

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

Juegos lúdicos para mejorar la atención y concentración de los niños y niñas de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco -2023

Línea de Investigación: Enseñanza- Aprendizaje

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

ALEXANDRA ATAPAUCCAR ESTEBAN

RUTH FIORELLA DEL CARMEN ZUÑIGA CCARITA

Asesor:

PROF. ROCIO ELENA LINDO CERRON

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2023

ÍNDICE.

ÍNDICE.....	2
CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.1. Descripción del problema.	6
1.2. Formulación del problema.	8
1.2.1. Problema general.....	8
1.2.2. Problemas específicos.....	8
1.3. Objetivos de la Investigación.....	8
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.2. Objetivos específicos.....	9
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	9
1.5. Delimitación de la investigación.....	11
1.6. Limitación de la investigación.....	11
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	12
2.1. Antecedentes de la investigación.....	12
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	12
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	13
2.1.3. Antecedentes locales.....	14
2.2. Bases teórico-científicas.....	15
2.2.1. El juego lúdico.....	15
2.2.1.1. El Juego.....	16
2.2.1.2. La Lúdica.....	16
2.2.1.3. Lúdica y aprendizaje.....	17
2.2.1.4. El juego en la sociedad y la cultura.....	17
2.2.1.5. El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño.....	18

2.2.1.6. El juego es el mejor elemento del equilibrio psíquico del niño y que asegura la base de la personalidad y confianza.	18
2.2.1.7. Clasificación de los juegos como recursos didácticos.....	18
2.2.1.8. Características del juego.....	19
2.2.1.9. Funciones intelectuales que se ponen en actividad durante el juego....	20
2.2.1.10. Juego personal y juego proyectado.....	20
2.2.1.11. Beneficios del juego.....	21
2.2.2 La atención.....	22
2.2.2.1. Características de la atención.....	22
2.2.2.2. Factores de la atención.....	24
2.2.2.3 Grados de atención.....	25
2.2.2.4 Modalidades de atención.....	25
2.2.2.5. Modelos de atención.....	27
2.2.2.6. Proceso de atención.....	28
2.2.2.7. La atención y su relación con otros procesos psicológicos.....	29
2.2.2.8. Relación de atención con la memoria.....	30
2.2.2.9. Factores determinantes de la atención.....	32
2.2.2.10. Tiempo de atención.....	34
2.2.2.11. Dificultades atencionales.....	34
2.2.2.12. Déficit de atención.....	35
2.2.2.13. Importancia de la atención en el aprendizaje.....	35
2.3. Definición de términos.....	35
A. Desempeño.....	35
B. Logro De Aprendizaje.....	35
C. Juego lúdico.....	35
D. Atención.....	36
E. Percepción.....	36

F. Retención.....	36
G. Aprendizaje	36
CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO	37
3.1. Hipótesis de la Investigación	37
3.1.1. Hipótesis central o general.	37
3.1.2. Hipótesis específicas.	37
3.2. Variables de la investigación.	37
3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1.....	37
3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.....	37
3.2.3. Operacionalización de variables.....	37
3.3. Método de investigación	40
3.3.1 Enfoque de investigación.	40
• Enfoque Cuantitativo.....	40
3.3.2. Tipo de investigación.	40
• Investigación Aplicada	40
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	41
• Nivel Explicativo	41
3.4. Población y muestra del estudio.....	42
3.4.1. Población.....	42
3.4.2. Muestra.....	42
• Tipo de muestreo utilizado	43
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.5.1. Técnica de recolección de datos	43
3.5.2. Instrumento de recolección de datos	43
3.6. Técnica de procesamiento de datos.....	45
3.7. Aspectos éticos.....	45
Control y evaluación del proyecto.	48

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	49
Referencias.....	49
Matriz de consistencia.....	53
TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°420 HUEMBERTO LUNA CUSCO – 2023	53
Matriz de Instrumento	54
Instrumentos de investigación.....	59

CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

La atención es el factor muy importante que permite el ingreso de información, la mantiene y retiene los datos para iniciar el procesamiento; por lo tanto, se puede decir que el rol de la atención en el aprendizaje es muy fundamental. Sin atención no se puede alcanzar el aprendizaje, pues es la energía que inicia los procesos de enseñanza y los mantiene; activando el cerebro para interesarse por estímulos seleccionados y procesar la información que se le presenta, por lo tanto, para optimizar el aprendizaje, las maestras deben enfocar todos los esfuerzos en mejorar y estimular los procesos cognitivos e involucrarlo en dicho proceso.

Sin embargo existen niños que vienen con diferentes problemas que afectan en su aprendizaje y atención y aquellos factores son padres despreocupados, que no toman interés a la estimulación temprana, en la actualidad, muchos niños tienen apego a las pantallas digitales, el uso de los dispositivos tecnológicos, tales como los celulares, tablets y computadoras, son los que elevan el riesgo de que los niños y adolescentes padezcan los síntomas del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), según demostró un reciente estudio publicado por la Asociación Médica Americana.

Según Reategui, 1999 indica que la atención es un proceso selectivo con gran complejidad que está presente en todo el procesamiento cognitivo, siendo este el responsable de filtrar información e ir facilitando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las necesidades en el aprendizaje.

A nivel internacional los problemas de déficit de atención persisten en las actividades cognitivas, rendimiento escolar y también rol social que desempeña el niño. Es así que la Organización Mundial de la Salud (OMS) muestra que en los últimos años el 5% de la población padece del síndrome de déficit de atención (SDA) siendo así que en países como México se calcula entre un 5 y 6 % de los menores de 5 entre 16 años lo enfrentan, presentando en los estudiantes dificultades en las habilidades narrativas, comprensión lectora, cálculos matemáticos, escritura y la expresión escrita causando el bajo rendimiento escolar en los diferentes niveles educativos, además de la superstición errónea de que los signos de alerta desaparecerán con el tiempo, desconociendo que los problemas de atención continúan en la adolescencia y posteriormente en la edad adulta por no ser estimulada en su momento.

Según la revista estadounidense American Academy of Pediatrics, cerca de 9,4 % de niños estadounidenses entre 2 y 17 años se ven afectados por el TDAH, incluyendo a 2,4% de niños entre 2 y 5 años y entre 4 % a 12 % de niños en edad escolar. Los niños varones tienen más del doble de probabilidad que las niñas de ser diagnosticados con TDAH. Ambos, los niños y las niñas con este trastorno muestran síntomas de otros trastornos mentales y podrían sufrir también de problemas de aprendizaje y del lenguaje.

En el Perú, Duda, B. (2013) manifiesta que la escasa concentración y atención se observa en las aulas, entre el 5 y 10% de niños en edad preescolar, que están, asociados al déficit de atención, mal comportamiento, ansiedad y depresión.

Estos problemas de alguna manera limitan la interacción social que mantienen los estudiantes, llevando a tener dificultades en las relaciones interpersonales y problemas de aprendizaje como se ve reflejado en la evaluación PISA que se realiza cada 3 años en el Perú.

Los resultados de la evaluación PISA 2018 aplicada a 342 escuelas del país, 70 % públicas y 30 % privadas, quienes fueron seleccionados al azar por la OCDE refleja que los estudiantes no almacenan sus aprendizajes a largo plazo teniendo como resultado ser uno de los últimos países con resultados más bajos. La ministra de Educación, Flor Pablo, manifestó frente a esta problemática, que no podemos dejar de trabajar en el más del 50 % de los niños que presentan dificultades de aprendizaje – atención y aún se ubican en los niveles más bajos en las tres áreas evaluadas y las brechas de inequidad que aún tenemos pendiente por cerrar.

En la ciudad de Cusco según los datos adquiridos por el Ministerio de la Mujer y del desarrollo en el 2010, la evaluación a niños menores de 6 años, cada 4 niños evaluados 2 se encuentra en dificultades de aprendizaje, (aproximadamente 48.6%) debido a la falta de estimulación en la atención – concentración, trayendo consigo consecuencias motoras, de lenguaje y aprendizaje. Y durante este año se ve reflejado la problemática en nuestra región como consecuencia de la falta de estimular la atención durante el aprendizaje. Dando a conocer por la Gerencia Regional de Educación Cusco el año 2022, a través del DR. José Eduardo Villavicencio Quispe, gerente regional de educación del Cusco, quien declaró en emergencia los aprendizajes de la región, al obtener los resultados bajos en competencia del primer trimestre a causa del confinamiento de los 2 años de pandemia donde los padres de familia no tomaron importancia a la atención – concentración de sus

menores hijos; esta declaración de emergencia tiene por finalidad mejorar los procesos de aprendizajes en los estudiantes de los diferentes niveles.

Siendo así la I.E.I Humberto Luna N°420 del Cusco una de las instituciones declarada en emergencia por el resultado obtenido en sus aprendizajes según la GEREDU causando una gran preocupación, así mismo se observó en las boletas de información trimestral el bajo rendimiento escolar de los niños y niñas de 5 años de las aulas lila y azul y que durante el momento van adquiriendo nuevos aprendizajes pero con dificultades de atención, también se observó niños distraídos con los objetos que se encuentra en el aula, con dificultades de retener indicaciones que la maestra les da en su momento, presentan dificultades al realizar su ficha de trabajo, porque no entendieron que debían hacer por estar distraídos; por ello decimos que se ve afectado su proceso de enseñanza y aprendizaje por la falta de atención y su tiempo de interés y retención es a corto plazo entorpeciendo sus aprendizajes, es por ello que se propone el presente proyecto de investigación titulado juegos lúdicos para mejorar la atención y concentración de los niños y niñas en la presente institución del nivel inicial que servirán para estimular todo el proceso referido a la atención y su concentración por ende será de mucha ayuda en cuanto a su enseñanza – aprendizaje.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos lúdicos ayudarán a mejorar la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°420 Humberto Luna Cusco – 2021?

1.2.2. Problemas específicos

¿En qué medida los juegos lúdicos permiten el desarrollo de la atención y concentración focalización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?

¿Cómo los juegos lúdicos permiten el desarrollo de la atención y concentración sostenida en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?

¿De qué manera juegos lúdicos permiten el cambio de la atención y concentración en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

Delimitación de objetivos.

Se refiere a la manifestación de un propósito, indican una finalidad y se orientan a la obtención de un resultado. Son enunciados claros y específicos que inician con un verbo al infinitivo. Una ayuda válida a la redacción de los objetivos es la taxonomía de B. Bloom:

1.3.1. Objetivo general.

Mejorar el nivel de atención y concentración mediante los juegos lúdicos en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023

1.3.2. Objetivos específicos.

Determinar si los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la atención y concentración focalizada en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023.

Determinar cómo los juegos didácticos influyen en la atención y concentración sostenida en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023

Determinar si los juegos didácticos influyen en el cambio de la atención y concentración en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023

1.4. Justificación e importancia del estudio.

El presente trabajo de investigación, se presentó con el fin de que los niños y niñas refuercen y estimulen su atención mediante los juegos lúdicos que se aplicará, el cual potencia el proceso de focalización, sostenimiento y cambio de su atención en los de 5 años de la I.E.I inicial Cusco – 2023 para incentivar y mejorar sus procesos de enseñanza – aprendizaje.

A través de la investigación que se dio, fue un factor limitante el confinamiento de la pandemia del COVID 19 que se presentó durante dos años causando diversos problemas de aprendizaje en los infantes, al retornar a la presencialidad los docentes encargados de aula observaron que los niños presentan dificultades en la atención y la concentración como: no seguir consignas dadas por la maestra, dificultades de comprensión e indicaciones , niños inquietos que no se adecuan al horario, esto es debido a la carencia de estrategias en casa por el confinamiento, falta de estimulación de los padres de familia e importancia al proceso básico como es la atención e interfiriendo de esta manera en el proceso de sus propios aprendizajes. Es un problema que puede avanzar con el tiempo,

ya que si no se maneja en su debido momento repercute en todo su proceso escolar y social.

A través de los juegos lúdicos se busca que los niños y niñas centren su atención mediante el juego el cual les permite tocar, experimentar, imaginar, ver expresar crear, soñar y amar el mundo que les rodea, despertando su curiosidad logrando así la eficacia de su aprendizaje permitiendo estimular y reforzar la atención ya que los juegos representan retos que atraen la motivación y la atención de los niños, logrando así que los niños se esfuercen e involucren y sin darse cuenta logren sus aprendizajes que estas favorecen todas las áreas del desarrollo infantil mediante las diferentes actividades recreativas. La presente propuesta de investigación es de mucha importancia ya que refuerza los conocimientos y competencias para lograr un aprendizaje eficaz basado en el juego como ingrediente principal logrando potenciar una mejor atención.

Teniendo en este sentido como beneficiarios directos a los niños y niñas de la I.E.I N°420 Humberto Luna- del aula de 5 años de la sección lila, los padres de familia, las tesis y los niños cuyas aulas se pondrá en práctica la estrategia planteada de los juegos lúdicos.

Es por ello que se propone las estrategias de los juegos lúdicos con la finalidad de desarrollar actividades pedagógicas divertidas del interés de los niños y niñas estimulando su atención focalizada, sostenida y de cambio que ayuden a todos los estudiantes con dicha dificultad de la atención y puedan desarrollar sus procesos de aprendizaje de manera asertiva y significativa, las actividades lúdicas se constituyen en una herramienta pedagógica el cual permitirá la creatividad, emocionalidad de los estudiantes así como la expresividad de los niños, en medida de cumplir las actividades lúdicas, cumplir instrucciones e incluso obtener cambios en su actitud de forma positiva para mejorar el desempeño de los procesos de formación de enseñanza – aprendizaje.

Esta propuesta da a conocer estrategias que se pueden desarrollar en las diferentes instituciones, también desde casa aplicada por los padres de familia siendo agentes importantes para seguir brindando conocimientos, mejorar su atención y concentración y tener control adecuado en su proceso de enseñanza aprendizaje, que es un proceso psicológico tan importante, así como en el ámbito social y familiar.

1.5. Delimitación de la investigación.

La presente investigación se realizó en la I.E.I. N°420 Humberto Luna, ubicada en el departamento de Cusco, provincia Cusco, distrito de Santiago, en la AV. Centenario, en el año 2023. Teniendo como área de conocimiento las ciencias de la educación, en el lineamiento de Enseñanza -Aprendizaje.

1.6. Limitación de la investigación.

En el desarrollo del proyecto de aprendizaje, no contamos con espacios de tiempos que nos permitan reunirnos para el desarrollo del proyecto y presentar con puntualidad. Así como también coordinar los horarios, ya que ambas responsables del proyecto tenemos horarios diferentes de trabajo. Y por último desconocemos de algunas páginas académicas que estas nos limitan para obtener diversas investigaciones.

CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes de la investigación.

Para la elaboración del presente proyecto de investigación se buscó trabajos similares, encontrando información escasa de trabajos relacionados a la atención y concentración, y las que se encontraron nos ayudan como antecedentes:

2.1.1. Antecedentes internacionales

Un primer antecedente internacional lo encontramos con Julio, T & Pimentel, C. (2014) con su trabajo de investigación titulado “La atención en las niñas y niños en el nivel de preescolar de la institución educativa ternera del distrito de Cartagena.” Realizado para la universidad de Cartagena- Colombia, propuso como objetivo de investigación reconocer estrategias pedagógicas que estimulen la atención, en los niños y niñas del nivel de Preescolar y favorezcan los procesos de aprendizajes para lo cual utilizó una metodología investigación - acción, teniendo como conclusión la importancia del juego desde edad temprana para fortalecer la capacidad de la atención, siendo la motivación relevante para el proceso de enseñanza- aprendizaje favoreciendo en sus actitudes positivas.

Como segundo antecedente internacional lo encontramos con Ruiz, G. & Vásquez I. (2019) con el trabajo de investigación titulado “Estrategias didácticas y la atención dispersa en niños de 4 a 5 años” Realizado para la universidad de Guayaquil- Ecuador, donde proponen como objetivo establecer la importancia de las estrategias didácticas en la atención dispersa a niños de 4 a 5 años mediante la investigación de campo para mejorar la concentración, para lo cual utilizó una metodología cuantitativa y cualitativa, teniendo como conclusión que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente debe utilizar diversas estrategias didácticas según el estilo de aprendizaje de cada niño para mejorar las interrelaciones personales, la atención que necesitan y su evolución en las destrezas desarrolladas ya que la atención dispersa es una dificultad que inicia en la escuela.

El tercer antecedente internacional encontrado es con Ramos, L. & Torres, L. (2016) con el trabajo de investigación titulado “Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” del D.M. Quito, periodo 2016” Realizado para la universidad central de Quito - Ecuador, con el objetivo de Determinar la influencia de los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 4- 5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” mediante una

investigación descriptiva que permite identificar las cualidades o atributos de la población. Teniendo como conclusiones que los juegos didácticos, de movimientos y mesa, son juegos cognitivos que permiten el desarrollo de atención ya que son actividades que permiten el funcionamiento de los dos hemisferios cerebrales, estando además los juegos al alcance de los docentes, padres de familia y pueden ayudar a mejorar la atención de los niños y niñas y con sigo su aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Un primer antecedente nacional encontrado es con Cama, G. & Javier H. (2015) con el 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. año 2015” realizado para la universidad Nacional San Agustín de Arequipa, con el objetivo de determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma mediante una investigación tipo descriptiva teniendo como conclusiones que la influencia del juego en desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años mejoran su nivel bajo de concentración y atención; y recomienda a las docentes de nivel inicial utilizar material lúdico y realizar juegos.

El segundo antecedente nacional es con Huamancayo, B. (2020) con el trabajo titulado “Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años” realizado para la universidad Pontificia Universidad Católica del Perú con el objetivo estudiar el desarrollo de la atención en el nivel de educación preescolar, buscando en particular, conocer el tipo de estrategias didácticas que puede emplear el docente de educación inicial para el desarrollo de la atención en niños y niñas entre 3 y 5 años, mediante una investigación de estudio de carácter documental, teniendo como conclusiones que el análisis, selección adecuada y uso pertinente de las estrategias didácticas que realice el desarrollará el proceso atencional del estudiante, por ende favorecer el aprendizaje significativo.

El tercer antecedente nacional encontrado es con Romero, L. (2016) con el trabajo de tesis titulado “Aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la institución educativa “nuestros héroes de la guerra del pacífico” realizado para la universidad privada de Tacna con el objetivo de determinar si la aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico” Tacna 2016.

Mediante una investigación tipo aplicada con el diseño preexperimental, teniendo como conclusiones que la aplicación del juego sujeto a reglas en los niños del nivel inicial presenta logros destacados, dando a conocer que la aplicación de las actividades lúdicas sujetas a reglas es una estrategia eficaz para mejorar el nivel de atención en los niños y niñas.

2.1.3. Antecedentes locales

Un primer antecedente local encontrado es con Bejarano, L. & Cutipa, M.(2021) con el trabajo de investigación “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 escuela de educación superior pedagógica “Santa Rosa”, con el objetivo de potenciar la atención de los estudiantes mediante la propuesta de trabajo motivado, atento aprendo, mediante una investigación cualitativa que les permite recoger la información a través de la observación y comportamiento de los autores, teniendo como conclusión considera que la atención es la capacidad de seleccionar y concentrarse en estímulos relevantes que permite al ser orientar a los estímulos relevantes, y que la propuesta contribuye de manera positiva en los niños logrando estimular y fortalecer su atención.

Como segundo antecedente local tenemos a Álvarez, A. & Espinoza, S. & Rolando F. (2010) con la tesis titulada “La técnica de papiroflexia para fortalecer la atención en el aula en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Niño Jesús” realizado para escuela de educación superior pedagógica “Santa Rosa”, con el objetivo de evaluar la eficacia de la papiroflexia en el fortalecimiento de la atención en el aula de los niños y niñas de 5 años, mediante una investigación tipo tecnológico ya buscaban fortalecer la atención en aula con la papiroflexia, y como conclusión llegaron a que la papiroflexia además de ser divertido ayuda a los niños a ser más pacientes, desarrollando su ingenio que los hace más hábil, ayudando así una mejor concentración.

Otro antecedente local tenemos con Atapaucar, A. & Zuñiga R. con el trabajo de investigación “Programa de intervención Allinta Rikuni para mejorar la atención de las niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa” realizado para escuela de educación superior pedagógica “Santa Rosa”, teniendo como objetivo potenciar el nivel de atención mediante el programa de intervención “Allinta Rikuni” en las niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa de Cusco. Mediante una investigación de tipo aplicada que tiene por finalidad la consolidación del saber y aplicación de los conocimientos y descubrimientos y llegando

a concluir que la intervención mediante el programa Allinta Rikuni que presenta diversas actividades estimula y mejora significativamente influyendo en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Bases teórico-científicas.

2.2.1. El juego lúdico

La dinámica que se da en las clases es un objetivo docente, cada actividad lúdica que se propone es atractiva y motivadora capta la atención de los estudiantes frente a la materia en distintos ámbitos de la realidad.

Desde un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdicos a aquellas actividades que se incluye en el programa de cada asignatura representado desde un contexto real. Podemos simular en aula mediante una pantalla o la misma pizarra situaciones reales que precise conocimientos de los alumnos.

Para la psicología educativa considera que el juego o papel del juego lúdico no es una estrategia única ni demuestra que sea la mejor, pero si es un instrumento muy intenso que se vive en clase. En el juego se manifiesta actitud activa y dinámica generando niños activos a la enseñanza el cual es basado en recepción de nuevos aprendizajes.

Según (Pugmire Stoy, 1996, pág. 35) define el juego como un acto que permite representar el mundo adulto y por otro lado conecta el mundo real con el mundo imaginario. En la misma secuencia de ideas que definen el juego lúdico como un conjunto de actividades en que los niños expresan emociones y deseos, y que a través del lenguaje (oral y simbólico) expresan su personalidad. Para este autor, las características del juego permiten que los infantes manifiesten cada situación como en la vida real.

El juego lúdico es una actividad fundamental en el proceso evolutivo e impulsa el comportamiento social en el transcurso del desarrollo social. En el ámbito escolar, los juegos responden a la satisfacción de necesidades psicológicas, educativas y posibilitan el desarrollo de una serie de destrezas, habilidades y conocimientos imprescindibles para el comportamiento escolar y personal.

2.2.1.1. El Juego

El juego es ante todo una actividad cuyo aspecto principal es su fuerza creadora porque el niño se desvincula con el mundo es decir el mundo del juego, es porque en ese mundo el niño se siente omnipotente y creador.

No hay necesidad de recordar mucho esa fantasía de una riqueza inagotable, ya que es impresionante la fantasía crea dora del niño.

Según, (Gimeo Sacristan, 2014, pág. 27), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual la persona proyecta sus emociones y deseos, donde mediante el lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible.

El juego es una acción u ocupación libre, el cual se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, existen reglas que son absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, a su vez va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, aportando la función simbólica generando un nuevo contexto con un mundo imaginario.

2.2.1.2. La Lúdica

La lúdica es una dimensión transversal que forma parte de toda la vida del ser humano, el cual se considera que no solo son actividades, una ciencia o alguna disciplina sino es un proceso inherente al desarrollo humano en todo aspecto de su dimensión ya sea psíquica, social, cultural y biológica. Según estos aspectos se dice que la lúdica va relacionada a lo cotidiano, en especial al sentido del día a día y a la creatividad de los humanos.

La lúdica mediante el lenguaje simbólico permite adentrarse en la complejidad tanto en su estructura como en la conceptualización el cual establece una continuidad que permite apropiarse del desarrollo del lenguaje, también es una metáfora del sueño, cuento, relato poesía, se encuentra en el uso de la imagen. Permite entrar en relación con la experiencia y el conocimiento de todo que le rodea.

Según (Dewey , 1975, pág. 163), el juego lúdico es una experiencia que juega en la etapa infantil sobre todo en su pensamiento del niño. En la experiencia lúdica de la pedagogía el docente juega con ellos como otro más, no por ni para ellos, ni está por encima de cualquier actividad, se involucra con cada uno de ellos.

2.2.1.3. Lúdica y aprendizaje

El aprendizaje es el proceso de adquisición de aquellos conocimientos, habilidades, valores y actitudes mediador de la enseñanza aprendizaje. El aprendizaje define un cambio de conducta de la persona según la experiencia, pero este cambio se da según un estímulo y su correspondencia.

“Se considera que el aprendizaje se ocupa de 3 dimensiones básicas: primeramente, el constructo teórico, segundo la tarea del alumno y por último es el conjunto de factores que intervienen en el aprendizaje” (Zabalza Beraza, 1991, pág. 74)

Gracias al aprendizaje, los humanos han logrado cierta independencia en su entorno, hasta pueden cambiar y decidir según sus propias necesidades como aprender a adquirir, analizar y entender la información de su entorno. Entre la necesidad de aprender el individuo de cambiar su conducta y dejar de los pre conceptos. El aprendizaje como personas pensantes obliga a tener nuevos conocimientos y crear experiencias presentes y futuras.

2.2.1.4. El juego en la sociedad y la cultura

El juego ha formado, está formando y formará parte del tiempo aquellas actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica de descanso, diversión y recreación.

Desde la Antigüedad todas las personas han buscado distintas formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos. En el transcurso de la historia, el juego ha ido evolucionando a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo, y también las actividades en cada sociedad, siendo influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización.

Según, (Pigmire Stoy , 1996, pág. 23) , las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego adulto de la vida, o sea, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más auténtico y real, la mayoría de las veces no tan feliz ni divertido ni placentero.

Mediante cada juego, los niños van aprendiendo aspectos del contexto cultural en que viven, asociándose progresivamente a la realidad del mundo que han construido los mayores.

2.2.1.5. El juego es la actividad natural y el modo peculiar de la expresión creadora del niño.

Cualquier pedazo de madera puede representar a los ojos del niño, un caballo, un perro, un barco, una locomotora, un hombre, etc. El niño asume las cosas, personifica las letras del alfabeto se atribuye las penalidades más diversas y transfigura la realidad hasta iluminarse así mismo. El niño deforma la vida real y se gana el nombre de embustero, sin embargo, no tiene extensión de engañar, sino prolonga una comedia de la cual el mismo es protagonista.

El juego sobre el niño tiene un poder excitante y universal, ayuda al progreso de la personalidad como a cada uno de las funciones fisiológicas, intelectuales y morales.

2.2.1.6. El juego es el mejor elemento del equilibrio psíquico del niño y que asegura la base de la personalidad y confianza.

¿Quién soy yo? ¿Dónde estoy? ¿Quién eres tú? ¿Qué es esto? ¿Cómo sucede esto? Estas y muchas son las preguntas que surgen diariamente del niño. Así es como aprende. Un niño siente curiosidad por cosas muy básicas que nosotros damos por supuesta. El color de una hoja, una nube que se desplaza en el firmamento, o una colonia de abejas, todo tiene significado en su mundo. Debe explorar, preguntar y descubrir su ambiente y los seres que le rodean, ayudarlo a descubrirlo por sí mismo. Estar dispuestos e interesados en orientar su exploración del mundo. Poder aprender algo más cerca de nosotros mismos y de nuestro ambiente en este proceso.

2.2.1.7. Clasificación de los juegos como recursos didácticos

A. Juego de construcción

“Da a conocer que el juego de construcción es toda aquella actividad que conllevan a la manipulación de objetos con la intención de crear algo por iniciativa del ser humano” (Martinez , 2014, pág. 21).

Todo juego de construcción es un aporte para la educación el cual abarca desde los primeros años de vida hasta la adolescencia, según la edad varía el material del juego y la complejidad permitiendo estimular el aprendizaje nuevas habilidades en el del estudiante.

B. Juego simbólico

El juego simbólico, representación o socio dramático, se da a partir de los 2 años de edad, siendo así este tipo de juego predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años donde a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a propios intereses.

El juego simbólico evoluciona desde formas diferentes en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular acciones de algún aspecto de la realidad como juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social.

Los juegos de representación o dramatización tienen que ser de conocimiento del niño, es decir, que el guion debe tener representación de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las distintas funciones que desempeña cada participante del guion, las diferentes acciones que se pueden incluir en un guion, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego será fructífero en complejidad.

C. Juego de reglas

El juego de reglas se da a partir de los 7 años y considera en esta etapa la rigidez del del adulto donde surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos de diversas actividades donde son participes.

2.2.1.8. Características del juego

A. El juego es la esencia de la vida del niño

Según (Gonzales Cotrina, 2003, pág. 29) el juego es placentero, siempre divertido, aun cuando no viaja acompañado de signos de regocijo. Es evaluado positivamente por el que lo realiza. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio sino libremente elegido por el que lo practica, el juego implica la participación activa por parte del jugador.

El juego no tiene metas, sus motivaciones son profundas y no se hallan al servicio de objetivos externos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.

B. La creatividad es facultad por excelencia del juego, y este es uno de los medios más idóneos para desarrollar la creatividad.

El juego brinda la oportunidad al niño, para que experimente y ponga en práctica todas sus habilidades y para que se conozca mayor en el sentido de lo que pueda o no hacer. El juego es omnipotente educativo. Por medio de los juguetes de diferentes tipos, él niño aprende a conocer la, forma, la textura los colores y la significación de los objetos. En el mejor de los casos, cuando el niño utiliza juguetes que no son de fabrica industrial, sino que el mismo lo prepara manualmente, va a tener el doble valor educativo y formativo puesto que, en este caso, la utilización de su capacidad creativa va a requerir de mayor amplitud y proyección, mientras los juguetes sean industriales y cuando estas sean más sofisticados, menor será el alcance y objetivos que debe cumplir el juego.

C. El juego es tan importante para el niño como lo es el trabajo, los deportes o la vida social para los adultos.

El juego, es un descargue de energía que pone de manifiesto una cantidad de emociones, como la risa, la euforia, el interés, la alegría y lógicamente la actividad. Apenas se deja escuchar la campanilla que señala la hora de recreo, los niños como si estuvieran enjaulados salen des- pavoridos de sus salones de clase al patio de recreación. Los juego, los deportes brindan un campo rico e inagotable, en los niños pueden expresar sus emociones hasta el máximo. En estos momentos las energías contenidas en el hogar en la en su diaria labor lúdica, buscar de esta forma una gran liberación.

2.2.1.9. Funciones intelectuales que se ponen en actividad durante el juego.

- El juicio
- Vocabulario
- Invención de astucias
- Imaginación
- Memoria
- Atención:
- Rapidez mental.

2.2.1.10. Juego personal y juego proyectado

Deducimos entonces como distinción valedera, el juego, personal y el juego proyectado.

A. EL JUEGO PERSONAL

Es evidentemente, expresión dramática, en él participa toda personalidad o yo. Está tipificada por el movimiento y la caracterización. Se incluyen en él el baile y experiencia de ser, cosas y personas.

B. EL JUEGO PROYECTADO

Es también expresión dramática, en el participa toda la mente, pero no plenamente el cuerpo durante los momentos de juego proyectado típico no debemos implicar todo el cuerpo y el conjunto se caracteriza por un extremado ensimismamiento mental, hay una fuerte proyección mental.

Siempre vemos al niño jugar de una manera u otra, en más de una cosa nos interesa solamente que el niño juegue, sin embargo, éste realiza diversos tipos de juego, pero sea cualquiera la actividad lúdica, el niño está aumentando las bases de la formación de su personalidad.

2.2.1.11. Beneficios del juego

El juego representa en los niños un medio importante de comunicación, expresión, socialización, consolidación y construcción de aprendizaje nato. El juego en los niños es libre, voluntario en el que nadie participa obligatoriamente, su existencia está en demostrar gusto o enfado, control de emociones e impulsos.

“Es una actividad cognitiva relativamente compleja, pues lleva a los niños a un mundo lleno de ficción e imaginación donde aparece el pensamiento simbólico del niño” (Piaget, 1946, pág. 96)

- Además de los aspectos anteriores, el juego posee una serie de beneficios:
- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.

- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos y ellas.
- La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños y niñas ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.

2.2.2 La atención

La atención es un mecanismo que nos permite percibir, filtrar los estímulos ambientales y da prioridad a los más relevantes para un proceso más profundo, esto gracias a que la atención funciona como un filtro que selecciona, prioriza, procesa y supervisa la información.

Según (García Sevilla, 1997, pág. 76), menciona que la atención es la capacidad que nos permite ser más receptivos a los sucesos del medio que nos rodea, centrando la mente de mejor manera y gracias a ello llevamos a cabo cantidades de tareas eficazmente. La atención inicia con la observación y alerta permitiendo tomar conciencia a todo lo que sucede a nuestro alrededor.

Julia García Sevilla en su libro psicología de la atención menciona a Lúria (1975) Señala que, “La atención es un proceso selectivo de información importante y necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.”

Entonces podemos definir que la atención es importante en nuestra vida cotidiana, ya que es un sistema selectivo que nos permite procesar la información de manera eficiente, estar alerta a diferentes situaciones y concentrarnos en tareas para realizarlo correctamente, jugando un papel importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, existiendo diferencias individuales en la capacidad de atender.

2.2.2.1. Características de la atención

“Las características más importantes de la atención” (Estaun, S., Añaños, E. y Zaragoza, S., 2005):

A. CAPACIDAD LIMITADA

Se refiere que nuestra capacidad de atención puede atender a muchas cosas al mismo tiempo, pero poseyendo su capacidad limitada. Al interactuar con el medio que nos rodea

empieza con el procesamiento visual a los diferentes estímulos que nos presenta, desglosando la decodificación de los estímulos que nos permitirá interactuar.

Según (Desimone,R. y Duncan, J., 1995) da a conocer que “el cerebro procesa los estímulos interactuando entre sí, como una competencia, para luego ser representado”.

B. OSCILAMIENTO

Es la capacidad de mover nuestra atención a una velocidad increíble, alternando los diferentes estímulos que se nos presenta y debemos procesarlos, este proceso es diferente en cada persona.

C. INTENSIDAD

Quiere decir que la atención se presta a una gran cantidad de actividades que podemos realizar y no necesariamente estando atentos, estas variadas actividades que realizamos requieren en algunos casos mayor atención y en otra menor atención, que va a depender de la capacidad atencional que desea considerar.

Otras características de la atención aportan Sánchez y Gonzales (2004) son:

D. ESTABILIDAD

Es cuando la atención se mantiene en una actividad por un intervalo de tiempo, en un término educacional va a depender de la dificultad, familiaridad, interés y comprensión de dicha actividad

E. VOLUMEN

Se refiere a la cantidad de estímulos claros y preciso que el individuo puede enfocarse, esto va a depender del contenido donde se va a concentrar la atención, así como también si están vinculados o no para analizar la posibilidad de integrarlos.

F. CONCENTRACIÓN

Es la estabilidad que se da a un estímulo, la intensidad y la fuerza que pone el individuo su atención frente a una actividad o estímulo, eliminando los distractores de su alrededor.

G. DISTRIBUCIÓN

Es el poder de enfocarnos en dos o más actividades al mismo tiempo, ya que ambas actividades presentan son del interés del individuo y puede que estén relacionados entre sí.

H. TRASLACIÓN

Es la capacidad de cambiar la atención de manera consciente a otra actividad, esta va a depender si ambas actividades guardan relación y el interés que tenga el individuo.

I. DISPERSIÓN

Es cuando el individuo no puede contener s atención prolongada en dicha actividad o estímulo, ya que con facilidad pierde interés o se distrae con los otros estímulos, no fija la atención en nada, por lo que su atención pasa de un estímulo a otro, evitando la concentración y realización de tareas.

J. DISTRACCIÓN

Se refiere al abandono de la atención que se presta a un estímulo, existiendo una estabilidad insuficiente. Según Salas Parrilla la distracción es el enemigo del estudio y bajo rendimiento

2.2.2.2. Factores de la atención

(Pinzon Jimenez & Flores Moreno, 2015) propone cuatro factores que conforman la estructura de la atención:

- A. **FOCALIZACIÓN:** Es la capacidad que nos permite concentrarnos en un estímulo, dando una respuesta ante él, pero donde debemos seleccionarlo ya que se nos presenta en el entorno lleno de distractores
- B. **SOSTENIMIENTO:** Es la capacidad que nos permite mantenernos en una misma actividad o tarea durante un lapso de tiempo, siendo eficaz al realizar dicha actividad
- C. **CAMBIO:** Es la capacidad que nos permite cambiar o desviar el foco atencional de manera eficiente y flexible a otro estímulo que se encuentra entre varios estímulos con características diferentes.
- D. **CODIFICACIÓN:** es la capacidad de almacenar y recordar la información mientras estamos realizando alguna actividad cognitiva.

2.2.2.3 Grados de atención

Los grados de atención es de tres niveles según Arbieta (2017):

A. ATENCIÓN INVOLUNTARIA

Este grado de atención está relacionada cuando aparece un nuevo estímulo, siendo este significativo, nuevo y cuando surge la repetición o monotonía esta desaparece. Luria (1988) dice que esta atención involuntaria es pasiva y emocional, quiere decir que el individuo no brinda interés suficiente al estímulo sea objeto o situación y una de sus características importantes es que la respuesta que puede tener es innata.

B. ATENCIÓN VOLUNTARIA

Este grado de atención es activa y consciente, se va desarrollando desde la niñez, junto a su desarrollo del lenguaje y las responsabilidades escolares

C. ATENCIÓN PASIVA

Esta atención es atraída sin esfuerzo del individuo, que en un niño se aprecia cuando el lenguaje de sus papás llame su atención. Con las actividades que realiza el individuo la atención pasa de una a otra de manera constante

La teoría de Vygotsky apoya que la atención voluntaria se desarrolla a través de la interacción con el medio, donde los adultos a un inicio guían la atención de los niños, activándose mediante el lenguaje verbal que es caracterizada por ser esta *activa y consciente*.

2.2.2.4 Modalidades de atención

Estas modalidades encontramos en el libro Neuropsicología de la atención

“La atención participa en procesos pasivos e involuntario en las tareas, situaciones que se nos presentan por ello se articulan en dos niveles” (Portellanos Perez & García Alva, pág. 65)

A. Atención pasiva

Esta atención es inespecífica, quiere decir que el individuo no la vincula con motivos, necesidades o intereses, pero si está incluido el sistema de alerta y la respuesta de orientación.

- EL ESTADO DE ALERTA: Es un nivel de activación necesario que permite al acceso a los diferentes estímulos y en esta se distinguen dos modalidades: la alerta fásica

que prepara al estímulo para ser procesado involucrando al tiempo de reacción. Y la alerta tónica es el umbral de vigilancia mínimo que nos permite atender durante la realización de algunas actividades o tareas.

- **RESPUESTA DE ORIENTACIÓN:** es una orientación común del ser, que nos permite prepararnos ante cualquier situación sorpresiva y así la supervivencia, esta respuesta de orientación es la capacidad de reconocer nuestro ambiente, identificando todo lo que percibimos.

B. Atención activa

También llamada deliberada, es un proceso donde participan las motivaciones del sujeto, quiere decir que esta atención es consciente, intencionada y con un fin. Una vez que haya nueva información de interés en este nivel de atención, entra en juego el proceso de atención voluntaria y activa, que tiene varias modalidades: Focalizada, sostenida, selectiva, alternante y dividida.

- **ATENCIÓN FOCALIZADA:** Es la capacidad donde el foco atencional se centra en un objeto concreto descartando las distracciones que se puedan presentar, requiriendo un sistema de alerta activo, aunque va a depender de los factores que motiven al sujeto.

- **ATENCIÓN ALTERNANTE:** Es la modalidad de atención voluntaria de gran nivel, mayor a la focalizada y sostenida. Esta atención requiere mayor recurso cognitivo ya que debe cambiar el foco atencional de un estímulo a otro voluntariamente, desplazándose en diversas tareas, para ello necesita flexibilidad cognitiva, capacidad de seguir o cortar la actividad, memoria, recordando la acción anterior que fue programada.

(Ortiz, 2009) nos presentan estas modalidades como los diferentes tipos de atención:

- **ATENCIÓN SELECTIVA:** Es la capacidad de nos permite diferenciar aquellos estímulos positivos que aportan a nuestro proceso atencional. Al respecto Ballesteros (2014) aporta mencionando que la atención selectiva nos permite procesar los estímulos más relevantes mientras vamos descartando y eliminando los estímulos menos relevantes involucrando a la atención focalizada.

“Es quien dirige la información más relevante hacia una fuente. Este primer nivel de desarrollo de la atención se da en niños de 3 a 5 años, siendo importante estimularlo” (Ortiz, 2009).

- ATENCIÓN DIVIDIDA: Se refiere cuando el individuo enfoca su atención a dos estímulos al mismo tiempo. “Es la capacidad de atender a dos estímulos diferentes en un mismo momento con la misma eficacia” (Ortiz, 2009).

Dalgarrondo refuerza el aporte de Ortiz, mencionando que la atención dividida es la capacidad de focalizar la atención a dos o más estímulos simultáneamente

Podemos decir que la atención dividida es tener nuestro foco de atención en dos actividades que vamos realizando en el mismo tiempo, ya que nos encontramos con un montón de estímulos o tareas a nuestro alrededor, y el desarrollo de este tipo de atención estimula nuestros sentidos sensoriales y la percepción.

- ATENCIÓN SOSTENIDA: Esta atención nos permite tener nuestro foco atencional en un periodo de tiempo determinado. Según Ortiz (2009) este tipo de atención permite tener largos periodos de tiempo frente a un determinado estímulo.

Esta atención es la más compleja ya que mantener el foco atencional en una actividad durante un periodo de tiempo está expuesta a diversos distractores del entorno.

Los tres tipos de atención son importantes para el desarrollo de la atención que se necesita desarrollar en los estudiantes, requiriendo respetar los procesos de maduración, ya que en los niños pequeños la atención que tienen es la involuntaria, Ballesteros (2014), Rivas (2008) y Ortiz (2009) mencionan que la atención selectiva, que permite centrar la atención en el estímulo relevante son las que benefician el aprendizaje.

Ortiz (2009) da a conocer que en la educación es donde podemos estimular los procesos atencionales, dándose en el momento del aprendizaje, cuando corregimos comportamientos. Es por ello que es importante que la docente estimule la atención de los niños, brindándoles un ambiente novedoso, rico en estímulos, brindando estrategias didácticas, apropiadas y así facilitar su enseñanza – aprendizaje.

2.2.2.5. Modelos de atención

Algunos modelos de atención que destacamos (Portellano Perez & García Alva, 2014, pág. 73)

A. Modelo de Sohlberg y Mateer

Nos presenta a la activación como la capacidad de mantenernos en alerta o despiertos que nos permitirán atender los estímulos que se nos presenten. Haciendo referencia a las tres modalidades de atención más frecuentes.

- Atención focalizada: Se entiende como habilidad que nos permite enfocar la atención hacia un estímulo visual, auditivo o táctil

- Atención sostenida: o también conocida como la habilidad de mantener, enfocarse hacia un estímulo determinado.

B. Modelo de Postner y Pelersen

“La atención se articula en sistema de alerta, orientación y ejecución” (Portellanos Perez & García Alva).

- Sistema de alerta se da al encendido mínimo de un estímulo se pone en marcha los mecanismos atencionales, ya que este sistema de alerta esta encargada de preparar la activación para detectar fácil y de manera rápida el estímulo.

- Nivel de activación, se refiere a la activación del sistema nerviosa de manera involuntaria frente a los estímulos.

- Sistema de orientación, esta nos permite orientar o llevar la atención hacia un estímulo relevante o novedoso. Este mecanismo nos va a permitir fijar la información o estímulo de un modo activo y específico frente a la gran cantidad de otros estímulos.

- Sistema ejecutivo, es una atención consciente, que nos permite focalizar nuestra atención de manera voluntaria hacia el estímulo, exigiéndonos una planificación, desarrollo de estrategias y resolución de problemas. Se relacionan con los procesos de atención focalizada y selectiva

“Este modelo atencional se encarga que el tono intensional sea llevado a cabo en la actividad, regulando y seleccionando el objeto , de esta manera nos permite escoger la información” (Machado Vagué, Márquez Valdes, & Acosta Bandomo, 2021, pág. 77).

2.2.2.6. Proceso de atención

“La atención empieza cuando captamos lo que vemos y oímos, empezándonos a fijarnos en ello, es decir prestarle atención para dar una respuesta” (Fuenmayor, Gloria; Villasmil, Yerelin, 2008).

Este proceso de la atención requiere lo siguiente:

A. RECEPTORES SENSORIALES: “Se refiere a los sentidos, la vista, tacto, olfato, oído, gusto, dolor, calor, frio, químico, presión, kinestésico y estático, por donde podemos

recepccionar un cúmulo de estímulos de nuestro alrededor, pero los más estudiados es la vista y oído” (Valladares, 1996).

B. LA FOCALIZACIÓN Y SELECCIÓN: se refiere a dar atención aun estímulo del ambiente por una motivación, que nos permite a través de la mirada reconocer sujetos o también recordarlas

C. AGENTE MOTIVADOR: Es el por qué direccionamos la mirada, dando importancia a los detalles que se presentan para luego dar una respuesta. Este proceso comienza desde observamos o escuchamos el estímulo, fijamos nuestra atención y posteriormente dar respuesta a través del lenguaje.

2.2.2.7. La atención y su relación con otros procesos psicológicos.

A. Percepción

La percepción es la interacción entre el entorno y el organismo, donde actúan todos los sentidos.

“La percepción es un proceso activo- constructivo, esto quiere decir que antes de procesar la información nueva, se construye un esquema que le permita contrastar el estímulo, aceptarlo o rechazarlo, este aporte se apoya en el proceso de aprendizaje” (Neiserr, 1976).

- CARACTERISTICAS DE LA PERCEPCIÓN:

La percepción de una persona es subjetiva, selectiva y temporal.

- **SUBJETIVA:** Es subjetiva porque frente a un estímulo va a depender de cada individual cuál será su reacción, es importante conocer las posibles reacciones del estímulo, para así adaptar la comunicación.
- **CONDICIÓN DE SELECTIVIDAD:** Es consecuencia de la naturaleza subjetiva de la persona que no puede percibir todo al mismo tiempo y selecciona lo que desea prestar más atención
- **TEMPORAL:** quiere decir que es a corto plazo, sucede que el proceso de percepción evoluciona, que estas experiencias se enriquecen, o varían según la necesidad.

B. Memoria

Capacidad que nos permite recordar y retener información, ideas, sensaciones e impresiones a través de los procesos asociativos consientes e inconscientes.

La memoria es la capacidad neurológica básica de almacenamiento, su función plena se da a partir de los dos años, es por ello que los niños utilizan estas capacidades básicas más eficientes según los niveles como: memoria, sensorial, memoria a corto y largo plazo (Faw, 1980, pág. 172)

- MEMORIA SENSORIAL: Es el primer nivel donde se registra la información icónica a través de los sentidos, es la huella de estimulación.

- MEMORIA A CORTO PLAZO: Considerado el segundo nivel, la información que llegó a los sentidos se almacena durante 30 segundos aproximadamente, para luego ser transferida a la memoria de largo plazo.

- MEMORIA A LARGO PLAZO: Es el tercer nivel de registro, aquí la información queda almacenada por mucho tiempo y puede ser recuperada.

C. Inteligencia

Es la facultad de entender, aprender, comprender, razonar que nos permite resolver problemas.

“La inteligencia es un mecanismo neutral, que está programado para activarse con determinadas clases de información ya sea que se presentan interna o externa. Comprendiendo el aspecto cognitivo y habilidades en cada ser” (Villamizar, Gustavo; Donoso, Roberto, 2013).

D. Motivación

La motivación hace que un individuo actúe y se comporte de una cierta manera

“La motivación es un conjunto de razones por la que hace actuar al individuo, siendo esto relevante en el campo educativo, ya que orienta las acciones que conduce objetivos” (Naranjo Pereira, 2009).

E. Emoción

La emoción es un proceso que se activa al detectar amenaza, peligro o desequilibrio, así mediante diversos recursos controlar la situación.

Cannon & Bart (1993) destacan que “Las emociones están formadas por respuestas fisiológicas, producida frente a un estímulo” (Ruiz Mitjana, 2019).

2.2.2.8. Relación de atención con la memoria

Durante nuestro día a día se almacena situaciones por diferentes periodos de tiempo y el termino memoria al almacenamiento que realiza nuestro cerebro.

Desde que somos neonatos presentamos señales que evidencian la presencia de capacidad memorística y la capacidad neurológica básica para el almacenamiento de la memoria funciona plenamente alrededor de los dos años y que las características del estímulo que atiende el niño empiezan con el color y los niños menores a seis atienden principalmente el color y la forma de los objetos, a esto se denomina dimensión sobresaliente, para un niño en la edad preoperacional. (Faw, 1980)

Harnol, H. Buss en su libro Psicología general expone las tres clases de almacenamiento de Sperling (1960): Sensorial, de corto tiempo y largo tiempo. Los tres tipos de almacenamiento difieren no solo en su duración en depósito, sino también en cómo se procesa la información.

“Los tres tipos de almacenamiento son diferentes, no solo en la duración de la información que se ha depositado si no también en la forma que se procesa la información” (Buss, 1978, pág. 447).

A. ALMACENAMIENTO SENSORIAL:

Consiste en que los estímulos entrados son por un breve tiempo, ósea momentáneo, mientras van pasando por un análisis perceptual preliminar, este análisis es automático e inconsciente. Esta se da desde una fracción de segundos limitándose a un segundo

B. ALMACENAMIENTO EN CORTO PLAZO:

La información llega desde el depósito sensorial, seleccionándose algunas para un procesamiento mayor o prestarles más atención. El material depositado por corto tiempo puede repararse a comparación del almacenamiento sensorial ya que son imágenes primitivas de los estímulos que tropiezan con los sentidos.

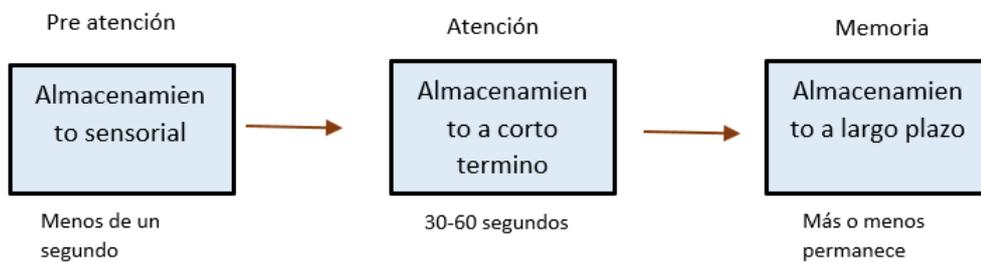
Posner y Boies (1971), nos dice que el almacenamiento sensorial implica un procesamiento automático y de pre atención de estímulos de entrada mientras que el de corto tiempo implica a la atención selectiva, es decir tener conciencia de los que se hace.

Hildgard y Bower (1966) nos dan a conocer que la memoria en corto plazo es importantes para tres procesos: La primera es que la memoria inmediata nos ayuda a comprender los eventos que duran más de un segundo o dos, pero menos de medio minuto, lo segundo es que la información puede guardarse temporalmente para poder enfocar a la atención a un nuevo estímulo, ofreciendo un espacio para informaciones

recientes, pensamientos internos y para cogniciones y el tercer proceso es que el almacenamiento de corto plazo da tiempo para la decodificación que se irá al largo plazo.

C. ALMACENAMIENTO A LARGO PLAZO:

Consiste en que los estímulos a las que se les presta mayor atención, se procesan de tal manera que se retienen durante largos intervalos de tiempo donde quizá queden de manera permanente, es así que la capacidad de esta memoria contiene una gran cantidad de recuerdos, mientras que el almacenamiento a corto plazo solo pocos recuerdos de los eventos que acaban de ocurrir.



Fuente: (Buss, 1978)

2.2.2.9. Factores determinantes de la atención

Los factores que influyen la atención incluyen una serie de variables que favorecen o desfavorecen su funcionamiento:

A. SELECTIVA

“Son factores que nos permite prestar mayor atención a ciertos estímulos, porque al contar con propiedades y características tienen la posibilidad de ser atendidos, este factor son determinantes extrínsecos influyendo en la atención sostenida” (Portellano Perez & García Alva, 2014). Estas características son de dos tipos:

- **CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS ESTÍMULOS** Son las propiedades que tienen los estímulos como la intensidad, movimiento, color, dimensión. Aquí el estímulo influye ya que tiene más probabilidad de atraer atención que se da por las características que posee dicho estímulo, por que atrae más los estímulos en movimiento que lo estático, lo pasa con los estímulos de colores a comparación de los estímulos que están en blanco y negro y si nos referimos a la posición más atraen la atención los estímulos que están en el campo y no quietos en un rincón.

- **CARACTERÍSTICAS COMPARATIVAS DE LOS ESTÍMULOS** A qui las características no son propias del estímulo, esto va a depender de la comparación que se

haga con otros estímulos al ser presentados, así como también va a depender del significado que le dé el sujeto. Influyen en la atención en el sentido que, asociadas a un estímulo, estas características hacen que el estímulo tenga más posibilidades de captar la atención.

B. SOSTENIDA

Este factor provoca variaciones en el rendimiento de las tareas, lo que podemos destacar son:

- **CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS ESTÍMULOS** Algunas están descritas en la atención selectiva como la dimensión, intensidad y la duración del estímulo presentado. Este factor influye para mantener la atención, al momento que se nos presenten diferentes estímulos y el estímulo sea de dimensión pequeña, poco intenso, de breve duración, nuestra atención hacia esta tarea será inferior y si fuera con mayores características llamativas la atención será mayor.

- **NÚMERO DE ESTÍMULOS PRESENTADOS** Cuando se presenta al individuo una tarea compleja, con mayor número de estímulos a detectar, menor será el rendimiento de este a lo largo que dura la tarea, ya que verá distraído por los otros estímulos. Entonces podemos decir que debemos presentar cantidad de estímulos de acuerdo a su edad.

- **RITMO DE PRESENTACIÓN DE LOS ESTÍMULOS** Está relacionada con la complejidad que pueda tener la tarea, el ritmo de la presentación de los estímulos que debe ser proporcional al rendimiento que exija la tarea.

- **INCERTIDUMBRE ESPACIAL – TEMPORAL** Se refiere al desconocimiento de donde o cuando aparecerá el estímulo, que está relacionado con la facilidad o complejidad de la tarea, que va a depender del rendimiento de la atención que será de mayor o menor grado a lo largo del tiempo que se requiera.

C. Atención general pueden ser extrínsecos e intrínsecos

- **EXTRÍNSECOS** son las características de los estímulos que captan la atención del individuo.

- El tamaño
- La posición
- El color
- El movimiento

- La novedad
- La repetición
- La intensidad
- La complejidad

- INTRÍNSECOS esto incluye las situaciones del sujeto, como:

- Las motivaciones
- Expectativas
- Intensiones

2.2.2.10. Tiempo de atención

La atención se da de acuerdo a la edad, debido a que los niños en su individualidad tienen su propio ritmo para entender su entorno y percibirlo.

“Cada infante tiene su proceso de enseñanza aprendizaje, dándonos a entender que cada ser tiene diferente capacidad de atender y se debe respetar” (Graham, 2016).

- El infante de 0 a 1 año su atención oscila entre 2 a 3 minutos.
- El infante de 1 a dos años tiene un intervalo de 7 a 8 minutos
- Los niños de 2 a tres años tienen un tiempo de atención de hasta 10 minutos
- Los niños de 3 a 4 años su tiempo de atención es hasta los 15 minutos
- Los niños de 4 a 5 años su tiempo de atención oscila de hasta 20 minutos
- Y los niños de 5 a 6 años el tiempo de atención es hasta los 25 minutos.

2.2.2.11. Dificultades atencionales

En la etapa escolar los niños son los más propensos a presentar dificultades atencionales, causando en ello bajo rendimiento escolar y dificultades en su vida.

Caballo y Simón (2001) nos dice que estos problemas se presentan como: distracción al realizar sus tareas, difícilmente se concentran en los estímulos, repercutiendo en sus atención sostenida, selectiva y dividida

“La capacidad atencional es gradual, por ello debemos estimular primero la atención sostenida y atención enfocada antes de la atención dividida ya que esta es más compleja y vulnerable al sufrir daño cerebral” (Duque, 2001).

2.2.2.12. Déficit de atención

El déficit de atención es una dificultad que se presenta en los niños, y estas son acompañados de conductas de diferente frecuencia e intensidad mayores a lo de un niño de su edad. este trastorno atencional, inicia en la edad temprana, esta situación se da en el hogar, escuela, u otro afectando las relaciones con su entorno.

2.2.2.13. Importancia de la atención en el aprendizaje

La atención es la capacidad por el cual el individuo se prepara para captar, recibir la información del medio que lo rodea. Es por ello que la falta de atención, concentración dificultará en los resultados y respuestas del individuo.

Sin atención no hay aprendizaje, todos los recursos que se puedan utilizar para despertar y mantener la atención redundarán en mayor aprendizaje. Un aspecto de gran importancia para despertar y mantener al aprendiz en perspectiva de lo que va aprender, su necesidad, su utilidad. (Educación, 1963, pág. 16)

El objetivo de la enseñanza, por tanto, debe ser claramente entendido por el instructor y el aprendiz.

2.3. Definición de términos.

A. Desempeño

Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias. Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel.

B. Logro De Aprendizaje

Los logros de aprendizaje son entendidos como el resultado alcanzado por los estudiantes, después de haber vivenciado experiencias de aprendizaje significativo; teniendo como base la autorreflexión en acompañamiento con el docente, sobre sus conocimientos adquiridos, capacidades logradas y neo destrezas alcanzadas.

C. Juego lúdico

Las actividades lúdicas, son una necesidad en el ser humano. Cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que

formará parte y se favorece la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora.

D. Atención

Hace referencia a disponer todos los sentidos hacia un determinado hecho o actividad de manera intensional.

E. Percepción

Proceso que nos permite conservar la información obtenida a través de nuestros sentidos, esta retención se logra cuando el estímulo presentado es relevante, y si no fuera el caso se olvida.

F. Retención

Proceso que nos permite conservar la información obtenida a través de nuestros sentidos, esta retención se logra cuando el estímulo presentado es relevante, y si no fuera el caso se olvida.

G. Aprendizaje

Es una habilidad donde el medio es el escenario donde se da, que van modificando las experiencias del ser, a través del análisis y la apropiación de la información que el medio brinda. Es a través del aprendizaje que el ser puede desarrollarse y adaptarse para sobrevivir.

CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

Las hipótesis son “proposiciones tentativas acerca de las relaciones entre dos o más variables y se apoyan en conocimientos organizados y sistematizados.” (Hernández, 2006). El tipo de hipótesis dependerá del alcance (descriptivas, correlacionales, de diferencia de grupos, causales...) y del enfoque de la investigación. Se admiten en modo provisional para ser aceptadas o rechazadas estadísticamente en el enfoque cuantitativo.

3.1.1. Hipótesis central o general.

La aplicación de los juegos lúdicos mejora significativamente el nivel de atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023

3.1.2. Hipótesis específicas.

- Los juegos didácticos mejoran el nivel de desarrollo de la atención y concentración focalizada en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023
- Los juegos didácticos fortalecen la atención y concentración sostenida en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023
- Los juegos didácticos desarrollan el cambio de la atención y concentración en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023

3.2. Variables de la investigación.

Las variables de estudio del presente proyecto de investigación son dos:

3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1

Juegos lúdicos

3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.

La atención y concentración

3.2.3. Operacionalización de variables.

Variable independiente / variable de estudio 1

Variabl e	Definición conceptua l	Definición Operaciona l	Dimensio ne s	Indicadore s
----------------------	---------------------------------------	--	------------------------------	-------------------------

JUEGOS “LÚDICOS”	El juego es un descargue de energía, que pone de manifiesto una cantidad de emociones, como la risa, euforia, alegría y lógicamente la actividad., brindando la oportunidad al niño, para que experimente y ponga en práctica todas sus habilidades. Wilfredo Gonzales C. (marzo,2005)	La variable dependiente esta dimensionada en: Juego personal y juego proyectado	Juego personal	Realiza movimientos con su cuerpo. Participa en el juego individual.
			Juego proyectado	Razona para realizar el juego. Desarrolla correctamente las actividades de juego.

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
ATENCIÓN Y CONCENTRACION	La atención y concentración es el proceso discriminativo y complejo y siempre está en todo el proceso cognitivo, además es responsable de codificar información y poder asignar los recursos para que pueda permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas	La variable independiente es esta dimensionada en selectividad, concentración, límite y facilidad	Focalización	<p>Percibe estímulos visuales</p> <p>Atiende a un estímulo en medio de otros.</p> <p>Se mantiene atento a las señales.</p>
			Sostenida	<p>Centra su atención aun determinada estímulo durante un periodo de tiempo.</p> <p>Realiza las actividades correctamente.</p>

	que son externas. Reátegui (1999)		Cambio	Cambia la atención de un estímulo a otro. Selecciona un estímulo frente a otros con característica similares
--	--	--	--------	---

3.3. Método de investigación

3.3.1 Enfoque de investigación.

- **Enfoque Cuantitativo**

El enfoque de la presente investigación es Cuantitativo, este enfoque se centra en las mediciones numéricas, que a partir de la observación recolecta datos, que derivan las hipótesis para luego ser analizados y sometidas a la veracidad. Este enfoque presta más atención a los hechos que a los individuos, según (Hernández, Fernández y Baptista).

El enfoque cuantitativo ayuda a comprender patrones, secuencias y promedios, también la relación que existe entre causa efecto, así como también comprobar teorías o hipótesis a través de la estadística

3.3.2. Tipo de investigación.

- **Investigación Aplicada**

La presente investigación es de tipo aplicada, es una actividad que tiene por finalidad la búsqueda o consolidación del saber y la aplicación de los conocimientos y descubrimientos dependiendo de la investigación básica.

Según, Zarzar Charur,(2015) se utiliza los conocimientos obtenidos en las investigaciones de la práctica, y con ello traer beneficios a la sociedad buscando el conocer para hacer, actuar, construir, modificar un nuevo avance de la investigación(p.87).

Como se menciona la investigación es de tipo aplicativo, porque se aplica la propuesta pedagógica al grupo experimental así; buscar la mejora del grupo experimental y a la sociedad.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

- **Nivel Explicativo**

Según el metodólogo Fideas Arias, en su libro “Proyecto de Investigación” da a conocer que el nivel explicativo, es el encargado de buscar el porqué de los hechos relacionando causa-efecto mediante la prueba de hipótesis y sus resultados como sus conclusiones constituyen un nivel profundo de conocimientos.

Este nivel tiene el fin de buscar razones o motivos de las causas y efectos identificando las circunstancias; centrándose en el por que del objeto del estudio, permitiendo así al investigador comprender de manera más acertada el fenómeno y sus causas.

3.3.4Diseño de investigación.

- **Cuasi experimental**

El diseño de investigación es Cuasi Experimental, que es de carácter aplicado, esta metodología se utiliza para estudiar el efecto causal de las intervenciones fuera del contexto de laboratorio según Campbell y Stanley (1996).

Segun Hedrick, Bickman y Rog 1993; Pedhazur y Schamelkin, 1991;

Ross y Grqnt, 1994 la investigación cuasi experimental tiene como objetivos básicos lo siguiente:

- Estudiar el efecto de las variables que están siendo intervenidas en un grupo de sujetos
- Evitar dejar la variable de tratamiento.
- Identificar las variables para un análisis.
- usar el modelo estadístico adecuado para obtener una inferencia válida.
- Estudiar los procesos de cambio y las causas que la generaron

	Preprueba	V. Indep.	Posprueba
G.E	O ₁	X	O ₂
G.C	O ₁	O ₂

Donde:
X= Variable independiente = Juegos lúdicos
O₁= Mediciones pre test
O₂= Mediciones post test

Fuente: Elaboración Propia

3.4. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

La población de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco, cuenta con 4 aulas de 5 años con la cantidad de 23 niños y niñas por cada aula.

Edad	Aula	Número de niños	Numero de niñas	Total, de niños y niñas
5 años	Lila	13	10	23
5 años	Azul	12	11	23
5 años	Rojo	13	10	23
5 años	Verde	11	12	23
				92

Fuente: nómina de matrícula de la I.E.I N°420 Humberto Luna

3.4.2. Muestra.

El tamaño de la muestra es de 46 niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°420 Humberto Luna.

- **Tipo de muestreo utilizado**

Muestreo No Probabilístico, porque se aplicará la estrategia al aula de 5 años lila de la I.E.I N°420 Humberto Luna.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.5.1. Técnica de recolección de datos

- **Prueba**

Es una técnica acción de probar a alguien o algo para conocer sus cualidades, verificar su eficacia, saber cómo funciona o reacciona, o que resultado produce.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

- **Prueba escrita**

Es un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiante demuestre la adquisición de un aprendizaje cognoscitivo, el dominio de una destreza o el desarrollo progresivo de una habilidad. Por su naturaleza, requiere respuesta escrita por parte del estudiante. (Pública, 2008, p.4).

La prueba escrita a utilizar para evaluar el nivel de atención de los niños y niñas en el pre tes y post tes consta de ítems, con instrucciones claras para la realización de las actividades.

Estos ítems presentados fueron aplicados anteriormente para evaluar la atención en las niñas de 5 años del año 2017 en la I.S.E.P SANTA ROSA, siendo un instrumento validado y efectivo para la variable independiente de investigación

Juicio de expertos

El instrumento a presentar fue elaborado y se dio validez en el 2017 con tesis “programa de intervención ALLINTA RIKUNI, para mejorar la atención”.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE LA ATENCIÓN.

N°	ACTIVIDAD	PUNTAJE	TIEMPO
1	Menciona las imágenes después de ver las	7 puntos	20 seg.
2	imágenes	9 puntos	40 seg.
3	Delinea los crayones que observa.	7 puntos	50 seg.

4	Delinea las figuras geométricas.	10 puntos	30 seg.
5	Marca las imágenes iguales a la muestra.	10 puntos	30 seg.
6	Marca las caritas tristes.	7 puntos	60 seg.
7	Marca la imagen diferente en cada fila.	7 puntos	50 seg.
8	Señala la imagen con posición diferente.	7 puntos	50 seg.
9	Encierra la imagen que falta en medio de otras en el recuadro izquierdo.	7 puntos	20 seg.
10	Menciona las imágenes que observa.	7 puntos	60 seg.
11	Marca la imagen correcta para completar.	8 puntos	60 seg.
12	Encierra las diferencias	7 puntos	30 seg.
13	Establece relaciones de los animales con sus alimentos	7 puntos	20 seg.
	Encierra las cosas que se necesiten en la cocina.		
	TOTAL	100 PUNTOS	520 seg. (9 min.)

NOTA: Este cuadro se sustenta con las fichas de VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS debidamente firmados e identificados por los expertos

3.6. Técnica de procesamiento de datos

Las técnicas estadísticas a utilizar para el procesamiento y análisis de los datos recepcionados para la presente investigación, será a través del uso de técnicas del método analítico, en el que los datos recogidos con el instrumento de investigación, serán sistematizados, tabulados, categorizados y presentados en cuadros y gráficos con su correspondiente análisis de los resultados obtenidos. La realización de este procedimiento se hará, mediante la estadística descriptiva como es: la distribución de frecuencias y el porcentaje. Del mismo modo, se hará uso de la estadística inferencial, se procederá a validar la hipótesis general, así como las hipótesis específicas de la presente investigación.

3.7. Aspectos éticos

- *ASPECTOS ADMINISTRATIVO.*

Presupuesto o costo del proyecto.

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
BIENES			
- papel boom	s/. 0.10	millares	s/.40.00
- lápices	s/. 1.00	46 lápices	s/.46.00
- pelotas	s/.12.00	4 pelotas	s/.48.00
SERVICIOS	s/.0.20	Dos mil	s/.80.00
- copias	s/.5.00	copias	s/.5.00
- luz		-	
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la	s/.1.80	-	s/.21.90

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
suma total de los bienes más los servicios)			
TOTAL	s/.20.10		s/.240.90

SON: (Doscientos cuarenta nuevos soles con cuarenta céntimos)

Financiamiento. Este proyecto es autofinanciado por las responsables del presente proyecto de investigación

Cronograma de actividades.

N°	ACTIVIDADES	AÑO 1 (2022)					AÑO 2(2023)								
		A	S	O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O
1	Identificación del problema.			X											
2	Formulación del plan de investigación.				X										
3	Evaluación de la variable dependiente								X						
4	Ejecución de la estrategia con el grupo de muestreo									X	X				
5	Evaluación de resultados después de aplicar la estrategia												X		
6	Elaboración de gráficos estadísticos de los resultados												X	X	
7	Elaboración de conclusiones													X	

Control y evaluación del proyecto.

Las personas responsables del presente proyecto serán monitoras de su propia investigación, siendo participe el asesor de tesis, jefe de investigación y de la unidad académica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Referencias

- Badillo G., E. (2008). Centro Universitario Metropolitano Hidalgo. *Diseño de Programas de Intervencion, 7.*
- Bertani, L. (1997). *Elementos para una Psicología.* España: Brujas.
- Buss, A. H. (1978). *Psicología general.* Mexico: Limusa.
- C., R. (2006).
- Dember , w. (2010). *Psicología de la percepcion.* Madrid: Alianza editorial.
- Desimone,R. y Duncan, J. (1995). Neural Mechanisms of Selective Visual Attention. *Revisión anual de Neurociencia, 18.*
- Dewey , J. (1975). *Educación.* Colombia.
- Duque, F. (2001). *Introduccion a los procesos Atencionales.* Obtenido de https://www.ugr.es/~setchift/docs/introduccion_procesos_atencionales.pdf
- Educación, M. d. (1963). Proceso de aprendizaje. Lima.
- EDUCACION, M. D. (2015). *Rutas del Aprendizaje - Matematica.* PERU: METROCOLOR.
- Estaun, S., Añaños, E. y Zaragoza, S. (2005). Los ritmos atencionales. Paris: Polytechnica.
- Faw, T. (1980). *Teoría y problemas de Psicología del niño.* Colombia: McGRA W- Hill.
- Fernandez, C. P. (2011). Desafios y perspectivas actuales de la psicología en el mundo de la infancia. *INFAD, 623.*
- Fuenmayor, Gloria; Villasmil, Yerelin. (2008). La percepción, la atención y la memoria. *Arte y Humanidades N°22.*
- Garcia Sevilla, J. (1997). *psicología de la atencion.* Madrid: Piramide.
- Garcia Sevilla, J. (1997). *Psicología de la Atención.* Madrid: Piramide.

- Gimeo Sacristan, J. y. (2014). *La Ludica como Estrategia Didactica*. Colombia: San Pablo.
- Graham, G. (16 de Agosto de 2016). *Disiplina Positiva en el salon de clase*. Cusco, Cusco, Perú.
- Hernandez Sampieri, R. (agosto de 2006). *metodologia de la investigacion*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/mfan2901/diseo-preexperimental-5110929>
- Machado Vagué, M., Márquez Valdes, A. M., & Acosta Bandomo, R. (2021). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en los educandos. *Educación y Desarrollo*, 77.
- Martinez , F. (2014). Lima.
- Montero Rivas, M. (2012). El Concepto de Intervención Social desde una Perspectiva PsicológicoComunitaria. *MEC-EDUPAZ*, 23. Obtenido de El Concepto de Intervención Social desde una Perspectiva PsicológicoComunitaria: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/30702-66232-1-PB.pdf>
- Naranjo Pereira, M. (2009). Motivación: Perspectivas teoricas y algunas de sus consideraciones de su importancia en el ambito educatiivo. 154.
- Neiserr. (1976). Componentes de la percepción. *docentes*.
- Neisser, U. (2001). *La Psicología Cognitiva*. Cartagena: Epimeleia.
- Ordaz, V., & Saldaña, G. (11 de 06 de 2006). *eumet.net*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2006b/voz/1b.htm>
- Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educación*. Madrid: Alianza.
- Perez Serrano, G. (2011). *intervencion sociocomunitaria*. madrid.
- Piaget. (1946).
- Pigmire Stoy , M. (1996). *Juego Espontáneo*. Madrid: Narcea.

- Pinzon Jimenez, C., & Flores Moreno, V. (Mayo de 2015). Proceso atencional segun Mirsky en el desarrollo cognitivo del infante. Bogotá, Colombia.
- Portellano Perez, J. A., & García Alva, J. (2014). *Neuropsicología de la Atención, las Funciones Ejecutivas y la Memoria*. Madrid: Síntesis.
- Portellanos Perez, J. A., & García Alva, J. (s.f.). *Neuropsicología de la atención, las funciones ejecutivas y la memoria*. Madrid: Síntesis.
- Pugmire Stoy, M. (1996). *El Juego espontáneo* . Madrid: Narcea.
- Reategui . (1999).
- Ruiz Mitjana, L. (01 de Abril de 2019). *Teoria sobre cannon -Bart sobre la emociones*.
Obtenido de Teoria: <https://psicologiaymente.com/clinica/teoria-cannon-bard>
- Santrock. (2009). Docente de Escuela Orientacion. *El ambito Educativo*, 3-4.
- Sternbert, R. (1987). *inteligencia humana II*. Mexico: PAIDOS .
- Tamayo y Tamayo, M. (2004). *El proceso de la invetigacion cientifica*. Mexico: Editorial LIMUSA S.A.
- Valladares, I. (1996). Psicología del aprendizaje.
- Villamizar, Gustavo; Donoso, Roberto. (Julio de 2013). Definiciones y teorías sobre la inteligencia. Barranquilla, Colombia.
- Zabalza Beraza, M. (1991).
- Zarzar Charur, C. (2015). *Metodos y pensamiento critico*. Mexico : Grupo editorial Patria.

ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.

N°420 HUENBERTO LUNA CUSCO – 2023

AUTOR (es): Ruth Fiorella del Carmen Zuñiga Ccarita y Alexandra Atapaucar Esteban

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
¿En qué medida los juegos lúdicos ayudaran a mejorar la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?	Mejorar el nivel de atención y concentración mediante los juegos lúdicos en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023	La aplicación de los juegos lúdicos mejora significativamente el nivel de atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023	Variable 1/Independiente: Juegos Lúdicos Dimensiones: Juego Personal Juego Proyectado	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativo TIPO DE INVESTIGACIÓN: Experimental NIVEL DE
¿En qué medida los juegos lúdicos permiten el desarrollo de la atención y concentración focalización en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?	Determinar si los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la atención y concentración focalizada en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023.	Los juegos didácticos mejoran el nivel de desarrollo de la atención y concentración focalizada en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023	Variable 2/Dependiente: Atención y Concentración Dimensiones: Focalización Sostenimiento	INVESTIGACIÓN: Descriptivo DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Cuasi experimental POBLACIÓN:

<p>¿Cómo los juegos lúdicos permiten el desarrollo de la atención y concentración sostenida en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?</p> <p>¿De qué manera juegos lúdicos permiten el cambio de la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023?</p>	<p>Determinar cómo los juegos didácticos influyen en la atención y concentración sostenida en los niños de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023</p> <p>Determinar si los juegos didácticos influyen en el cambio de la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023</p>	<p>Los juegos didácticos fortalecen la atención y concentración sostenida en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023</p> <p>Los juegos didácticos desarrollan el cambio de la atención y concentración en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco – 2023</p>	<p>Cambio</p>	<p>Nivel inicial de la I.E.I Humberto Luna</p> <p>MUESTRA: Aula lila 5 años Aula azul 5 años</p> <p>TÉCNICA DE MUESTREO: No probabilístico</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS: Escala valorativa</p> <p>METODOLOGÍA DE ANÁLISIS DE DATOS: Descriptivo inferencial</p>
--	--	---	---------------	---

Matriz de Instrumento

Matriz de Operacionalización de variable – Problema de estudio

Título: JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN Y CONCENTRACION EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°420 HUENBERTO LUNA CUSCO – 2023

VARIABLE DEPENDIENTE

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones (elementos – carácter. – Etapas -)	Definiciones
<p>ATENCION Y CONCENTRACION</p>	<p>La atención y concentración es el proceso discriminativo y complejo y siempre está en todo el proceso cognitivo, además es responsable de codificar información y poder asignar los recursos para que pueda permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas que son externas. Reátegui (1999)</p>	<p>La variable esta independiente en esta dimensionada en selectividad, concentración, límite y facilidad</p>	<p>Focalización</p> <p>Sostenimiento</p> <p>Cambio</p>	<p>Capacidad para concentrar los recursos atencionales en un estímulo situado dentro de un entorno lleno de distractores, tratando de dar una respuesta ante él. (Mirsky)</p> <p>Capacidad para permanecer en una misma tarea durante un periodo de tiempo, respondiendo de manera eficiente (Mirsky)</p> <p>Implica el desvío del foco atencional de manera flexible y eficiente, seleccionando entre</p>

				las distintas características del estímulo o entre varios estímulos diferentes. (Mirsky)
--	--	--	--	--

VARIABLE INDEPENDIENTE

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones (elementos – carácter. – Etapas -)	Definiciones
JUEGOS “LÚDICOS”	El juego es un descargue de energía, que pone de manifiesto una cantidad de emociones, como la risa, euforia, alegría y lógicamente la actividad., brindando la oportunidad al niño, para que experimente y ponga en	La variable dependiente esta dimensionada en: Juego personal y juego proyectado	Juego personal	Es la expresión dramática, en el participa toda personalidad del yo. Está tipificada por el movimiento y la caracterización. Se incluyen en él el baile y

	<p>práctica todas sus habilidades. Wilfredo Gonzales C. (marzo,2005)</p>			<p>experiencia de ser, cosas y personas. Wilfredo Gonzales C. (marzo,2005)</p>
			<p>Juego proyectado</p>	<p>Es también una expresión dramática en el que participa toda la mente, pero no plenamente el cuerpo, durante los momentos del juego proyectado típico no debemos implicar todo el cuerpo y el conjunto se caracteriza por un extremado ensimismamiento mental. Wilfredo Gonzales C. (marzo,2005)</p>

Instrumentos de investigación

N°	ACTIVIDAD	PUNTAJE	TIEMPO
1	Menciona las imágenes después de ver las imágenes	7 puntos	20 seg.
2		9 puntos	40 seg.
3	Delinea los crayones que observa.	7 puntos	50 seg.
4	Delinea las figuras geométricas.	10 puntos	30 seg.
5	Marca las imágenes iguales a la muestra.	10 puntos	30 seg.
6	Marca las caritas tristes.	7 puntos	60 seg.
7	Marca la imagen diferente en cada fila.	7 puntos	50 seg.
8	Señala la imagen con posición diferente.	7 puntos	50 seg.
9	Encierra la imagen que falta en medio de otras en el recuadro izquierdo.	7 puntos	20 seg.
10	Menciona las imágenes que observa.	7 puntos	60 seg.
11	Marca la imagen correcta para completar.	8 puntos	60 seg.
12	Encierra las diferencias	7 puntos	30 seg.
13	Establece relaciones de los animales con sus alimentos		
	Encierra las cosas que se necesiten en la cocina.	7 puntos	20 seg.
	TOTAL	100 PUNTOS	520 seg. (9 min.)

N°	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	PUNTAJE
----	-----------	-------------	---------

1.	Menciona las imágenes después de observar en un tiempo	Se presenta la ficha con 7 imágenes a la niña, durante 20 segundos, se recibe la ficha y se pasa a preguntarle que imágenes a visto.	Se considera un punto por cada imagen mencionada, haciendo el sumatorio total de 7 puntos
2.	Encierra las imágenes que falta en medio de otras.	Se presenta a la niña la ficha que contiene dos cuadros con imágenes desordenadas, la niña deberá encerrar la imagen que falta en el otro recuadro.	El ítem tiene una validez de 7 puntos, se considera 1 punto por cada imagen encontrada.
3.	Delinea los crayones.	Se presenta la ficha a la niña y se pide que delimite los crayones que vea en el tiempo determinado.	Se considera un punto por cada crayón delineado que en total suman 9 puntos.
4.	Marca las imágenes iguales a la muestra.	Se presenta la ficha a la niña y se da la indicación para su desarrollo.	Se considera 1 punto por cada imagen igual a la muestra marcada. Que en total hacen la sumatoria de 10.
5.	Marca las caritas tristes	Se presenta la ficha a la niña, para indicarle la consigna que debe realizar en el periodo de tiempo determinado.	Se considera 1 punto a cada carita triste encontrada y marcada.
6.	Marca la imagen correcta para completar.	Se presenta a la niña las imágenes que debe completar, ella debe buscar la alternativa correcta	El ítem tiene una validez de 7 puntos y se considera punto por cada respuesta correcta
7.	Marca la imagen diferente en cada fila.	Se presenta a la niña la ficha con las imágenes por filas, para	Se considera 1 punto por cada imagen

		luego ella desarrollar la consigna.	encontrada de manera correcta
8.	Delinea las figuras geométricas	Se presenta a la niña la ficha y se indica la consigna para el desarrollo de la misma.	Se considera un punto por cada figura geométrica encontrada y delineada.
9.	Encierra las diferencias	Se presenta la ficha con dos cuadros similares, y se explica la consigna detallada a la niña.	El ítem tiene una validez de 8 puntos, se considera 1 punto por cada diferencia encontrada.
10.	Señala la imagen con posición diferente	Se presenta la ficha a las niñas y se les explica la consigna para su desarrollo	Se considera un punto por cada imagen encontrada según indique el ítem, que en total suman 7 puntos.
11.	Une los animales con su alimento	Se presenta la ficha a la niña para indicarle la consigna.	Se considera un punto por cada relación establecida correctamente.
12.	Menciona las imágenes que observa	Se presenta la ficha con imágenes escondidas a la niña, para que en un tiempo determinado mencione lo que observa	El ítem tiene un puntaje total de 7 puntos, por cada imagen correcta mencionada se considera un punto.
13.	Encierra las cosas de la cocina.	Se presenta la ficha a la niña para dar a conocer la consigna.	Se considera un punto por cada imagen encontrada según indique el ítem, que en total suman 7 puntos.

Validación de instrumentos aprobados