

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



Línea de Investigación: Enseñanza aprendizaje

METODOS PARA DESARROLLAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DOLORESPATA N°50005 CUSCO - 2023.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

CCASANI QUISPE, Xiomara

CHOQUECOTA ALVARADO, Mabel Mayli

Asesor:

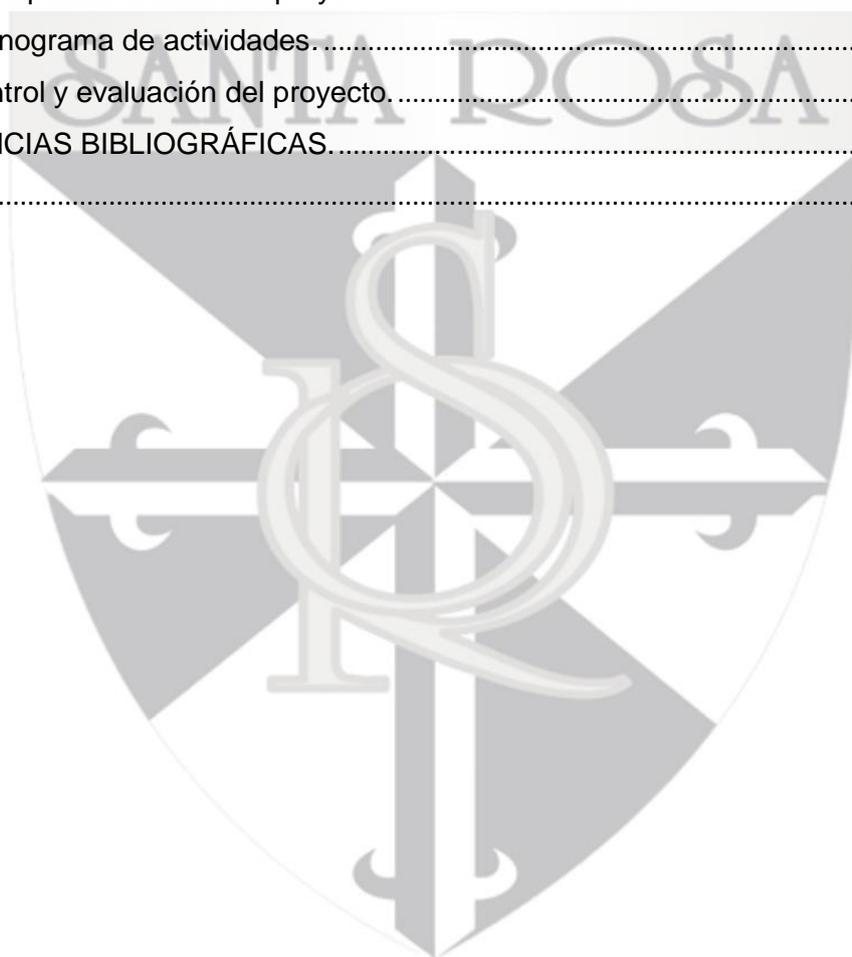
ZEVALLOS TEJADA, Mirtha Miriam

CUSCO, 2023

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1. Descripción del problema.....	5
1.2. Formulación del problema.....	7
1.2.1. Problema general	7
1.2.2. Problemas específicos.....	7
1.3. Objetivos de la Investigación	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación e importancia del estudio.	8
1.5. Delimitación de la investigación.....	9
1.6. Limitación de la investigación.....	9
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	10
2.1. Antecedentes de la investigación.....	10
2.1.1. Antecedentes Internacionales	10
2.1.2. Antecedentes Nacionales	11
2.1.3. Antecedente Local.....	12
2.2. Bases teórico-científicas.....	13
2.2.1. Juegos Estratégicos:.....	13
2.2.2. Atención	16
2.2.3. La Concentración	20
2.3. Definición de términos.	22
2.3.1 JUEGO:.....	22
2.3.2. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:	23
2.3.3. ATENCIÓN:.....	23
2.3.4. PROCESO DE ATENCIÓN:	23
2.3.5. CONCENTRACIÓN:	23
CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO.....	23
3.1. Hipótesis de la Investigación	24
3.1.1. Hipótesis central o general.	24
3.1.2. Hipótesis específicas.	24
3.2. Variables de la investigación.	24
3.2.1. Variable independiente.....	24
3.2.2. Variable dependiente.....	24

3.2.3. Operacionalización de variables.....	24
3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.3.1. Enfoque de investigación.....	26
3.3.2. Tipo de investigación.....	26
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	27
3.4. Población y muestra del estudio.....	27
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
CAPITULO IV – ASPECTO ADMINISTRATIVO.....	31
4.1. Presupuesto o costo del proyecto.....	31
4.2. Cronograma de actividades.....	32
4.3. Control y evaluación del proyecto.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS.....	34



INTRODUCCIÓN

A través de la experiencia y la observación del comportamiento escolar en nuestra práctica, una gran cantidad de niños son etiquetados como niños a pesar de su incapacidad control de los impulsos, intolerancia a la frustración y la atención, concentración. Estas condiciones individuales no se manejan adecuadamente.

Las escuelas crean mayores vulnerabilidades en la forma en que los niños se las arreglan el trabajo escolar se considera inmediatamente un estudiante problemático. Este proyecto se basa en encontrar estrategias de autorregulación vinculadas apuntando a un ambiente escolar donde los niños puedan concentrarse con atención y concentración lo que enfrentan a diario, contribuyendo a su crecimiento y aprendizaje, el fortalecimiento de estas habilidades mejora el acceso al aprendizaje.

Un ambiente saludable y positivo es considerado un espacio fundamental para un buen desarrollo escolar. Mientras los niños sigan en constante desarrollo crece su nivel y calidad de la estimulación conductual, con el tiempo los factores ambientales para los niños son cada vez más importantes, va cambiando según su edad, como un mecanismo para mediar el proceso de experiencia que da sentido a la adquisición del conocimiento. De esta manera, se planteará la tarea de crear ejemplos en días escolares donde los niños se vuelven creativos, usan estrategias complementarias, para desarrollar mejor las competencias de atención y concentración. Un día en la escuela es un estado feliz para enfrentar la vida cotidiana.

CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

En la actualidad se vienen atravesando dificultades para sobrellevar la educación como es el caso de la pandemia. Se han creado programas para que los alumnos se eduquen en casa, pero el acceso a la conectividad no es el mismo. Todos en su mayoría intentaron continuar su educación.

Muchos padres tuvieron que desempeñar el papel de maestros, y en muchos casos los resultados no fueron del todo satisfactorios ya que algunos niños no prestaban atención, no participaban, no opinaban o se distraían con algunos objetos que tenían en su entorno. Para que las clases virtuales funcionen, debe estudiar sobre la marcha y organizar su horario en casa. La mayoría de los padres consideran a los maestros tan insustituibles como las lecciones presenciales. Además, a los niños y adolescentes se les dificulta prestar atención en clase y participar en actividades en línea. Hoy, más que nunca, existe un consenso sobre el hecho de que los estudiantes son los protagonistas del aprendizaje y deben utilizar las herramientas que tienen a su disposición para desarrollar nuevos aprendizajes.

(James, 2019) aquí expresa un deseo de educar sobre la atención, pero no está seguro de si es posible, o al menos no está seguro de por dónde empezar. Sin embargo, él cree que, sin esta habilidad, una persona no está completa. Hoy, sin embargo, sabemos que se puede cultivar la atención, gracias en parte a las técnicas de meditación asiáticas científicamente estudiadas. Es importante mencionar que James no solo habla de la atención como una herramienta cognitiva. Para él es también la base de la moralidad y la integridad personal. Las personas distraídas tienen dificultad para controlar sus impulsos y emociones y eventualmente caen presas de los malos hábitos. Por un lado, la atención parece hablarnos con voluntad, pero como sugiere el propio James (especialmente Simone Weil), la atención es la posibilidad de sorpresa, de interés genuino por algo, nos habla de la posibilidad de despertar, con vida.

(Piaget, 2013) dice que la atención es la capacidad de una persona para percibir eventos que ocurren tanto externa como internamente. En general, es actividad mental, la capacidad de enfocar los pensamientos de uno en un objeto en particular. Este es un aspecto de la percepción en el que los sujetos se sitúan en el contexto más adecuado para percibir mejor un determinado estímulo.

a) Atención inconsciente. Aquí, la atención depende de los estímulos ambientales, y la gente presta atención sin verse afectada: el sonido de una bomba, un dolor de muelas, un resfriado fuerte.

B) Interés Voluntario. La causa de la atención a algo no proviene del entorno, sino del objeto mismo. Es la motivación, no el estímulo, lo que enfoca nuestra atención exactamente en lo que es.

C) Cuidado Regular. Esta fuente de atención está enraizada en los hábitos del sujeto y favorece la modificación ante estímulos específicos.

La atención y la concentración son los procesos mediante los cuales establecemos nuestra conexión inicial con nuestro entorno, información que nos resulta beneficiosa. Pero con atención y concentración, una vez que estamos expuestos a ese estímulo que queremos captar, podemos redirigirlo a otros estímulos que no necesariamente son efectivos para esa tarea. En otras palabras, es fácil perder la concentración y la atención, y te distraerás y retrasarás tus estudios.

La atención debe entenderse claramente como la capacidad de dirigir y controlar nuestra percepción de un determinado estímulo, hacia dónde queremos dirigir nuestra atención y hacia dónde queremos centrar nuestra atención. La concentración para mí se refiere a la capacidad de dirigir todo el esfuerzo a este estímulo, lo que significa dirigir pensamientos, sentimientos, emociones e incluso actitudes al estímulo. De esta forma podrás interactuar mejor con lo que quieres saber y guardarlo como nuevo conocimiento.

Los estudiantes de 4 años de la I.E.I DOLORESPATA N°50005 CUSCO, presentan dificultades en la concentración cuando realizan actividades en la sesión; esto se debe a las distracciones como: que esté hablando con sus compañeros, agarrando juguetes durante la sesión y observando a otros lugares.

Acciones que generan distracción del proceso de aprendizaje; a su vez esto afecta a su estado emocional, ocasionando en los niños una inseguridad al momento de responder, por ejemplo: no puedo, no sé, no me sale, etc.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye los juegos estratégicos en el desarrollo de la atención en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 Cusco – 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye los juegos estratégicos en el desarrollo de la atención en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 Cusco – 2023?
- ¿De qué manera influyen los juegos estratégicos en el desarrollo de la concentración en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 Cusco – 2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general.

Tomando cuenta las necesidades observadas en la práctica docente en el jardín I.E.I. DOLORESPATA N°50005, se brindan un objetivo general que nos ayude en nuestro propósito de investigación y que a su vez los objetivos específicos que den respuesta a los problemas que planteamos.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Comprender las actitudes que muestran los niños en el desarrollo de la atención al realizar las estrategias en el momento de las actividades en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 cusco – 2023
- Determinar de qué manera influyen los juegos estratégicos en el desarrollo de la concentración en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 cusco – 2023.

1.4. Justificación e importancia del estudio.

Las estrategias que realizaremos se refieren a un conjunto de actividades mentales en los niños para facilitar la adquisición de conocimientos. Estas estrategias pedagógicas son acciones que realizaremos para mejorar sus procesos de aprendizaje.

Es por ello que estos procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser de una manera más llamativa y dinámica para que nosotras podamos despertar el interés de nuestros niños tomando en cuenta su ritmo de aprendizaje, para que esto sea más significativo para el niño y pueda captar mejor la información.

En esta investigación buscamos mejorar su desempeño y la atención sostenida en los niños y niñas de 4 años, utilizando las diferentes estrategias para estimular su atención, permitiendo que los niños interactúen con su cuerpo y sus sentidos.

El siguiente proyecto tiene mucha importancia en los educandos ya que no han podido obtener aprendizajes significativos, por el motivo de que el niño algunas veces no logra obtener los mejores resultados; ya que algunos docentes no utilizan las estrategias necesarias o adecuadas para poder enseñar de mejor forma a los niños. También nos beneficia a las docentes porque podremos brindar conocimientos de manera más concisa, incentivando al continuó aprendizaje de los niños de inicial.

Tenemos como propósito obtener cambios positivos en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 es por ello que trabajaremos los diferentes juegos estratégicos, para que los niños puedan mejorar de forma rápida y divertida; con estas estrategias buscaremos el interés de seguir aprendiendo, ser más sociables y aprenderán a trabajar en equipos para un mejor rendimiento.

La importancia que tiene estas estrategias es que resuelven los diferentes problemas que presento la institución educativa y al hacer uso de las diferentes estrategias de jugos para estimular la concentración de los niños y niñas, se tomó en cuenta los instrumentos de recolección de datos como son las variables de estudio como son las estrategias y la atención sostenida, que servirá para futuras investigaciones.

1.5. Delimitación de la investigación.

La presente investigación se llevará con los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 Cusco – 2023 con el propósito de desarrollar la atención y concentración en niños; para lo cual utilizaremos juegos estratégicos.

1.6. Limitación de la investigación.

Mi presente trabajo de investigación cuenta con las siguientes limitaciones.

- Una de nuestras limitaciones fue que no tuvimos acceso a los libros y otros materiales que son difíciles en su adquisición dada nuestra situación económica
- El acceso a la biblioteca institucional ya que solo puedes tomar prestado el libro si tienes el carnet
- Poca disponibilidad en textos que presentan la información necesaria para el desarrollo de nuestras variables

CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

La autora (Mayorga Chavez, 2019) en Ecuador, realizo la tesis titulada “el juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “escuela de educación básica 21 de abril”, ciudad de Riobamba periodo 2018-2019”; Este estudio adopta un enfoque cualitativo como es propio de las ciencias sociales o ciencias humanas, por lo que se encuadra en el marco de las ciencias de la educación el tipo de investigación realizada que se constituye en el estudio de los seres humanos, El análisis revela el impacto en el proceso más que la explicación.

En conclusión, son muchos los beneficios de ejecutar diferentes tipos de juegos didácticos en el aula. Porque los niños aumentan su nivel de interacción y confianza con sus profesores y compañeros, potencian su capacidad de observación, y aumentan su concentración, atención, creatividad y razón. Se incrementa el interés por aprender y todo ello se facilita en el desarrollo del aprendizaje.

A través de la atención, los niños pueden desarrollar niveles de atención, selección, coordinación, organización, interés y concentración antes de tomar decisiones o realizar actividades.

Comentario: en esta investigación nos dan a conocer que los juegos estratégicos utilizados son fundamentales e importantes en el desarrollo de la atención, es por eso que como docentes tenemos que utilizar las estrategias más dinámicas donde podamos captar toda la atención necesaria del niño.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

(Carmen Castro, 2018) En Piura; realizo la presente investigación titulada “aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la institución educativa maría reina –Chulucanas, Piura – 2018”; la metodología de este estudio pertenece al tipo aplicada y está construido según el método cuantitativo. La investigación aplicada, también conocida como investigación practica o empírica, busca aplicar los conocimientos adquiridos para resolver problemas en el corto plazo, aplicándolos de inmediato a través de acciones específicas para enfrentar problemas específicos (Hernández et al., 1997). Según Galeano (2004), los estudios que utilizan enfoques cuantitativos buscan principalmente la precisión de las medidas que trabajan con datos cuantificables. En el presente estudio, cuantificamos los datos recopilados para medir la capacidad de atención observada de los niños. Este tipo de investigación se basa en un conocimiento, situación o problema específico y permite explicar e interpretar sus posibles causas o consecuencias (Sampieri et al., 2004).

Concluyen con la evaluación efectuada después de la aplicación de un juego didáctico que permitió determinar el nivel de atención alcanzado por el 68% de los niños observados, quienes comenzaron a mostrar mejoría a partir de la sesión realizada, 59 también mejoraron su atención y concentración durante la ejecución. Los juegos didácticos ayudan a mantener la atención, también requieren paciencia y concentración, y son efectivos para promover el aprendizaje de una manera amena y divertida, y formar estrategias didácticas efectivas que puedan mejorar la atención de los estudiantes, hace una gran diferencia en el nivel, antes y después de aplicar el juego didáctico.

Comentario: En esta investigación nos dan a conocer que la aplicación de los juegos didácticos utilizados mejoró de manera significativa la atención en los niños quienes después mejoraron su capacidad de concentración y atención.

2.1.3. Antecedente Local

(Bejarano Ramos Lidia, 2021); En Cusco realizo la siguiente investigación titulada “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. Este estudio adopto el tipo de investigación cualitativa que es el de recoger información a través de la observación y comportamientos naturales de los actores en su contexto sacando e interpretando informaciones de acuerdo a las personas implicadas.

Esta investigación tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno que utiliza la recolección de datos sin revisión numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, basadas en la observación de comportamientos naturales.

En conclusión, sabemos que la atención es la capacidad de seleccionar, concentrarse en los estímulos relevantes. Al mismo tiempo se considera la atención como el proceso cognitivo que nos permite orientarnos a los estímulos relevantes. Desde los diferentes enfoques se ha podido puntualizar como definen la atención sabiendo que los niños y niñas del nivel inicial pierden con mucha facilidad la atención con diferentes distractores.

Comentarios: En esta investigación podemos comprender sobre la atención que hace referencia al estado de observación y alerta y que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en el entorno del niño.

2.2. Bases teórico-científicas.

2.2.1. Juegos Estratégicos:

Primero, el juego didáctico es un método divertido de enseñanza que tiene como objetivo ayudar a los niños a aprender algo específico de una manera lúdica. Este tipo de juegos educativos fomentan la inteligencia y ponen en práctica los conocimientos de forma activa. Es fácil para los niños recordar cosas divertidas e interesantes. Estos juegos didácticos son más efectivos durante su desarrollo. ¿Por qué? Esta etapa de la vida es cuando más aprendemos, por lo que debemos aprovechar este tiempo para fortalecer las capacidades de nuestros hijos, y a través del juego esta es una gran elección. También es cierto que a través del juego los niños son capaces de expresar mejor sus emociones y liberar la energía acumulada a través de la aceptación social.

El método de aprender mediante el juego se consideraba muy antiguo, pero ahora se ha restaurado. Esto es aún más importante en el mundo actual conectado con la nueva tecnología, cuando es imperativo que los niños no aprendan todo a través de las pantallas. Hay muchas herramientas que su hijo puede usar para aprender con la tecnología, pero intente usar juegos tradicionales, especialmente juegos.

2.2.1.1. Tipos de juegos:

La capacidad de mantener la atención en una actividad es un factor clave para el aprendizaje y para garantizar un buen rendimiento académico.

Cualquier proceso de aprendizaje o de adquisición de conocimientos, requiere de un estado de concentración que supone mantener la atención focalizada durante el tiempo necesario.

En los niños, el nivel de atención se va desarrollando con los años. Es una capacidad que necesita un entrenamiento para conseguir alcanzar un nivel óptimo.

- **Control y coordinación de los movimientos:** La coordinación motora se ha definido como la capacidad para realizar los movimientos eficientemente, de manera precisa, rápida y ordenada. La coordinación motora se consigue cuando las partes de un mismo movimiento o los movimientos de varias extremidades o partes del cuerpo se combinan de una manera que lo hacen de manera sincronizada, suave y eficiente con respecto al objetivo intencionado, es decir cuando se contraen los músculos correctos, en el momento correcto y con la

intensidad adecuada. Los movimientos coordinados se caracterizan por: Velocidad, distancia, dirección, ritmo y tensión muscular apropiada.

La coordinación, por lo tanto, es esencial para conseguir el funcionamiento correcto de nuestro cuerpo y de su interrelación consigo mismo y con el medio. Si no tuviéramos coordinación, nuestros gestos serían imprecisos, nuestros movimientos torpes, unas acciones anularían a otras, y los esfuerzos que realizaríamos para conseguir pequeños objetivos resultarían enormes. Cambeiro (1987)

- **Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación de objetos o cosas:**

Como todos sabemos, contamos con cinco sentidos: vista, oído, gusto, tacto y olfato. Y se asocian directamente a los órganos receptores del cuerpo, que recogen los fenómenos y las situaciones que se producen en nuestro medio. Si nos detenemos un instante a pensar en lo que ahora mismo estamos haciendo, comprobaremos que somos receptivos a todo lo que a nuestro alrededor acontece. Por un lado, nuestra vista se detiene a leer este artículo a la vez que nuestras manos están tocando el soporte donde lo estamos leyendo, lo que nos permite sentir si está frío o es rugoso o cualquier otra característica o propiedad que posea. Y también somos capaces, al mismo tiempo, de escuchar el ruido de fondo y de apreciar los olores que hay en el lugar en el que nos hallamos.

De la anterior reflexión se deduce fácilmente que todos los sentidos están continuamente activos y receptivos a lo que pasa en torno nuestro. Están preparados para avisarnos de posibles peligros como sería el caso de que, de repente, oliéramos a humo o que escucháramos ruido fuerte. Así pues, los sentidos son mecanismos fisiológicos que envían mucha información a nuestros órganos a través de estímulos exteriores. Toda ella llega al cerebro y este la procesa, lo que produce, por un lado, diferentes reacciones y, por otro, aumenta el aprendizaje.

2.2.1.2. Condiciones de juego

- **Desarrollo de la imaginación:** ¿qué es la imaginación? Se trata de la capacidad para representar mentalmente hechos, historias o cosas que no existen en la realidad o que no están presentes en ese momento. Lo importante es entender que los niños no solo tienen que ser observadores o receptores, sino también participantes, creadores, a través de la imaginación.

Cómo desarrollar la imaginación de los niños: Creatividad infantil: dibuja, pinta y colorea; leer y contar cuentos, ir a exposiciones y museos, el arte es creatividad; expresión corporal.

- **Desarrollo de la empatía:** Es la capacidad de ponerse en el lugar de los demás e intentar hacer el ejercicio de comprender sus emociones; esta permite accionar teniendo en cuenta a los demás, por lo que desarrollar la empatía fortalece el desarrollo individual y favorece la autoestima. Es necesario que los niños entiendan las emociones de los demás y que las interacciones sociales sean permanentes. Por ello, en la relación con los otros se debe aprender a relacionarse y a evitar o mediar los conflictos interpersonales, una de las formas para poder alcanzar esta habilidad es a través de los juegos de empatía.

¿Por qué practicar juegos de empatía?

Los niños aprenderán a ser empáticos al percibir que otras personas son empáticas hacia ellos. Una de las formas de enseñanza es la observación, así como el comprender que los otros también sienten emociones, aunque claro, después de los 10 años es que se aprende mejor el ponerse en el lugar del otro, entendiendo con mayor facilidad los sentimientos ajenos. Para desarrollar la empatía, es fundamental establecer una buena comunicación, sin discusiones, promoviendo la inteligencia emocional mediante el discurso.

2.2.1.3. Organización de la estrategia

- **La representación mental en la teoría de Piaget:** A partir de la imitación, el niño será capaz de representarse en su mente realidades externas. Los primeros indicios de imitación los encontramos en el segundo estadio en la forma de “contagios vocales” (los niños producen vocalizaciones después de escuchar voces). A partir del quinto estadio los niños imitan movimientos que no han hecho nunca (ex: mover un lápiz y hacer garabatos encima del papel). Finalmente, al sexto estadio aparece la imitación diferida (imitación cuando el modelo no está presente). ¿Cómo surge la imitación diferida? Cuando el niño imita un modelo que no está presente parece que el modelo percibido ha sido reemplazado por un modelo interno: la imagen mental, que es producto de la interiorización de la imitación. Así pues, la capacidad de imitación es concebida por Piaget como la clave de paso hacia la representación mental. Para la psicología cognitiva, cualquier forma de conocimiento de la mente es una modalidad de representación mental (el lenguaje, el conocimiento manual o artístico, el científico). Las representaciones mentales son asimilables a elementos de un

código con el cual se elaboran realidades externas al sujeto. En su actividad perceptiva ecológica, el niño extrae de su entorno unidades de significación. Esto es, destaca del fondo global de sus experiencias tempranas algunos fenómenos relevantes.

El niño pone en marcha un mecanismo de análisis perceptivo gracias al cual examina, analiza características, extrae elementos de estos fenómenos destacables. El resultado de este análisis perceptivo se guarda en forma de imagen-esquema: un esbozo interno de esta, una abstracción-simplificación que retiene algunas de sus características importantes. La imagen-esquema sale de una Re descripción de la primera o sucesivas imágenes que han interesado a la percepción del niño.

2.2.2. Atención

La atención es el acto por el cual nuestra mente percibe con claridad y precisión uno o más objetos o situaciones al mismo tiempo. Términos como enfoque, concentración, conciencia, etc. se refiere a una cierta manera de prestar atención a algo. En otras palabras, la atención significa apartar la mente de algo para concentrarse en otra cosa.

De acuerdo con la primera idea, el mindfulness nos lleva de manera muy específica a la idea de que para hacer un mejor uso de la forma en que entendemos las cosas o resolvemos problemas, necesitamos usar nuestra voluntad para dirigir y controlar nuestros pensamientos.

La atención es la capacidad que alguien necesita para comprender algo o un objeto, prestar atención o prestarle atención. Desde un punto de vista psicológico, la atención no es un concepto separado, sino un nombre dado a varios fenómenos. Tradicionalmente, esto se ha visto de dos maneras diferentes pero relacionadas. Por un lado, la atención como cualidad percibida se refiere a la función de la atención como filtro de estímulos ambientales, enfocando la actividad mental en objetivos, decidiendo qué estímulos son más relevantes y priorizándolos para un procesamiento consciente más profundo., entendida como un mecanismo que controla y regula procesos cognitivos que van desde el aprendizaje reflexivo hasta el razonamiento complejo. En psicología experimental, la atención se divide en controlada y libre según se instruya al sujeto para que preste atención a ciertas cosas. (García, 2003, p. 102). La atención implica la capacidad de centrar el esfuerzo mental en estímulos específicos con exclusión de otros. La atención es un fenómeno complejo que está presente en todas nuestras acciones y es multifacético. Implica el uso de estrategias metódicas que utiliza

el organismo para reconocer la información del entorno y asignarla adecuadamente para realizar de manera óptima una tarea determinada.

2.2.2.1. Dimensiones de la atención

Según su carácter intensivo o selectivo, el cuidado tiene dos dimensiones básicas (Davis, Jones y Taylor, 1984, Para sumarán y Davies, 1984), dando lugar a diferentes tipos de atención selectiva o focalizada y atención distraída, así como una dimensión de atención sostenida intensa o vigilancia. Selectividad o enfoque

Es la capacidad de centrar la atención en uno o dos estímulos relacionados sin confundirse con otros estímulos que actúan como distractores.

(Russell, 1995; Johnston y Duck, 1986; Van Somere, Brower, 1992). Al responder tales preguntas, ¿cómo podemos centrar nuestra atención en el estímulo dada la gran cantidad de información que recibimos a la vez? Este concepto conduce a la atención como un mecanismo de capacidad limitada cuya función es asegurar un adecuado procesamiento perceptivo del flujo de información sensorial. También tiene características que aseguran que las funciones más importantes se realicen correctamente. El procesamiento diferencial de diferentes clases de información simultánea a menudo se estudia fundamentalmente en la atención selectiva. Aunque la fuente de atención puede ser interna (memoria) o externa (entorno), el campo de la atención selectiva se ha centrado tradicionalmente en fuentes externas (Batlle, 2009).

2.2.2.2. La teoría de la atención de Sohlberg y Matee

Los autores de esta teoría proponen un modelo jerárquico en el que los niveles finales de atención requieren un mayor esfuerzo cognitivo que los niveles anteriores. Para ellos, existe un desarrollo gradual de la atención para poder realizar con éxito actividades y tareas que requieren un alto nivel de atención. Su modelo es uno de los más utilizados en neurociencia y la mayoría de las pruebas de atención se basan en él.

El modelo jerárquico propuesto considera la atención como un proceso altamente complejo, que consiste en niveles paralelos de actividad, capaz de filtrar información relevante, controlar representaciones mentales y modulares respuestas a estímulos con estímulos externos e internos. El modelo jerárquico propuesto por estos autores consta de seis componentes clasificados en dos grandes grupos, considerando los mecanismos involucrados por un lado y el lado controlador por el otro.

Mecanismo involucrado

Atención selectiva: la capacidad de elegir estímulos específicos en presencia de varias distracciones y separar la información irrelevante según la prioridad.

Atención dividida: la capacidad de un individuo para prestar atención a dos cosas a la vez, procesar información de ambas actividades y realizar una de ellas automáticamente.

Atención Sostenida: la capacidad de un individuo para mantener un comportamiento constante durante un período prolongado de tiempo sin caer en estados de fatiga, agotamiento o pérdida de interés en las actividades.

Grado de control

Atención Alterante: la capacidad de cambiar la atención entre diferentes tareas, cambiar de una actividad a otra y volver fácilmente a actividades anteriores.

Atención Focalizada: la capacidad de un individuo para auto dirigirse, realizar un seguimiento visual y enfocar la atención en respuesta a una variedad de estímulos.

Arousal: la capacidad del individuo para mantenerse despierto y alerta. Describe la capacidad general del cuerpo para seguir estímulos y órdenes.

En cuanto a la clasificación propuesta por los autores mencionados, considerando la edad cronológica de los niños participantes, la presente investigación basa la clasificación en los mecanismos involucrados, excluyendo la dimensión de división. Este es el nivel de atención más complejo, uno que los niños de 5 años aún no pueden absorber porque requiere reacción y atención. Además de cambiar, prestar atención a diferentes estímulos y realizar múltiples tareas simultáneamente.

2.2.2.3. Grados de control de la atención:

Distinguiremos entre tres tipos de atención: Involuntaria, voluntaria y pasiva.

- **Atención Involuntaria:** La atención involuntaria se refiere a la presencia o aparición de nuevos estímulos que son fuertes e importantes, pero que disminuyen rápidamente debido a la repetición o la monotonía. Este nivel de atención se caracteriza por la pasividad y el sentimentalismo. Esto se debe a que los individuos no están dirigidos a los objetos o actividades que conducen a su actividad.

- **Atención Voluntaria:** El aprendizaje del lenguaje, entre otros requisitos, es propio de la etapa escolar de la infancia y permite un desarrollo de la atención voluntaria.
- **Atención Pasiva:** Durante los primeros años de vida, la atención del niño es atraída y controlada por las palabras de los padres sin esfuerzo individual.

2.2.2.4 La atención tiene cuatro etapas:

- **Manténgase alerta:** Los niños deben estar alertas, atentos y listos para recibir información. Esto puede ser difícil de hacer si tiene falta de sueño, hambre o ansiedad. Los niños que no prestan atención pueden poner la cabeza sobre la mesa o parecer distraídos.
- **Elige dónde centrar tu atención:** La información nos bombardea todo el tiempo y no podemos concentrarnos en todo a la vez. Tenemos que decidir qué capturar. En otras palabras, los niños deben elegir enfocarse en sus maestros o padres.
- **Ignorar las distracciones:** Concentrarse en la clase o en la práctica de baloncesto significa no prestar atención a los perros que ladran o a los autos que pasan. Los niños necesitan poder ignorar las distracciones para poder concentrarse.
- **Cambia el foco de atención:** Algunas perturbaciones no pueden ser ignoradas. Por ejemplo, un ruido fuerte en el pasillo atraerá la atención de los chicos de la clase. Pero el alumno debe ser capaz de volver a centrar su atención en el maestro y mantenerla allí. Estos pasos pueden parecer simples, pero no lo son. Los niños pequeños pueden necesitar más tiempo para desarrollar las habilidades necesarias. Algunos niños tienen problemas para concentrarse incluso a medida que crecen y pueden necesitar ayuda adicional. (Rosen, P.)

2.2.2.6. Importancia de la atención

La importancia de la atención es especialmente importante en el campo de la educación ya que es un proceso cognitivo. Considere que también se refiere a los mecanismos por los cuales una persona registra, filtra, decodifica y almacena información.

Por ello, se considera adecuado que los niños aprendan a ejercer la atención selectiva y voluntaria para permanecer centrados durante el aprendizaje o aprendizaje, independientemente de la presencia de otras influencias. En este sentido, cabe destacar que los procesos atencionales son importantes no solo en los escenarios educativos,

sino que no son los niños los únicos que necesitan ponerlos en práctica. De hecho, los procesos atencionales son muy importantes en muchas áreas. De la vida personal. Los niños prestan atención a los juegos que juegan, al igual que los adultos prestan atención a las etapas de desarrollo por las que están pasando (por ejemplo, el material que leen, el trabajo profesional que hacen, hablan o escuchan la radio), etc...).

A través del proceso de atención, somos capaces de realizar la mayoría de las tareas que realizamos a diario. Así como puede mantener una conversación fluida y continúa con otra persona a través de este proceso. De manera similar, las actividades de aprendizaje intelectual en las que nos involucramos no pueden lograrse sin la atención adecuada como medio de refuerzo, manteniendo ese enfoque atencional para absorber e incorporar el aprendizaje.

2.2.3. La Concentración

La concentración se entiende como un proceso mental llevado a cabo a través del razonamiento; consiste en la concentración voluntaria de toda la atención de la mente en o en la contemplación del objeto, objeto o acción en cuestión, y dejando toda la serie de eventos u otros objetos que puedan interferir. La concentración es la habilidad aprendida de responder pasivamente o no distraerse con estímulos irrelevantes. La concentración también significa estar completamente en el aquí y ahora, en el presente (Schmid y Peper, 1991). Entonces, si el enfoque es una habilidad, probablemente se pueda mejorar y desarrollar con la práctica. El aprendizaje sin concentración es casi imposible, por lo que la concentración es esencial para el aprendizaje.

La concentración es una de las habilidades básicas del proceso del conocimiento. Nos enfocamos en un punto de interés durante el tiempo que sea necesario mientras nos concentramos.

2.2.3.1. Recomendaciones la concentración

Es muy importante tener claro lo que se quiere conseguir. Cuando deseamos algo desesperadamente y lo presentamos como una meta a alcanzar se han movilizad muchos recursos en un esfuerzo para que esto suceda. Por tanto, cuanto más claras sean las metas de aprendizaje del niño, más centrado estará en alcanzarlas.

Tenga en cuenta que el proceso tiene una curva que disminuye con el tiempo. Por lo tanto, es útil insertar pausas para volver a enfocar.

Aprovechar las indicaciones del docente, combinando lo que escuchaste con la explicación del maestro y escribe los detalles más interesantes en oraciones cortas.

2.2.3.2. Juegos Recomendados

- Rompecabezas de letras y formas geométricas simples.
- Ejercicios de punteo
- Reconocimiento de errores en dibujos sencillos
- Localizar dibujos repetidos.
- Reproducción de figuras mediante números
- Sopa de letras.
- Crucigramas
- ejercicios de comer letras
- identificación de palabras
- sudoku

2.2.3.3 Concentración y el aprendizaje

Por ejemplo, digamos que un niño de 5 años puede concentrarse de 10 a 25 minutos; un niño de 10 años puede concentrarse durante 20 a 50 minutos. Entonces pedirles más es pedir algo que no está en su naturaleza.

La capacidad de concentración no depende de las habilidades especiales del niño, sino de su edad. A medida que los niños crecen, aumenta su capacidad para concentrarse en temas específicos, especialmente si te atrae o te interesa.

Pero, por supuesto, la concentración también puede verse afectada por la distracción y la falta de motivación. Si los niños estudian en la escuela y el ambiente los distrae o el plan de estudios no los motiva, su capacidad de concentración disminuirá. Aunque el entrenamiento cerebral puede ayudarte a conseguir un mejor rendimiento académico

La atención es un proceso interno con un componente conductual. Este proceso no siempre ocurre de la misma manera, depende de la novedad del material que se esté procesando, el proceso varía desde un nivel voluntario hasta un nivel menos consciente. De esta forma, la atención ocurre simultáneamente con otros procesos como la percepción, la memoria a corto y largo plazo, y no se puede evitar. Al prestar atención, también debe distinguir entre la información que debe procesarse y la información que no.

Desde una perspectiva neurobiológica, la atención, la motivación y la emoción están vinculadas. Se cree que los determinantes de la atención son la motivación y las emociones, por lo que estados de alta motivación e interés estrechan el foco de atención y reducen la capacidad de distracción, y el tono emocional de los estímulos recibidos y las emociones circundantes contribuyen a la toma de decisiones. Lo que sucederá se convierte en una prioridad. Atención (García, 1997). Durante el proceso de aprendizaje se activan diferentes áreas del cerebro, lo que requiere coordinar un complejo de acciones que incluye los cinco sentidos y el movimiento del propio cuerpo.

2.3. Definición de términos.

2.3.1 JUEGO: El juego sigue siendo una actividad importante en la infancia. La naturaleza inculca en cada niño normal una fuerte inclinación o propensión al juego para garantizar que se satisfagan ciertas necesidades básicas de desarrollo. La cultura guía, sostiene y redirige estos impulsos lúdicos. Divertirse es una forma en la que debes aprender y demostrar que estás aprendiendo. Tal vez la forma más creativa para que los niños aprendan. En algunos casos, también es una forma de descubrir nuevas realidades. (Pérez, 1998, p. 56)

El juego es libre y espontáneo, no depende de refuerzos o eventos externos. Los sujetos saben que se involucran en actividades que fluyen libremente, que no son juzgados por parámetros convencionales y que tienen un espacio personal dentro de un margen de error que es inaceptable para otras actividades. El juego es un modo de expresión. Puedes expresarte mucho más claramente que en otros contextos.

Preferencias, motivaciones, tendencias, actitudes. El juego es un comportamiento intrínsecamente motivado que produce placer. El juego prioriza los medios sobre los fines.

Los juegos son actividades experienciales en las que el sujeto está completamente involucrado. Esta es probablemente una de las características más interesantes desde un punto de vista pedagógico. Los niños son seres únicos que, de manera holística, tienen actitudes, deseos, creencias y habilidades relacionadas con su desarrollo físico, emocional y cognitivo. Porque todos estos factores entran en juego en las actividades recreativas. (Rodríguez, 2016, párrafo 87)

2.3.2. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Usamos estrategias de instrucción para comprender qué acciones toman los maestros para promover la disciplina y el aprendizaje de los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas, deben estar respaldadas por una rica formación teórica de los docentes, porque en la teoría existe la creatividad necesaria para acompañar la complejidad del proceso de aprendizaje.

2.3.3. ATENCIÓN: Se define como un proceso. Para Rubenstein (1982), la atención cambia la estructura de los procesos mentales para que aparezcan como actividades orientadas a objetos resultantes del contenido de las actividades propuestas que controlan el desarrollo de los procesos mentales, la atención es la concentración de los aspectos de los procesos mentales.

2.3.4. PROCESO DE ATENCIÓN: Esto sucede cuando el receptor comienza a capturar activamente lo que ve o escucha y comienza a prestarle atención a eso o partes de él, en lugar de solo mirar o escuchar. Esto se llama teoría de la capacidad (Banyard, 1995: 29) y se ocupa de cuánta atención se puede prestar en un momento dado y cómo esa atención puede variar dependiendo de cuán motivada o estimulada esté. En base a este enfoque, como dice el autor, se podría hablar de atención selectiva, pues a lo largo de la vida una persona selecciona e interpreta constantemente la información que recibe de su mundo o entorno. La gente se sorprendería si todo recibiera la misma atención

2.3.5. CONCENTRACIÓN: La concentración es un proceso mental que ocurre a través del razonamiento; consiste en concentrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre el objeto, objeto o acción que se está haciendo o contemplando en ese momento, dejando atrás toda la secuencia de eventos u otros objetos que puedan interferir. Deje a un lado sus logros o sus preocupaciones. La concentración es fundamental para estudiar y trabajar.

CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. Hipótesis central o general.

Los juegos estratégicos influyen significativamente en los procesos de atención y concentración en los niños de 4 años del aula Loritos de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005

3.1.2. Hipótesis específicas.

- El nivel de atención que tienen los niños de 4 años en el nivel inicial I.E. Inicial Dolorespata N°50005, antes de la aplicación de nuestros juegos estratégicos es bajo.
- El nivel de concentración de nuestros niños de 4 años en el nivel de inicial; en la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005, antes de la aplicación de nuestros juegos estratégicos es bajo.

3.2. Variables de la investigación.

3.2.1. Variable independiente.

Juegos estratégicos

3.2.2. Variable dependiente.

Proceso de atención y concentración

3.2.3. Operacionalización de variables.

Variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
juegos estratégicos (juegos de memoria y canciones)	Teniendo en cuenta lo dicho previamente "el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín Educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo" (Calero, 2003, p.25).	Son las operaciones que nos permite internalizar aprendizajes del juego de manera afectiva y feliz.	<ul style="list-style-type: none">• Tipos de juego• Condiciones del juego• Organización de la estrategia	<ul style="list-style-type: none">• Control y coordinación de los movimientos• Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación de objetos o cosas• Desarrollo de la imaginación• Desarrollo de la empatía• Consolida representaciones mentales

Variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Proceso de atención y concentración	La atención sostenida es la capacidad de concentrarse en una actividad o estímulo durante un período prolongado de tiempo. Nos permite concentrarnos en una actividad durante el tiempo requerido incluso cuando hay distracciones. CogniFit (2018)	Se midió a través de la observación directa con la guía de observación que fue válida a juicio de expertos	<ul style="list-style-type: none"> • atención • concentración 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas • Trabaja en equipo • Encuentra la salida • Selecciona y procesa la información realizada • Controla sus movimientos • Tiene asociación visual • Realiza sonidos de acuerdo a la canción • Realiza varias actividades a la vez • Percepción de diferencias • Ordena secuencias lógicas propuestas • Participa con gusto en actividades individuales y grupales • Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos • Construye su propia secuencia • Reproduce y construye patrones específicos con patrones específicos • Describe las características de la imagen • Contrasta y describe las características de diferentes objetos • Describe la posición de los objetos y ubicación • (Izquierda/ derecha) en las actividades lúdicas. • Describe la posición de los objetos y ubicación • (Arriba/abajo) en las actividades lúdicas. • Describe la posición de los objetos y ubicación • (cerca/ lejos) en las actividades lúdicas. • Ordena diferentes actividades de acuerdo a • secuencias temporales.

3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.

Este estudio pertenece al tipo aplicada y está construido según el método cuantitativo. La investigación aplicada, también conocida como investigación práctica o empírica, busca aplicar los conocimientos adquiridos para resolver problemas en el corto plazo, con el objetivo de su aplicación inmediata a través de acciones específicas para enfrentar problemas específicos (Hernández et al., 1997). Según Galeano (2004), los estudios que utilizan enfoques cuantitativos buscan principalmente la precisión de las medidas que trabajan con datos cuantificables. En el presente estudio, cuantificamos los datos recopilados para medir la capacidad de atención observada de los niños. Este estudio es de nivel descriptivo. Este tipo de investigación parte de un conocimiento, situación o problema específico y trata de explicar y posibilitar sus posibles causas o consecuencias (Sampieri et al., 2004) mejora la atención y concentración en niños de 5 años desde el primer nivel en centros de investigación.

3.3.1. Enfoque de investigación.

El siguiente proyecto tiene el enfoque cuantitativo que según el autor este método utiliza análisis estadístico. Se obtiene a partir de la recopilación, la medición de parámetros, la agregación de frecuencias y la demografía. Plantea una pregunta de investigación específica y definida. Sus problemas de investigación se ocupan de cuestiones específicas. Cuando se plantea una pregunta de investigación, revisa lo que has estudiado antes. Esta actividad se denomina revisión de la literatura. (Hernández, Fernández y Bautista, 2010)

3.3.2. Tipo de investigación.

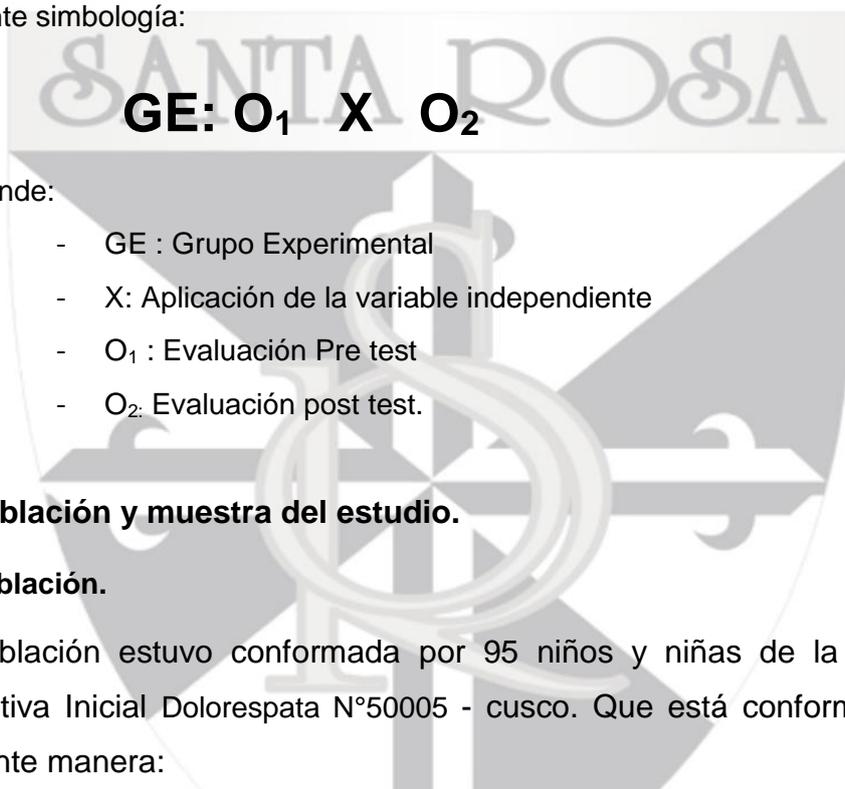
Esta investigación es una investigación aplicada. Por qué la I.E. Inicial Dolorespata N°50005 Cusco-2023 utilizará juegos estratégicos para desarrollar habilidades de atención en niños y niñas de 4 años. Para (Tamayo, 2006) también se denomina investigación aplicada activa o dinámica, la cual está muy relacionada con la pura porque depende de sus hallazgos y aporte teórico; Caracterización o investigación aplicada; este tipo de investigación se centra en su aplicación inmediata más que en el desarrollo de teorías.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

- Estudio explicativo: porque los juegos estratégicos ayudan en la atención y concentración en los niños y niñas; utilizando juegos metodológicos par que puedan captar más a la docente.

3.3.4. Diseño de investigación.

El diseño de la investigación es pre experimental con pre – test y post con la siguiente simbología:



3.4. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

La población estuvo conformada por 95 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 - cusco. Que está conformado de la siguiente manera:

EDAD Y AULA	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
3 años Conejitos	15	7	22
4 Años "A" Mariposas	13	9	22
4 años Loritos	11	10	21
5 años Condorito	18	12	30
Total			95

3.4.2. Muestra.

(Sampieri, 2010), nos indica que la muestra del estudio fue tomada deliberadamente a criterio del investigador. En este caso se elige la clase de loritos de 4 años que tiene 11 niños y 10 niñas, y hay 21 alumnos en total. Aquí hay un experimento en este salón de clases. Este trabajo de investigación describe el muestreo aleatorio y la intencionalidad o conveniencia, ya que este trabajo se centrará en los niños y no utilizará estadísticas.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

(Pulido, 2015); Señala que los métodos de observación permiten recopilar información en tiempo real y que esto sucede de manera espontánea. Además, esta técnica facilita el contacto directo del investigador con el campo de estudio, ya que el guía de observación se encarga de observar y registrar comportamientos y movimientos en varios momentos seleccionados sin involucrarse directamente en la situación. Se utilizará una herramienta de lista de verificación para evaluar el desarrollo de la atención y concentración en niños de 5 años, y la misma herramienta se aplicará a todos los estudiantes al principio y al final del estudio para comparar los resultados.

Técnicas	Instrumentos
La observación	<ul style="list-style-type: none">• Diario de campo• Guía de observación• Lista de cotejos
Bibliográficas	<ul style="list-style-type: none">• Fichas (transcripción textual, resumen, comentario...)

3.5.1. Técnica de procesamiento de datos

En este trabajo de investigación desarrollaremos la variable independiente, en la cual se utilizará como técnica las actividades relacionadas con la variable dependiente, es decir, la habilidad comunicativa y la observación.

Para (Zapata, 2006); Escribe que los métodos observacionales son procedimientos que utiliza el investigador para observar directamente el problema en estudio sin actuar sobre él, es decir, sin modificarlo ni realizar ningún tipo de manipulación.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Como se utilizarán guías de observación, las herramientas utilizadas en este trabajo de investigación se aplicarán a la variable dependiente.

(Villalobos, 2018) Revela que son herramientas físicas que nos permiten almacenar o registrar información sobre el aprendizaje de los estudiantes. Podemos realizar o ajustar según los criterios de evaluación de cada ciclo.

3.6. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE DATOS

Las técnicas y herramientas utilizadas en este estudio son:

3.6.1 TÉCNICAS

Observación: Este método de investigación cualitativa permite visualizar y validar el desarrollo del proyecto de investigación “juegos estratégicos para estimular la atención en niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005 cusco – 2023”. Porque fue de ayuda para la recopilación de datos.

3.6.2 INSTRUMENTO

- **Diario de campo:** El diario de campo como instrumento de evaluación al profesor obtener información acerca del progreso del alumno. El diario de campo es un instrumento del y para el aprendizaje que permite al profesor conocer mediante registros descriptivos, analíticos y críticos los comportamientos, con el fin de tomar decisiones para alcanzar el logro de los aprendizajes esperados.
Este instrumento de evaluación promueve la reflexión mediante el cuestionamiento de la propia práctica y la teoría que la guía, lo que enriquece el conocimiento de los alumnos e incluso transforma su práctica. (Rojotse, 2021)
- **Ficha de Observación:** La Ficha de Observación contiene una serie de indicadores para evaluación y recolección de datos, aplicados con el propósito de conocer el problema en cuestión y serán realizados en niñas y niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Dolorespata N°50005 cusco – 2023”.

- **Lista de Cotejo:** La lista de cotejo es un instrumento que relaciona acciones sobre tareas específicas, organizadas de manera sistemática para valorar la presencia o ausencia de estas y asegurar su cumplimiento durante el proceso de aprendizaje.

3.7. Aspectos éticos

En la presente investigación resaltamos que todos los datos obtenidos fueron usados de referencias bibliográficas verídicas.

- **Protección de las personas:** A lo largo de la investigación se observó absoluto respeto a los derechos fundamentales ya la dignidad humana de las personas involucradas en la investigación.
- **Beneficencia y no malicia:** A lo largo de la investigación se asegura la integridad de los participantes, se buscan sus intereses y se evitan riesgos o daños innecesarios.
- **Justicia:** La encuesta se llevó a cabo en el marco de prácticas justas y armoniosas para garantizar que todos los participantes fueran tratados de manera equitativa y justa y que todos se beneficiaran de los resultados.
- **Integridad científica:** la investigación se lleva a cabo de acuerdo con el debido proceso, honestidad, transparencia, imparcialidad, responsabilidad e integridad.
- **Consentimiento Informado Pleno y Claro:** Plenamente informado, libre, claro y específico. Esto constituye consentimiento para el uso de la información por parte de las personas como sujetos de investigación o propietarios de datos para los fines específicos establecidos en esa investigación.

CAPITULO IV – ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1. Presupuesto o costo del proyecto.

RUBRO	COSTO UNITARIO		COSTO TOTAL	
BIENES				
- Papel Bond	Paquete	25.00	3 paquetes	75.00
- fotocopias		0.10		300.00
- material didáctico 35		35.00		35.00
- impresiones		0.40		1,200.00
- lápices de colores		1.00		12.00
SERVICIOS				
- internet x 3 meses		70.00		210.00
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la suma total de los bienes más los servicios)		150.00		150.00
TOTAL				1,982.00

SON: MIL NOVECIENTOS OCHENTA Y DOS SOLES 00/100

4.2. Cronograma de actividades.

N°	Actividades	AÑO 2022					AÑO 2023											
		A	S	O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
1	Identificación del problema.		X	X	X													
2	Formulación del plan de investigación.			X	X	X												
3	Selección Bibliográfica				X	X	X											
4	Elaboración de la matriz de consistencia.					X	X	X										
5	Planteamiento del problema, objetivos y justificación.						X	X	X									
6	Construcción del marco teórico.							X	X	X								
7	Elaboración del proyecto.								X	X	X							
8	Aprobación del proyecto.									X	X	X						
9	Elaboración de los instrumentos de investigación.									X	X	X						
10	Gestión de apoyo Institucional									X	X	X						
11	Validación de los instrumentos de investigación.										X	X	X					
12	Aplicación de instrumentos.										X	X	X					
13	Organización y tabulación de datos.											X	X	X				
14	Análisis e interpretación de datos.											X	X	X				
15	Análisis de Resultados y contrastación de hipótesis.												X	X	X			
16	Redacción del informe.												X	X	X			
17	Revisión y aprobaciones informe.													X	X	X		
18	Presentación del informe.														X	X	X	
19	Sustentación.														X	X	X	

4.3. Control y evaluación del proyecto.

En esta parte se considera quién o quiénes serán las personas o instancias que harán el monitoreo de la investigación. Por ejemplo, el asesor de tesis, el jefe de la unidad de investigación, el jefe de la unidad académica. Según corresponda.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Bejarano Ramos Lidia, C. Z. (2021). *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 jeronimo*. Cusco.
- Carmen Castro, M. (2018). *FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES*. Obtenido de FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES: file:///C:/Users/KOE%20TECH/Downloads/ATENCION_ATENCION_SELECTIVA_CARMEN_CASTRO_MONICA_ISABEL.pdf
- Hernandez Sampieri, H. (2014). p. 4.
- James, W. (2019). *WILLIAM JAMES SOBRE LA ATENCIÓN (Y POR QUÉ ES LA FACULTAD MENTAL MÁS IMPORTANTE)*. GALLARDO.
- Mayorga Chavez, M. (21 de abril de 2019). *UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*. Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5887/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000016.pdf>
- Piaget, J. (02 de Diciembre de 2013). *Buenas Tareas*. Obtenido de Atención y Piaget: <https://www.buenastareas.com/ensayos/Atenci%C3%B3n-y-Piaget/45308515.html>
- Pulido, M. (2015). *métodos y técnicas de investigación*. Obtenido de métodos y técnicas de investigación: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005061.pdf>
- Rojotse. (09 de Octubre de 2021). *tu maestro*. Obtenido de tu maestro: <https://tumaestros.co/diario-de-campo-como-instrumento-de-evaluacion/>
- Sampieri. (2010).
- sampieri, r. h. (2014). *metodologia de la investigacion*. mexico: McGraw Hill Education.
- Tamayo, T. y. (2006). *Marco metodologico*. Obtenido de <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0088963/cap03.pdf>
- Villalobos, F. H. (2018). *Monografia*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6613/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20TAMAYO%20VERA%20OLIVIA%20-%20FPYCF.pdf?sequence=1&is>
- Zapata, J. (2006). *Teorias y metodologia de Investigacion*. En C. A. Aristizabal. Obtenido de *Teorias y metodologia de Investigacion*.

V. ANEXOS

5.1.MATRIZ DE CONSISTENCIA

5.2.MATRIZ DE INSTRUMENTO

5.3.INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

5.4.VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS APROBADOS



5.1 MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA DE INVESTIGACIÓN

Título: JUEGOS ESTRATEGICOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. INICIAL N°468CUSCO - 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>General: ¿Cómo influye los juegos estratégicos en el desarrollo de la atención en niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005 cusco – 2023?</p>	<p>General: Tomando en cuenta las necesidades observadas en la práctica docente en el jardín IE Inicial Dolorespata N°50005, se brindan un objetivo general que nos ayude en nuestro propósito de investigación y que a su vez los objetivos específicos que den respuesta a los problemas que planteamos.</p>	<p>General: 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.</p>	<p>Variable 1. Independiente juegos estratégicos (juegos de memoria y canciones)</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de juego • Condiciones del juego • Organización de la estrategia <p>Variable 2. Dependiente Proceso de atención y concentración</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención • concentración 	<p>Enfoque de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuantitativo <p>Tipo de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicada <p>Nivel de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio Explicativo <p>Diseño de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pre- experimental <p>Población: La I.E. Inicial Dolorespata N°50005 cuenta con 95 niños.</p> <p>Muestra: El aula de loritos de 4 años cuenta con 10 niñas y 11 niños haciendo un total de 21 estudiantes.</p> <p>Técnica de muestreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Observación. <p>Técnicas e instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación • Lista de cotejos <p>Metodología de análisis de datos:</p>
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye los juegos estratégicos en el desarrollo de la atención en niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005 cusco– 2023? • ¿De qué manera influyen los juegos estratégicos en el desarrollo de la concentración en niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005 cusco–2023? 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender las actitudes que muestran los niños en el desarrollo de la atención al realizar las estrategias en el momento de las actividades en niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005 cusco– 2023 • Determinar de qué manera influyen los juegos estratégicos en el desarrollo de la concentración en niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005 cusco–2023. 	<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de atención que tienen los niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005, antes de la aplicación de nuestros juegos estratégicos es bajo. • El nivel de concentración de nuestros niños de 4 años de la IE Inicial Dolorespata N°50005, antes de la aplicación de nuestros juegos estratégicos es bajo. 		

5.2. MATRIZ DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
Juegos estratégicos	• Tipos de juego	Control y coordinación de los movimientos	Desarrolla la coordinación óculo manual al momento de realizar los juegos estratégicos	
			Desarrolla la coordinación óculo podal al momento de realizar los juegos	
			Coordina partes de su cuerpo durante el juego	
			Mantiene el equilibrio al momento de jugar	
			Tiene una correcta postura al realizar los juegos	
		Reconocemos nuestra lateralidad mediante canciones y bailes		
		Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación de objetos o cosas	Reconoce objetos por su textura mediante el tacto	
			Diferencia objetos por su textura mediante el tacto	
			Realiza dibujos y trazos con las manos sobre distintos materiales	
			Realizan objetos con papel (origami)	
	Realiza actividades de dactilopintura			
	• Condiciones de juego	Desarrollo de la imaginación	Realizamos el juego de la gallinita ciega	
			Inventa situaciones imaginarias y las desarrolla mientras juega	
			Juega e imagina formas con los globos	
			Crea formas con plastilina	
			Nos convertimos en minichef y realizamos galletitas	
		Realizamos trajes con materiales reciclados con ayuda de los papas		
		Nos disfrazamos de mimos		
		Desarrollo de la empatía	Comparten materiales de juego	
			Se dividen roles al momento del juego	



			Realizan una dramatización de un cuento	
			Trabajamos en equipos en los juegos realizados	
			Jugamos a la telaraña para conocernos	
			Dibujamos a nuestro mejor amigo	
	<ul style="list-style-type: none"> Organización de la estrategia 	Consolida representaciones mentales	Imita personajes de los juegos	
			Atribuye diferentes significados a los objetos que los rodea y juega con ellos	
			Crea rimas y adivinanzas	
			Crea cuentos con distintos personajes	
			Realizamos juegos de memoria	
			Juegos de expresión emocional	
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
Proceso de atención y concentración	<ul style="list-style-type: none"> Atención 	Demuestra un buen nivel de vigilancia ante las actividades propuestas	Participa en el juego siguiendo las indicaciones	
		Trabaja en equipo	Realiza exposición de la sesión realizada	
		Encuentra la salida	Juega al laberinto	
		Selecciona y procesa la información realizada	Participa en la realización de adivinanzas	
		Controla sus movimientos	Juga el juego de la estatua siguiendo las indicaciones	
		Tiene asociación visual	Relaciona las imágenes iguales	
		Realiza sonidos de acuerdo a la canción	Canta una canción que conozcan	
		Realiza varias actividades a la vez	Baila siguiendo las indicaciones	
		Percepción de diferencias	Encuentra las diferencias en dos imágenes similares	
		Ordena secuencias lógicas propuestas	Construye con los bloques	
Ordena por colores o tamaños las figuras geométricas				



• Concentración	Participa con gusto en actividades individuales y grupales	Participa de manera activa al jugar la ronda	
		Ubica respectivamente donde van los diferentes animales	
	Identifica, describe, compara y clasifica los objetos del exterior según atributos	Juega con masilla de acuerdo con su imaginación	
		Pinta con tempera de acuerdo a la imagen	
	Construye su propia secuencia	Realiza secuencias con las figuras geométricas (Concreto)	
	Reproduce y construye patrones específicos	Sigue la secuencia de colores primarios	
	Describe las características de la imagen	Describe el personaje principal del cuento	
	Contrasta y describe las características de diferentes objetos	encuentra al intruso	
	Describe la posición de los objetos y ubicación (Izquierda/ derecha) en las actividades lúdicas.	Resuelve su ficha de lateralidad	
	Describe la posición de los objetos y ubicación (Arriba/abajo) en las actividades lúdicas.	Resuelve las fichas de forma, movimiento y localización	
	Describe la posición de los objetos y ubicación (cerca/ lejos) en las actividades lúdicas.	Juega con la pelota de trapo según las indicaciones (cerca-lejos)	
	Ordena diferentes actividades de acuerdo a secuencias temporales.	Cuenta lo que hizo antes de venir a clases	
	Recuerda la secuencia del cuento.		



5.3 Instrumentos de investigación

FICHA DE OBSERVACIÓN

UNIDAD EDUCATIVA:

NIVEL: Inicial

EDAD: 4 años

FECHA:

HORA: 9.30 am

RESPONSABLE:

INDICADORES: Siempre, Casi siempre, a veces, nunca.

OBJETIVO:

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Participa en el juego siguiendo las indicaciones				
02	Realiza exposición de la sesión realizada				
03	Juega al laberinto				
04	Participa en la realización de adivinanzas				
05	Juga el juego de la estatua siguiendo las indicaciones				
06	Relaciona las imágenes iguales				
07	Canta una canción que conozcan				
08	Baila siguiendo las indicaciones				
09	Encuentra las diferencias en dos imágenes similares				
10	Construye con los bloques				
11	Ordena por colores o tamaños las figuras geométricas				
12	Participa de manera activa al jugar la ronda				
13	Ubica respectivamente donde van los diferentes animales				
14	Juega con masilla de acuerdo con su imaginación				
15	Pinta con tempera de acuerdo a la imagen				
16	Realiza secuencias con las figuras geométricas (Concreto)				
17	Sigue la secuencia de colores primarios				
18	Describe el personaje principal del cuento				
19	Encuentra al intruso				
20	Resuelve su ficha de lateralidad				
21	Resuelve las fichas de forma, movimiento y localización				
22	Juega con la pelota de trapo según las indicaciones (cerca-lejos)				
23	Cuenta lo que hizo antes de venir a clases				
24	Recuerda la secuencia del cuento.				



ANEXO N° 10: Carta de presentación

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a):

ZEVALLOS TEJADA, Mirtha Miriam

Presente. -

Es muy grato dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, recurrimos a su persona al elegirlo como JUEZ EXPERTO para validar el instrumento de investigación que se pretende utilizar en la recolección de datos, en la Tesis de JUEGOS ESTRATEGICOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DOLORESPATA N°50005 CUSCO - 2023, para optar al título de Licenciado (a) en EDUCACIÓN INICIAL, por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco, del egresado(a): CCASANI QUISPE, XIOMARA y CHOQUECOTA ALVARADO, MABEL MAYLI

El instrumento tiene por objetivo medir la variable DEPENDIENTE y es por dicho motivo, la necesidad de determinar la validez de su contenido; solicitamos la evaluación integral del instrumento, en base a su amplia experiencia y conocimientos. Adjunto a la presente, se alcanza lo siguiente:

- Instrumento(s) elaborado(s)
- Ficha de validación del instrumento por el experto
- Operacionalización de la(s) variable(s) de estudio.
- Matriz de instrumentos de investigación.
- Matriz de consistencia lógica de investigación

Agradeciendo su colaboración y atención a la presente, estamos seguros que su opinión y criterio de experto, servirán para los fines propuestos de la investigación.

Atentamente,

Ccasani Quispe, Xiomara
Estudiante

Choquecota Alvarado, Mabel Mayli
Estudiante



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:
JUEGOS ESTRATEGICOS PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DOLORESPATA N°50005 CUSCO - 2023.
- 1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: FICHA DE OBSERVACIÓN
- 1.3 INVESTIGADOR(ES):
CCASANI QUISPE, Xiomara
CHOQUECOTA ALVARADO, Mabel Mayli
- 1.4 DATOS DEL EXPERTO:
- 1.4.1 Nombres y Apellidos: Mirtha Miriam Zevallos Tejada
- 1.4.2 Especialidad: Educación Física - Inicial
- 1.4.3 Lugar y Fecha: E. E.S.P.P. Santa Rosa
- 1.4.4 Cargo e Institución donde Labora: Docente E. E.S.P.P. Santa Rosa

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				78 %	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				80 %	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			60 %		
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				75 %	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				80 %	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				73 %	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				75 %	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				70 %	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					81 %
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				75 %	

1. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 74.7 %

2. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

- Procede a su aplicación.
 Debe corregirse.

3. **OPINION DE APLICABILIDAD:**

..... Apto para ser aplicada

4. **OBSERVACIONES:**

.....
.....


Sello y Firma del Experto.
DNI: 23992816