños el desarrollo cognitivo de esta manera, las reglas del juego son exactamente las que se han indicado. Aunque en muchas ocasiones recurren a las trampas para poder ganar.

Asimismo, es cuestión de tiempo y práctica para que los niños entiendan que las reglas de los juegos pueden surgir entre ellos mismos e incluso pueden estar previamente definidas.

1.3.4. JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción son uno de los juguetes estrella durante toda la infancia. Desde el primer año de vida hasta casi la adolescencia, variando el tipo de piezas y la dificultad de la construcción, a los niños les entusiasma jugar a construir, apilar, destrozarse y volver a empezar.

Sean como sean las piezas que hayamos elegido, con sus variadas formas y maneras de encajar, apilar o enroscar, los juegos de construcción desarrollan el ingenio de los niños a la hora de construir casas, castillos, ciudades, coches, objetos o los personajes que deseen y son imprescindibles para el desarrollo cognitivo de los niños, pero también útiles para su desarrollo emocional y social.

1.3.5. JUEGOS CASEROS

Los juegos caseros son maravillosos. Sirven para pasárselo bien, por supuesto, pero también para que niños y niñas dejen volar su imaginación, desarrollen su creatividad, su ingenio y su autonomía y a la vez mejoren en habilidades concretas como el lenguaje, la escritura o la psicomotricidad.

1.4. EL JUEGO LUDICO

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente, otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes. En este sentido, Fuentes (2003) afirma que A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para

usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31). Es notorio que para el niño jugar es indispensable, ya sea para compartir, para aprender o solamente para divertirse, porque es parte de su formación, de su crecimiento como infante. En este mismo orden de ideas, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. Éste presenta diversas características particulares, entre las cuales se destacan: -Produce placer. -El juego contiene y debe contener un marco normativo. -Es una actividad espontánea. -El juego es acción y participación activa. -Permite la autoexpresión. En concordancia con lo anterior, Yturalde (2009) señala que: Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85). Por lo tanto, este autor afirma la importancia que tiene el juego lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje de la lectura en las primeras etapas de la vida del niño en su proceso educativo, ya que la lúdica es inherente al ser humano dentro y fuera del aula con la supervisión y orientación del alumno para una mejor obtención de resultados efectivos. Dentro de este marco de ideas, Concepción citado por Palacino (2007) expresa que: “para alcanzar un aprendizaje significativo y lograr una educación con carácter científico se debe trabajar el juego no solamente como una actividad espontánea, sino que se debe analizar su dirección y orientación pedagógica” (p. 35). Es decir, se debe lograr que la actividad del juego lúdico tenga un carácter organizado, tendiente a activar pensamientos rápidos y coherentes con los objetivos y contenidos de la enseñanza, buscando promover de forma eficiente el aprendizaje y satisfacer las necesidades y el placer de los

estudiantes. En tal sentido, el juego lúdico es una de las estrategias innovadoras más importante de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos de enseñanza, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, se convierte en una estrategia que permite enseñar conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje de la lectura y a su vez conseguir que los alumnos disfruten mientras aprenden.

1.4.1. SIGNIFICADO DE LUDICO

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es así que la lúdica debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica. En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute,

goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42). 30 La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Nunez (2002) considera que: La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (p.8). Aquí es donde el docente presenta la propuesta lúdica como un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje; este aprendizaje no es simplemente espontáneo, es producto de una enseñanza sistemática e intencional, siendo denominado aprendizaje escolar.

1.4.2. OBJETIVO DEL JUEGO LUDICO

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para

estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

Aunque el presente informe se centra en el enfoque de sistemas a la hora de integrar el juego en todos los aspectos de los programas de educación preescolar y garantizar una práctica adecuada desde la perspectiva del desarrollo, no debemos olvidar que los niños pequeños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pequeños pasan una gran parte de su tiempo, por no decir la mayor parte, durante sus primeros años de vida, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar y de primaria. Los cuidadores de primaria, en su calidad de “primeros maestros” de los niños, son los principales valedores de su aprendizaje y, por tanto, tienen un importante papel a la hora de crear el espacio para el aprendizaje a través del juego. En consecuencia, resulta esencial apoyar a los cuidadores y empoderarlos para que puedan desempeñar un papel activo en la configuración del aprendizaje y el desarrollo de los niños, así como para facilitar el aprendizaje lúdico a los niños que están a su cargo en las experiencias cotidianas tanto en el hogar como en la comunidad.

La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para

aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego; incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje. Por ejemplo, jugar a juegos de mesa puede reforzar los conceptos matemáticos a la vez que incrementa la competencia social. Los clubs de lectura, la dramatización de historias y otras actividades relacionadas con la lectura incrementan en gran medida las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y no se den por vencidos. La exploración de una amplia variedad de materiales impresos y herramientas de escritura en un “rincón de escritura” puede incitar a participar a los niños que se muestran más renuentes a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros. Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, ambos elementos clave que nos permiten afrontar las cosas, disfrutar e innovar. El juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje refuerzan las capacidades creativas del alumno. Permitir que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas.

1.4.3. FASES DEL JUEGO LUDICO

Jean Piaget dividió las fases de su desarrollo cognitivo o inteligencia en cuatro:

- Fase sensoriomotora (los 2 primeros años)
- Fase preoperacional (de los 2 a los 6 años)
- Fase de las operaciones concretas (de los 6 a los 12 años)
- Fase de las operaciones formales (a partir de los 12 años)

✓ Fase Sensoriomotora

La única forma que tiene el niño de relacionarse con su entorno es a través de las percepciones físicas que recibe y su habilidad motora para interactuar con ellas. Durante esta fase, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo

aunque se escapen del alcance de su vista. Para ellos un objeto que no ven, no existe. Se distinguen estas fases.

✓ Primer mes

Se aprecian los reflejos del bebé, movimientos automáticos a los que responde ante un estímulo externo. Desaparecen poco a poco a medida que aprende a controlar sus músculos. Por ejemplo, entre estos movimientos podemos apreciar: el de la búsqueda, si le tocas en la comisura de la boca, tiende a girarse hacia ese lado. El de la marcha o intento de andar, si lo pones de pie sujetándolo de tal forma que apoye los pies, intenta dar pasos como si quisiera caminar. El de la succión.

✓ Desde el segundo mes hasta el cuarto

El bebé repite conductas que va aprendiendo. Por ejemplo, si meterse el dedo en la boca le gusta, lo repite constantemente. El bebé va adquiriendo nuevas habilidades motoras que se centran en manos y antebrazos.

✓ Desde el quinto hasta el octavo mes

Empieza a adquirir coordinación visión-presión, ver y apretar todo aquello que agarra. Le gusta manipular los objetos y escuchar los sonidos que emiten para explorar su entorno. Le encantan los juegos corporales como ponerse el pie en la boca, meterse la mano.

✓ Desde el noveno hasta el primer año

Desarrolla el concepto de intención, realiza acciones para conseguir algo, un propósito. Le gusta que le escondas cosas y las encuentre.

✓ Desde el primer año hasta el año y medio

Le sigue gustando explorar. Por ejemplo, tira un objeto lejos y le gusta buscarlo hasta encontrarlo.

✓ Desde el año y medio hasta los dos años

A partir de este momento ya es consciente que las cosas que no ve, o no están al alcance de sus sentidos, existen. Que no han desaparecido. Ya no sufre tanto si los papás se

marchan, porque sabe que siguen estando ahí.

✓ Fase preoperacional

Esta fase comprende desde los 2 a los 7 años. Durante esta fase creen que los objetos inanimados tienen los mismos sentimientos y percepciones que ellos. Esta fase es característica por el egocentrismo y la fantasía con la que ven todo. Sus estructuras mentales se van desarrollando y ya son capaces de asociar imágenes u objetos a significados distintos del que tienen. Por ejemplo, pueden coger una caja y pensar que tienen un coche. Es lo que se llama el juego simbólico o de ficción.

✓ Desde los dos a los tres años

Da vida a todo lo que le rodea, arrastra una caja pensando que es un coche, corta el pelo a sus muñecos, les da de comer, los viste.

✓ Desde los tres a los cuatro años

Es la etapa donde se inventa amigos imaginarios con los que juega con roles más complejos que las anteriores etapas, donde sólo era vestirlos o darles de comer.

✓ De los 4 a los 6 años

Pasa del juego simbólico a juegos imaginarios de grupo, colectivos.

Fase de las operaciones concretas

Se llama operaciones concretas porque empiezan a aplicar la lógica a sus situaciones cotidianas, pero con las limitaciones que todavía tienen, ya que estos razonamientos tienen que estar centrados en el presente, no saben futurizar o realizar operaciones ahora para conseguir una recompensa futura. A partir de los 6 años ya tienen un elevado nivel de comprensión, de causalidad, razonan correctamente tanto de forma inductiva y deductiva, entienden efecto y causa.

✓ De los 6 a los 7 años

En esta fase los niños empiezan a replicar la realidad en sus juegos, construyen coches, barcos, cocinas, etc. En esta fase a los niños les empiezan a gustar los juegos de bloques o

construcción, las casas de muñecas, los puestos de tiendas, etc.

✓ De los 7 a los 8 años

Los niños que empezaron con los juegos de bloques y construcción de forma sencillas, empiezan a realizar construcciones más complejas: aumentando el número de pisos de las casas, creando estructuras basadas en pilares, construcciones en equilibrio, etc.

También empiezan a interesarse por los juegos de reglas, es el siguiente paso después de los bloques.

Los juegos individuales ya pasan a ser colectivos. Los niños ya buscan a otros para que el juego sea más social, suelen ser juegos colectivos donde existen unas reglas.

Los niños ya son capaces de identificar distintas perspectivas de cada situación del juego, adivinar que va a ocurrir teniendo en cuenta patrones, según su experiencia o intuición.

Los juegos de regla pueden ser de deporte, mesa, circuitos, habilidad.

✓ De los 8 a los 9 años

Empiezan a gustarle los juegos de mesa con reglas. Y nace también su competitividad para querer ganar siempre.

✓ De los 9 a los 10 años

Sobre todo los niños se vuelven más competitivos. Empiezan a darle mucha importancia a la victoria en los juegos deportivos principalmente. También a esta edad se deben interesar por la lectura. Es la edad dónde debería fomentarse.

✓ De los 10 a los 12 años

A los niños les gusta las construcciones complejas, con mecánica, maquetas y el deporte.

A las niñas les gusta más los juegos que replican la vida real y social.

Los niños empiezan a tener sus grupos de amigos bastante cerrados, a diferencia, de etapas anteriores.

✓ Fase operaciones formales (de 12 en adelante)

Es la última fase del desarrollo cognitivo, los niños adquieren una visión más abstracta y

conceptual de su universo, aplican el razonamiento para crear analogías y patrones de comportamiento. Son capaces de crear conjeturas, probabilidades, casuísticas para solucionar un problema. Su habilidad para argumentar y debatir ya está desarrollada. A veces, los padres se ven sorprendidos por el desarrollo de esta habilidad, ya que no estaban acostumbrados a que sus hijos les argumentasen con razonamientos lógicos desde su punto de vista.

En esta etapa destacan más los juegos de grupo con reglas complejas, aquellos que requieran aplicar la lógica, análisis metódico y estrategia. Esta fase está más cerca de la adolescencia, que de la infancia. Crean sus propios dogmas de pensamiento, modelos sociales y filosofías de vida. Según Piaget los juegos de reglas son la actividad lúdica del ser socializado. En esta etapa siguen estando presentes las fases del juego funcionales, simbólicas y de construcción, pero de una forma más compleja.

1.5. VALOR DEL JUEGO LUDICO EN EL NIVEL INICIAL

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico⁹. Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales

(como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas¹⁰, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia¹¹. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción¹². En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que

adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”

2. ATENCIÓN SOSTENIDA

2.1.DEFINICIÓN DE ATENCIÓN

La atención es un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información, sustentado por un complejo sistema neuronal, encargado de controlar toda actividad mental. El objetivo del presente artículo consiste en explicar los componentes y las características de la atención, así como los modelos teóricos del proceso, con el fin de lograr una definición clara y precisa del constructo, aceptada por todos los profesionales del campo. La atención es una función neuropsicológica compleja, y por ello, difícil de definir. Por ello, no parece existir un claro acuerdo sobre qué y qué no es la atención.

Como sabemos existen múltiples definiciones sobre qué es la atención, las cuales han surgido a lo largo de la historia de la mano de diversos autores. Entre estas definiciones destaca la propuesta en 1890 por William James quien definió la atención como: “[...] la toma de posesión por parte de la mente, de forma clara y vívida, de uno de los que parecen ser diferentes objetos o líneas de pensamiento que suceden de manera simultánea. Su esencia son la localización y la concentración de la consciencia. Implica dejar de lado algunas cosas para poder tratar de forma efectiva otras”.

Sin embargo, pese a ser una definición clásica, es una definición subjetiva e incompleta. No obstante, no nos centraremos en analizar cada una de las definiciones surgidas en torno al concepto. De manera generalizada diremos que la atención es la “capacidad o habilidad cognitiva que nos permite seleccionar y procesar un estímulo para responder de manera efectiva ante éste mientras se dejan de lado otros, es decir, se trata de una habilidad a través de la cual las personas somos capaces de seleccionar la información relevante del total disponible”

William James (1890) definía la atención como “el proceso por el que la mente toma posesión, de forma vivida y clara, de uno de los diversos objetos o trenes de

pensamiento que aparecen simultáneamente. Focalización y concentración de la conciencia son su esencia. Implica la retirada del pensamiento de varias cosas para tratar efectivamente otras” .

Aleksandr Luria (1962) destacaba como características esenciales de la atención la selectividad y la permanencia; así, consideraba la atención como el factor responsable de extraer los elementos esenciales para la actividad mental, el proceso que mantiene una vigilancia sobre el curso de la actividad mental.

2.2. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA ATENCIÓN

2.2.1. FACTORES EXTERNOS

Son condiciones inherentes a los estímulos que nos afectan, como:

- ✓ Intensidad y tamaño. - atendemos con mayor probabilidad aquellos estímulos que destacan por su tamaño, brillo; a aquellos sonidos de mayor intensidad u olores más fuertes.
- ✓ Contraste. - dirigimos nuestra atención cuando nos percatamos de un estímulo diferente sobre un conjunto uniforme de estímulos. Por ejemplo, en un corral de conejos blancos necesariamente destaca más un conejo negro. Así mismo, si una sola palabra de esta página estuviese escrita de color diferente, hubiera sido lo primero que hubiese notado.
- ✓ Movimiento y cambio. - el movimiento cambia elementos del ambiente y esto ejerce una poderosa influencia sobre nuestra atención. La publicidad hace uso de este factor para atraer nuestra atención.
- ✓ Repetición. - imágenes o sonidos presentados de manera constante ejerce una poderosa atracción sobre nuestra atención.

2.2.2. FACTORES INTERNOS

Son aquellos factores referidos a las características peculiares del sujeto que atiende. De todos ellos se integran en la personalidad, pero para efectos de una mejor comprensión, los

señalaremos por separado. Así tenemos los siguientes factores:

- ✓ Motivación. - es claro que nuestras necesidades, intereses o motivos influyen en nuestros procesos de atención. También, aquellos motivos que orientan conscientemente nuestra existencia influyen en el grado o nivel de nuestra atención, aquello que nos gusta hacer lo atendemos mejor.
- ✓ Los afectos. - muchos investigadores han corroborado que en el aprendizaje es importante mantener un adecuado nivel de estabilidad afectiva. Encontramos también que los sentimientos de las personas

2.3. LA INATENCIÓN E IMPULSIVIDAD

- ✓ Con frecuencia falla en prestar la debida atención a los detalles o por descuido se cometen errores en las tareas escolares, en el trabajo o durante otras actividades (por ejemplo, se pasan por alto o se pierden detalles, el trabajo no se lleva a cabo con precisión).
- ✓ Con frecuencia tiene dificultades para mantener la atención en tareas o actividades recreativas (por ejemplo, tiene dificultad para mantener la atención en clases, conversaciones o lectura prolongada).
- ✓ Con frecuencia parece no escuchar cuando se le habla directamente (por ejemplo, parece tener la mente en otras cosas, incluso en ausencia de cualquier distracción aparente).
- ✓ Con frecuencia no sigue las instrucciones y no termina las tareas escolares, los quehaceres o los deberes laborales (por ejemplo, inicia tareas, pero se distrae rápidamente y se evade con facilidad).
- ✓ Con frecuencia tiene dificultad para organizar tareas y actividades (por ejemplo, dificultad para gestionar tareas secuenciales; dificultad para poner

los materiales y pertenencias en orden; descuido y desorganización en el trabajo; mala gestión del tiempo; no cumple los plazos).

- ✓ Con frecuencia evita, le disgusta o se muestra poco entusiasta en INICIAR tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido (por ejemplo, tareas escolares o quehaceres domésticos; en adolescentes mayores y adultos, preparación de informes, completar formularios, revisar artículos largos).
- ✓ Con frecuencia pierde cosas necesarias para tareas o actividades (por ejemplo, materiales escolares, lápices, libros, instrumentos, billetero, llaves, papeles de trabajo, gafas, móvil).
- ✓ Con frecuencia se distrae con facilidad por estímulos externos (para adolescentes mayores y adultos, puede incluir pensamientos no relacionados).
- ✓ Con frecuencia olvida las actividades cotidianas (por ejemplo, hacer las tareas, hacer las diligencias; en adolescentes mayores y adultos, devolver las llamadas, pagar las facturas, acudir a las citas).

2.4. TIPOS DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS

2.4.1. ATENCIÓN SELECTIVA

La atención selectiva se refiere a la capacidad de enfocar la atención en un estímulo específico y filtrar la información irrelevante. Un ejemplo de atención selectiva es escuchar a alguien hablar en un ambiente ruidoso. La capacidad de filtrar el ruido y enfocarse en la voz de la persona es esencial para la comunicación efectiva. Un estudio de la Universidad de Harvard encontró que la atención selectiva se puede mejorar mediante el entrenamiento cognitivo, que consiste en ejercicios de atención y memoria (Mackinlay et al., 2011).

2.4.2. ATENCIÓN DIVIDIDA

La atención dividida se refiere a la capacidad de procesar varias tareas simultáneamente.

Aunque es común pensar que la multitarea es efectiva, la investigación sugiere que la atención dividida tiene sus límites. Un estudio de la Universidad de Utah encontró que la multitarea puede disminuir el rendimiento en tareas complejas y reducir la memoria a corto plazo (Strayer et al., 2008). Por lo tanto, es importante ser conscientes de las limitaciones de la atención dividida y enfocarse en una tarea a la vez para un mejor desempeño.

2.4.3. ATENCIÓN ALTERNA

La atención alternante se refiere a la capacidad de cambiar la atención de una tarea a otra con facilidad. Este tipo de atención es crucial para la flexibilidad cognitiva y la adaptabilidad en situaciones cambiantes. Un estudio de la Universidad de Michigan encontró que la atención alternante se puede mejorar mediante el entrenamiento cognitivo y la práctica de habilidades de multitarea (Zelinski et al., 2008).

2.4.4. ATENCIÓN FOCALIZADA

La atención focalizada se puede definir como la capacidad que tiene nuestro cerebro para centrar nuestro foco atencional en un estímulo objetivo, independientemente del tiempo que dure dicha fijación. La atención focalizada es un tipo de atención que nos permite detectar rápidamente un estímulo relevante. Para atender tanto a los estímulos externos (un ruido, por ejemplo), como a los estímulos internos (sensación de sed, por ejemplo), vamos a hacer uso de nuestra atención focalizada. Esta habilidad cognitiva es muy importante puesto que nos permite ser eficientes en nuestro día a día.

2.5.LA ATENCIÓN SOSTENIDA

Este tipo de atención implica mantener la concentración en una tarea durante un período prolongado de tiempo, a pesar de las distracciones externas. La atención sostenida es crucial para el éxito en tareas que requieren un alto nivel de concentración, como la lectura o el estudio. Un estudio reciente de la Universidad de California en Berkeley encontró que

la atención sostenida puede ser mejorada mediante la meditación, que puede aumentar la capacidad de concentración y la resistencia a las distracciones externas (Tang et al., 2007).

2.6. CARACTERÍSTICAS DE LA ATENCIÓN SOSTENIDA

2.7. IMPORTANCIA DE LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN EL APRENDIZAJE

2.8. DIMENSIONES DE LA ATENCIÓN SOSTENIDA

2.8.1. CONCENTRACIÓN AUDITIVA

También conocida como memoria de ecoica, la memoria auditiva forma parte de uno de los registros de la memoria sensorial, especialmente la memoria corta. Es responsable de retener la información sonora a corto plazo, toda la información sonora que recibimos de nuestro alrededor. Esta memoria determina la habilidad de un individuo para recordar lo oído en un orden correcto.

La memoria auditiva se crea a partir de una imagen sonora, es decir, los estímulos sonoros se envían automáticamente al procesador auditivo central, donde se crea una especie de imagen sonora que se almacena en el cerebro durante un cierto período.

La imagen sonora se almacena en la corteza auditiva primaria contralateral al oído de presentación, y se extiende por varias áreas del cerebro implicando varias regiones de la corteza prefrontal donde se procesan la concentración y el control mental.

2.8.2. CONCENTRACIÓN VISUAL

En primer lugar, es importante reconocer dónde se encuentra la atención visual en el paraguas del procesamiento visual. El procesamiento visual es un aspecto que incluye los componentes cognitivos, una vez que se recibe la información visual a través de la oculomotricidad y la agudeza visual.

La atención de la información visual es un área de obtención de información visual y de comunicación de esa información con el cerebro. Esta recopilación de información

requiere varias habilidades de movilidad ocular, entre las que se encuentran: los movimientos oculares voluntarios, la fijación visual, los seguimientos suaves (o seguimiento visual) y la exploración visual.

Además, las habilidades de percepción visual se incluyen en la habilidad de procesamiento visual. Estas habilidades nos permiten discriminar los detalles y rellenar las “piezas que faltan”, como las partes parcialmente oscurecidas de la forma, y utilizar el “ojo de la mente” para visualizar esos aspectos

2.8.3. ESTADO DE ALERTA

2.9. PATOLOGIAS ASOCIADAS A LA ATENCIÓN SOSTENIDA

2.9.1. TRANSTORNO DE DEFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD (TDAH)

2.9.2. SINDROME DE DOWN

2.10. POSIBLES ACCIONES DE INTERVENCIÓN

2.3. DEFINICIÓN DE TERMINOS BASICOS

- **JUEGO:** Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales.
- **JUEGOS LUDICOS:** Son actividades de corte lúdico, sin un propósito útil o práctico establecido, pero que ejercita y satisface aspectos físicos, sociales y mentales de la personalidad.
- **ATENCIÓN:** La atención es una función cognitiva que permite enfocar de manera activa o pasiva, voluntaria o involuntaria, el interés y la consciencia de la persona hacia un estímulo o acontecimiento (interno o externo). La atención precede a la percepción y a la acción, realizando una selección entre todos los estímulos perceptivos presentes en un momento concreto.
- **INATENCIÓN:** Se refiere a la dificultad para prestar atención y completar cuidadosamente una tarea determinada, particularmente en situaciones que requieren concentración continua o esfuerzo mental.
- **CREATIVIDAD:** Es la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas. se encuentra en estado puro y libre durante la niñez, cuyo mayor ejemplo son los juegos de la imaginación. Muchos autores consideran la creatividad como un proceso, un conjunto de fases a seguir, ciertas características que debe tener una persona y, por supuesto, un proceso que dé como resultado algo que ha de ser nuevo, original y que ha de servir para resolver algún problema.
- **SOCIALIZACIÓN:** Es la acción y efecto de socializar, es decir, es el proceso mediante el cual el ser humano aprende la información de su entorno, especialmente las normas de convivencia, costumbres, modos de

comunicación (lenguaje) y manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz.

- **ATENCIÓN SOSTENIDA:** La atención sostenida consiste en la habilidad de mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un periodo determinado de tiempo a pesar de la frustración y el aburrimiento. En este sentido, la atención sostenida es necesaria cuando un niño o niña debe trabajar en una misma tarea durante un intervalo determinado de tiempo. (Parasuraman,1984)
- **CONCENTRACIÓN:** La concentración es el proceso a través del que seleccionamos algún estímulo de nuestro ambiente, es decir, nos centramos en un estímulo de entre todos los que hay a nuestro alrededor e ignoramos todos los demás.
- **CONCENTRACIÓN VISUAL:** La concentración visual es una capacidad cognitiva que requiere un esfuerzo físico y mental para prestar atención a las imágenes o situaciones visuales que se nos presentan. También requiere el autocontrol de las propias emociones, y una buena concentración es importante para una observación óptima. Más bien, se entiende que incluye la atención voluntaria a la meta
- **CONCENTRACIÓN AUDITIVA:** La concentración auditiva es la función de almacenar y recordar información presentada oralmente en secuencia. Se define como la capacidad y habilidad para aprender y repetir una serie de estímulos sonoros (palabras o frases) de duración variable y secuencia precisa.
- **ESTADO DE ALERTA:** El significado de “vigilancia” se vinculó estrechamente con los tópicos de atención sostenida y sucesivamente, el

vocablo “vigilancia” llegando a remplazar la palabra “sostenimiento” o “mantenimiento de la atención”. (Navarro & Pinilla, 201

CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO

3.1. HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. HIPOTESIS GENERAL O CENTRAL

La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente la Atención Sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023.

3.1.2. HIPOTESIS ESPECIFICAS

- La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente la concentración auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023”.
- La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente la concentración visual en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023.
- La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente el estado de alerta en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023.

3.2.VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

JUEGOS LUDICOS

Según Garvey (1985) definió el juego lúdico como “la estrategia perfecta para llegar al niño, una forma de hacer que se concentre en lo que deseamos para su bien, pero siempre desde el lado de la lúdica” (p. 91)

DIMENSIONES:

- Creatividad
- Socialización

3.2.2. VARIABLE DEPENDIENTE

ATENCIÓN SOSTENIDA

La atención sostenida consiste en la habilidad de mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un periodo determinado de tiempo a pesar de la frustración y el aburrimiento. En este sentido, la atención sostenida es necesaria cuando un niño o niña debe trabajar en una misma tarea durante un intervalo determinado de tiempo. (Parasuraman,1984).

DIMENSIONES:

- Concentración auditiva
- Concentración visual
- Estado de Alerta

3.2.3. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Título: APLICACIÓN DE JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA ATENCION SOSTENIDA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.” San Pablo”-CUSCO-2023.

AUTORA: FLOR LUCERO GUDIEL HUILLCA

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones (elementos – carácter. – Etapas -)	Definiciones
ATENCION SOSTENIDA	La atención sostenida consiste en la habilidad de mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un periodo determinado de tiempo a pesar de la frustración y el aburrimiento. En este sentido, la atención sostenida es necesaria cuando un niño o niña debe trabajar en una misma tarea durante un intervalo determinado de tiempo. (Parasuraman,1984)	La Atención sostenida está constituida por aspectos como la Concentración auditiva, Concentración visual y Estado de alerta.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concentración Auditiva ✓ Concentración Visual ✓ Estado de Alerta 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concentración Auditiva: La concentración auditiva es la función de almacenar y recordar información presentada oralmente en secuencia. Se define como la capacidad y habilidad para aprender y repetir una serie de estímulos sonoros (palabras o frases) de duración variable y secuencia precisa ✓ Concentración Visual: La concentración visual es una capacidad cognitiva que requiere un esfuerzo físico y mental para prestar atención a las imágenes o situaciones visuales que se nos presentan. También requiere el autocontrol de las propias emociones, y una buena

				<p>concentración es importante para una observación óptima. Más bien, se entiende que incluye la atención voluntaria a la meta</p> <p>✓ Estado de Alerta: El significado de “vigilancia” se vinculó estrechamente con los tópicos de atención sostenida y sucesivamente, el vocablo “vigilancia” llegando a remplazar la palabra “sostenimiento” o “mantenimiento de la atención”. (Navarro & Pinilla, 2013).</p>
--	--	--	--	---

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Título: APLICACIÓN DE JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.”
 “San Pablo” -CUSCO- 2023

AUTORA: FLOR LUCERO GUDIEL HUILLCA

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones (elementos – carácter. – Etapas -)	Definiciones
JUEGOS LUDICOS	Es una actividad natural en los seres humanos y en los niños especialmente, resulta fácil de conocer y está presente a lo largo de toda su vida, es una actividad compleja porque incluye conductas a distintos niveles: físico, psicológico, social, etc. La lúdica es educación por medio del juego “aprender jugando”. Tiene actividades donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es una dimensión del ser humano.	Los Juegos Lúdicos están constituidos por aspectos como la creatividad y la socialización.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creatividad ✓ Socialización 	<p>Creatividad: es la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas. se encuentra en estado puro y libre durante la niñez, cuyo mayor ejemplo son los juegos de la imaginación. Muchos autores consideran la creatividad como un proceso, un conjunto de fases a seguir, ciertas características que debe tener una persona y, por supuesto, un proceso que dé como resultado algo que ha de ser nuevo, original y que ha de servir para resolver algún problema.</p> <p>Socialización: es la acción y efecto de socializar, es decir, es el proceso mediante el cual el ser humano aprende la información de su entorno, especialmente las normas de convivencia, costumbres, modos de comunicación (lenguaje) y manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz.</p>

3.3.METODO DE INVESTIGACION

3.3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

El enfoque de investigación será cuantitativo donde “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández Sampieri,2014, pg. 4) este enfoque me ayudara a lograr mi objetivo que es averiguar en qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos ayuda a desarrollar la Atención Sostenida en los niños de 4 años.

3.3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

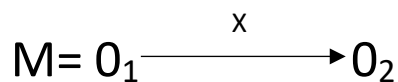
El tipo de investigación que se realizara será una investigación aplicada donde estará centrada en encontrar mecanismos o estrategias que me permitan lograr un objetivo concreto.

3.3.3. ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación que se realizará será un estudio explicativo donde detectaremos los motivos o las razones por el cual debemos desarrollar de Atención sostenida en niños de 4 años mediante la Aplicación de Juegos Lúdicos.

3.3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación tiene un diseño pre experimental donde se aplicará un pre test a un solo grupo de estudio en el inicio de la investigación averiguando así sobre el nivel de desarrollo de la Atención Sostenida en el salón de 4 años.



M=Muestra

O1=Pre Test

O2=Post Test

X=Variable Independiente

3.4. POBLACIÓN O MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. POBLACIÓN

La población está constituida por la totalidad de estudiantes de la I.E.I” SAN PABLO” -CUSCO, que cuenta con 1 aula de 3 años, 1 aula de 4 años y 1 aula de 5 años, con un total de 45 niños.

SALONES	TOTAL	VARONES	MUJERES
SALON DE 3 AÑOS	15	7	8
SALON DE 4 AÑOS	9	3	6
SALON DE 5 AÑOS	15	8	7
TOTAL	39 ALUMNOS		

3.4.2. MUESTRA

La muestra está conformada por los 9 niños del aula de 4 años de la I.E.I. “SAN PABLO” que cumplen con los requisitos de la investigación, gracias a un estudio no probalístico .

EDAD	NIÑOS	TOTAL
4 AÑOS	9	9

3.5. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La recolección de datos se efectúa mediante la aplicación de los instrumentos diseñados en la metodología, utilizando una gran diversidad de métodos, técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el investigador para desarrollar los sistemas de información, como la observación, la entrevista, la encuesta, los cuestionarios, los test, la recopilación documental, la observación, el diagrama de

flujo, el diccionario de datos y otras (Bear Rivero 2008 ; Monje Álvarez,2011;Tamayo 2003).

3.5.1. TECNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La presente investigación tendrá como técnica de recolección de datos a la observación, donde según Salkind en 1999. El observador debe hacer todo lo posible para mantenerse al margen de la conducta que se esta observando para no estorbar ni interferir”.

Esta técnica se utiliza cuando se trata de entender un proceso en curso o situación mediante la observación se puede monitorear o ver un proceso que se esta evaluando mientras ocurre. Así como permite ver los comportamientos de la gente y las interacciones directamente, o ver el resultado de comportamientos o interacciones.

TECNICAS	INSTRUMENTOS
OBSERVACION	GUIA DE OBSERVACION

3.5.2. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Con la utilización de una Guía de Observación como instrumento de recolección de datos esta nos ayudará a identificar el comportamiento con respecto al desarrollo de la atención sostenida en los niños de cuatro años. Su principal función es registrar si cada uno de los aspectos ha sido alcanzado por el estudiante informa individual. La guía de observación cuenta con una serie de indicadores que nos permite medir mediante la observación la concentración visual, la concentración auditiva y el estado de alerta.

3.6.TECNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS

En el enfoque cuantitativo, describe las técnicas estadísticas utilizadas para procesar la información obtenida de la aplicación de los instrumentos. Si bien esta fase es realizada después de la recolección de información, durante la ejecución de la investigación es planificada con antelación, considerando lo que hará, en qué consistirá y cómo se ejecutará.

3.7.ASPECTOS ÉTICOS

3.8 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
BIENES			
• 100 Hojas de color.	s/15.00	2 paquetes	S/30.00
• 1 paquete de 500 hojas blancas.	s/ 22.00	2 paquetes	s/44.00
• Silicona	s/7.00	3 envases	s/21.00
• Cinta embalaje gruesa	s/4.50	2 paquetes	s/9.00
• Cinta masking gruesa	s/10.00	2 paquetes	s/20.00
• 6 pomos de tempera de colores básicos	s/6 cada uno	2 pomos de cada color	s/72.00
SERVICIOS			
• Electricidad	s/20.00		s/20.00
• Transporte	s/30.00		s/30.00
TOTAL			S/260.00

Son: Doscientos sesenta soles.

Financiamiento: Este trabajo de investigación será autofinanciado

Cronograma de Actividades

No	ACTIVIDADES	AÑO 1(2022)		AÑO 2 (2023)				
		Octubre	Noviembre	Enero	Abril	Mayo	Junio	Julio
1	Identificación del problema.	X						
2	Formulación del plan de investigación.	X						
3	Formulación de la matriz operacionalización de variable.		X					
4	Formulación de la matriz de consistencia.		X					
5	Elaboración del proyecto de investigación.		X					
6	Aprobación del trabajo de investigación.			X				
7	Inicio de Aplicación del trabajo de investigación.				X			

3.8.CONTROL Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

El siguiente trabajo de investigación será evaluado por un grupo de expertos donde con una serie criterios observaran que se cumpla para así dar su aprobación a este presente trabajo.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRAFIICAS

Abad-Mas, L., Ruiz-Andrés, R., Moreno-Madrid, F., Herrero, R. y Suay, E. (2013). Intervención psicopedagógica en el trastorno por déficit de atención/hiperactividad. *Revista de Neurología*, 57(1), 193-203.

Alza, C. (2013). Intervenciones actuales en el trastorno por déficit atencional con/sin hiperactividad (TDAH) en niños y adolescentes (Tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago.

Arán, V. y Mías, C. (2009). Neuropsicología del Trastorno por Déficit de Atención/Hiperactividad: subtipos predominio Déficit de Atención y predominio Hiperactivo-Impulsivo. *Revista Argentina de Neuropsicología*, 13, 14-28.

Ardila, A. y Ostrosky, F. (2008). Desarrollo histórico de las funciones ejecutivas. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 8(1), 1-21.

Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. España: Editorial Médica Panamericana.

Ballesteros, S. (2014a). Habilidades cognitivas básicas: formación y deterioro. España: Editorial UNED.

Ballesteros, S. (2014b). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita. *Acción Psicológica*, 11(1), 7-20.

Alemán, L. P. (2006). Inteljuego. Ambato: Miraflores. Arevalo, M. G. (13 de 02 de 2006). ESTRATEGIAS LUDICAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AREA DE ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD. QT01570.pdf.pdf. Quito, Pichincha, Ecuador: Propia.

Morales, E. (2013). Las actividades lúdicas y su influencia en la Inteligencia emocional de los esrudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la Escuela Centro Educativo Ecuador del cantón Ambato provincia de Tungurahhua. Ambato.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA CUANTITATIVA

TÍTULO: APLICACIÓN DE JUEGOS LUDICOS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. “San Pablo” -CUSCO-2023.

AUTORA: FLOR LUCERO GUDIEL HUILLCA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General: ¿En qué medida la Aplicación de juegos lúdicos permite desarrollar la Atención Sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo - CUSCO- 2023”?</p>	<p>General: Determinar en qué medida la Aplicación de juegos lúdicos permite desarrollar la Atención Sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo - CUSCO- 2023”</p>	<p>General: La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente la Atención Sostenida en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023.</p>	<p>Variable Independiente Juegos Lúdicos Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Socialización <p>Variable dependiente Atención sostenida Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concentración auditiva • Concentración visual • Estado de Alerta 	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Nivel de Investigación: Explicativo Diseño de investigación: Pre-experimental Población: I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023 Muestra: 4 años (15 niños) Técnica de muestreo: No probabilístico Técnicas e instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Observación- Guía de observacion • Evaluación- Test <p>Metodología de análisis de datos:</p>
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar la concentración auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023? • ¿En qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos ayuda a desarrollar la Concentración visual en los niños de 4 años de la 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar en qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar la concentración auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023. • Identificar en qué medida la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar la Concentración visual en los niños de 4 años de la 	<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente la concentración auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023. • La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente la 		

<p>I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué forma la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar el estado de alerta en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023? 	<p>I.E.I. “San Pablo” -CUSCO- 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer de qué forma la Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar el estado de alerta en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023. 	<p>concentración visual en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Aplicación de Juegos Lúdicos permite desarrollar significativamente el estado de alerta en los niños de 4 años de la I.E.I. “San Pablo” - CUSCO- 2023. 		<p>Estadística descriptiva e inferencial</p>
--	---	--	--	---

MATRIZ DE INSTRUMENTO

TÍTULO: APLICACIÓN DE JUEGOS LUDICOS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN SOSTENIDA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. “EL CAMINO DE MARÍA” -CUSCO-2022.

AUTORA: FLOR LUCERO GUDIEL HUILLCA

Variable	Dimensiones	Indicadores	Reactivos - Preguntas	Valoración
ATENCIÓN SOSTENIDA	Concentración visual	Atención visual	<ul style="list-style-type: none"> • Fija su atención en imágenes que sigan una secuencia literaria. • Se concentra en armar un rompecabezas demás de 30 piezas. • Focaliza su atención en el conteo y agrupaciones de objetos. 	Nunca=0 Algunas veces=1 Casi siempre= 2 Siempre=3
	Concentración Auditiva	Escucha activa	<ul style="list-style-type: none"> • Atiende al cuento narrado para emitir opiniones al respecto • Escucha melodías y luego la reproduce informa secuencial • Escucha una canción y lo reproduce en forma secuencial 	Nunca=0 Algunas veces=1 Casi siempre= 2 Siempre=3
	Estado de Alerta	Atención de periodos prolongados	<ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene atento a la clase durante períodos prolongados. • Sigue las instrucciones en juegos por periodos largos. • Dirige su atención en resolver laberintos en hojas gráficas. • Sostiene su atención a recibir indicaciones por un adulto. 	Nunca=0 Algunas veces=1 Casi siempre= 2 Siempre=3

			<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene su atención a leer un cuento del inicio al fin. • Centra su atención en diálogos cortos con sus compañeros. 	
		Resolución de tareas	<ul style="list-style-type: none"> • Termina sus tareas y/o actividades en los tiempos determinados. • Atiende a las consignas dadas para la ejecución de sus tareas. • Permanece desarrollando sus ejercicios escolares por tiempos prolongados. 	Nunca=0 Algunas veces=1 Casi siempre= 2 Siempre =3

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA ATENCIÓN SOSTENIDA

Esta guía de observación será aplicada a los estudiantes de 4 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial “San Pablo”.

NOMBRE DEL NIÑO:

EDAD:

FECHA:

DIMENSIONES	ATENCIÓN SOSTENIDA	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
CONCENTRACION AUDITIVA	1. Atiende al cuento narrado para emitir opiniones al respecto				
	2. Escucha melodías y luego la reproduce informa secuencial				
	3. Escucha una canción y lo reproduce en forma secuencial				
CONCENTRACION VISUAL	4. Fija su atención en imágenes que sigan una secuencia literaria.				
	5. Se concentra en armar un rompecabezas demás de 30 piezas.				
	6. Focaliza su atención en el conteo y agrupaciones de objetos.				
ESTADO DE ALERTA	7. Se mantiene atento a la clase durante períodos prolongados.				
	8. Sigue las instrucciones en juegos por periodos largos.				
	9. Dirige su atención en resolver laberintos en hojas gráficas.				
	10. Sostiene su atención a recibir indicaciones por un adulto.				

	11. Mantiene su atención a leer un cuento del inicio al fin.				
	12. Centra su atención en diálogos cortos con sus compañeros.				
	13. Termina sus tareas y/o actividades en los tiempos determinados.				
	14. Atiende a las consignas dadas para la ejecución de sus tareas.				
	15. Permanece desarrollando sus ejercicios escolares por tiempos prolongados.				

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

ESCALA DE VALORES	VALORACION
NUNCA	0
ALGUNAS VECES	1
CASI SIEMPRE	2
SIEMPRE	3

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Lista de cotejo de atención sostenida

Autores del instrumento: Ticlia Espinoza, Maribel Mily (2019)

Adaptación: Se han aumentado los ítems 12 y 13 del instrumento y modificado en ello las dimensiones para evaluar la concentración auditiva y visual.

Año: 2019

Procedencia: Perú

Ámbito de aplicación: Individual

Áreas que explora: Estado de alerta, concentración auditiva y concentración visual.

Validación de instrumento de atención sostenida por dimensión

Dimensiones	Ítems	Claridad	Relevancia	Coherencia
		IAA	IAA	IAA
Estado de alerta	1	1,00	1,00	1,00
	2	1,00	1,00	1,00
	3	1,00	1,00	1,00
	4	1,00	1,00	1,00
	5	1,00	1,00	1,00
	6	1,00	1,00	1,00
	7	1,00	1,00	1,00
	8	1,00	1,00	1,00
	9	1,00	1,00	1,00
Concentración auditiva	10	1,00	1,00	1,00
	11	1,00	1,00	1,00
	12	1,00	1,00	1,00
	13	1,00	1,00	1,00
Concentración visual	14	1,00	1,00	1,00
	15	1,00	1,00	1,00
	16	1,00	1,00	1,00
	17	1,00	1,00	1,00
Promedio		1,00	1,00	1,00

EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD

En torno a la confiabilidad se evidencia los siguientes resultados:

Confiabilidad del instrumento de atención sostenida

Instrumento	Alfa de Cronbach	Items
Lista de cotejo de atención sostenida	0.883	17

En torno a dicho resultado de 0.883 se evidencia que el instrumento de Lista de cotejo de atención sostenida posee una confiabilidad alta.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DE ATENCIÓN SOSTENIDA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Anelle Cedeño
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de Formación académica:	Educación inicial () Educación Primaria () Educación Secundaria () Psicólogo (X)
Áreas de experiencia profesional:	Docente de educación Básica
Institución donde labora:	Institución Dr. Leopoldo Izquieta Pérez
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Trabajo(s) psicométricos realizados UV de Aiken

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido de instrumento, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA LISTA DE COTEJO DE ATENCIÓN SOSTENIDA

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo de atención sostenida
Autores:	Ticlia Espinoza, Maribel Mily (2019)
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños a partir de 5 años
Significación:	Posee un total de 17 ítems dividido entre las dimensiones de Estado de alerta (9), concentración auditiva (4) y concentración visual (4).

4. SOPORTE TEÓRICO

DESCRIBIR EN FUNCIÓN AL MODELO TEÓRICO

Escala/AREA	Sub escala (dimensiones)	Definición
Lista de cotejo de atención sostenida	Estado de Alerta	El estado de alerta (vigilia) y los estados de conciencia son fenómenos biológicos que son vitales para los humanos y, por lo tanto, la razón neurobiológica de estas funciones. Esta es una función de respuesta a estímulos, y para que el sujeto permanezca alerta, debe estar plenamente consciente y despierto, aunque la atención puede estar alterada.
	Concentración auditiva	La concentración auditiva es la función de almacenar y recordar información presentada oralmente en secuencia. Se define como la capacidad y habilidad para aprender y repetir una serie de estímulos sonoros (palabras o frases) de duración variable y secuencia precisa.
	Concentración Visual	La concentración visual es una capacidad cognitiva que requiere un esfuerzo físico y mental para prestar atención a las imágenes o situaciones visuales que se nos presentan. También requiere el autocontrol de las propias emociones, y una buena concentración es importante para una observación óptima. Más bien, se entiende que incluye la atención voluntaria a la meta.