



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN
NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E N° 14063 DEL CASERIO
MONTE REDONDO LA UNIÓN, PIURA -2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

PALACIOS MORENO, CARLA LIZBETH

ORCID ID: 0000-0002-3650-1427

ASESORA

Mgtr. LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID ID: 0000-0002- 8575- 9467

PIURA_PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Palacios Moreno, Carla Lizbeth

ORCID ID: 0000-0002-3650-1427

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Mgtr. Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID ID: 0000-0002- 8575- 9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Ciencias y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación,
Chimbote, Perú

JURADO

Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

ORCID ID: 0000-0003-3679-5805

Mgtr. Ruth Santivañez Vivanco

ORCID ID: 0000-0003-3667-072x

Mgtr. Delia Fabiola, Barranzuela Cornejo

ORCID ID: 0000-0003-4762-6919

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

PRESIDENTE

Mgtr. Ruth Santivañez Vivanco

MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola, Barranzuela Cornejo

MIEMBRO

DEDICATORIA

A mi pequeño hijo Andréé Valentino quien es el motor y motivo para continuar superándome.

A mis padres por ser ejemplo de vida, porque creyeron en mí y porque me sacaron adelante, dándome ejemplos dignos de superación y entrega, porque en gran parte gracias a ellos hoy puedo ver alcanzada mi meta.

AGRADECIMIENTO

A Dios, Quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los momentos difíciles.

De manera especial a mis padres, pues ellos fueron el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional, sentaron en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación, en ellos tengo el espejo en el cual me quiero reflejar, pues sus virtudes infinitas y su gran corazón me llevan a admirarlos cada día más.

RESUMEN

La presente investigación denominada: “El juego para mejorar la atención en niños de 3 años de la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018” tuvo como finalidad determinar cómo el juego mejora la atención en niños de 3 años. El interés por la presente investigación nació a raíz de la observación y convivencia con los niños, pues se percibía en ellos un constante problema para que logaran prestar atención al desarrollar diferentes actividades dentro del aula de clases. Para analizar este problema, se empleó una metodología cuantitativa, con un diseño pre experimental. El instrumento que se utilizó para determinar si el juego mejoró la atención es la lista de cotejo, la cual estaba compuesta por 9 ítems. Los resultados obtenidos arrojaron que los niños mostraban un bajo nivel de atención, lo cual afectaba en el desarrollo interpersonal del estudiante, puesto que no prestaban atención en clase. Finalmente, después de aplicar las estrategias, se observó de manera notable que el 85 % de los alumnos obtuvieron el nivel de atención esperado, lo que quiere decir que después de haber aplicado el post-test los niños, lograron tener un alto nivel de atención. De este modo, se concluye que la aplicación de los juegos mejoró la Atención de los niños y niñas de 3 años de la I. E N°14063, Caserío Monte Redondo La Unión, Piura-2018.

Palabras claves: Juego, atención, atención auditiva, atención visual.

ABSTRACT

The present investigation called: “The game as a didactic strategy to improve the care in children of 3 years of the Educational Institution N ° 14063 of the Monte Redondo farm - La Unión, 2017” had as purpose to determine how the game helps to improve the attention in 3 year olds He was born as a result of the observation and daily coexistence with the children, because a constant problem was shown so that they could pay attention when developing different daily activities within the classroom. To analyze this problem, it was considered to use a quantitative methodology, with a pre-experimental design. The instrument that was used to determine if the juice helped better attention is the checklist, which was composed of 9 items. The results obtained showed that the children showed a low level of attention, which affected the interpersonal development of the student since they failed to pay attention in class. Finally, after applying the strategy, it was remarkably observed that 85% of the students have achieved the expected level of attention, which means that after having applied the Post-test, the students managed to have a high level of attention, concluding that the application of the games helped to improve the process of Attention of the 3-year-old children of the Educational Institution N ° 14063, Caserío Monte Redondo- La Unión Piura.

Key words: Play, attention, auditory attention, visual attention.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE TESIS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	18
2.1 Antecedentes	18
2.1.1. Antecedentes Internacionales	18
2.1.2 Antecedentes Nacionales	19
2.1.3 Antecedentes Locales	21
2.2. Fundamentos teóricos de la investigación.....	22
2.2.1 El Juego.....	22
2.2.1.1 Características del juego	24
2.2.1.2 Teorías del Juego de Piaget	24
2.2.1.3. Rol del juego en el nivel inicial	25
2.2.1.4. Importancia del Juego.....	26
2.2.2. La Atención.....	26
2.2.2.1. Teorías de la atención de Sohlberg y Mateer.....	27
2.2.2.2. Características de la atención.....	28
2.2.2.3. Tipos de Atención.....	29

2.2.2.4.	La atención y su relación con otros procesos.....	30
2.2.2.5.	Relación entre el juego y la mejora en la atención del infante preescolar	31
2.2.3.	La atención en niños de 3 años	32
III.	HIPÓTESIS	34
3.1.	Hipótesis General	34
3.2.	Hipótesis Específicas	34
IV.	METODOLOGÍA.....	35
4.1.	Diseño.....	35
4.2.	Población y Muestra.....	36
4.3.	Definición y operacionalización de las variables.....	38
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
4.5.	Plan de análisis.....	41
4.8.	Matriz de Consistencia.....	42
4.9.	Principios Éticos.....	43
V.	RESULTADOS	44
5.1.	Resultados por objetivos	44
5.1.1.	Objetivo Específico 1.....	44
5.1.2.	Objetivo Específico 2.....	48
5.1.2.	Objetivo Específico 3.....	52
5.2.	Contrastación de hipótesis.....	55
5.2.1.	Contrastación Hipótesis General.....	54
5.2.2.	Contrastación Primera Hipótesis Específica.....	56
5.2.3.	Contrastación Segunda Hipótesis Específica.....	57
5.2.4.	Contrastación Tercera Hipótesis Específica.....	58
5.3.	Análisis de los Resultados.....	61
5.3.1.	Análisis de acuerdo al primero objetivo específico	60
5.3.2.	Análisis de acuerdo al segundo objetivo específico	60
5.3.3.	Análisis de acuerdo al Tercer objetivo Específico.....	60

5.3.4. Análisis de acuerdo al objetivo general.....	63
VI. CONCLUSIONES	64
VII. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Edad	37
Tabla 2 Grado	37
Tabla 3 operacionalizacion de variables	38
Tabla 4 Matriz de consistencia	42
Tabla 5 Resultado de pre test en el nivel de atención	44
Tabla 6 Resultado Pre Test por Dimensión: Atención Auditiva	45
Tabla 7 Resultado Pre Test dimensión: Atención Visual	46
Tabla 8 Resultado del Pos Test Nivel de Atención	48
Tabla 9 Resultado Pos Test variable El Juego	49
Tabla 10 Resultados Post Test dimensión: Atención Auditiva.....	50
Tabla 11 Resultado Post Test dimensión: Atención Visual.....	51
Tabla 12 Comparación de Resultados Pre test- Pos test.....	53
Tabla 14 Chi cuadrado	55
Tabla 15 Prueba de chi cuadrado Especifico 1	57
Tabla 16 Prueba de chi cuadrado especifica 2	58
Tabla 17 Prueba de chi cuadrado especifico 3.....	59
Tabla 18 Prueba de Hipótesis Especifico 4	60

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 Muestra de resultados general Pre Test en la dimensión Atención.....	45
FIGURA 2 muestra los resultados del Pre Test dimensión Atención Auditiva.....	46
FIGURA 3 Muestra los resultados del Pre Test dimensión Atención Visual.....	47
FIGURA 4 Muestra los resultados del Pre Test dimensión Atención Visual.....	48
FIGURA 5 Muestra los resultados del Pos Test variable el juego	49
FIGURA 6 Muestra los resultados de Pos Test dimensión Atención Auditiva.....	51
FIGURA 7 Muestra los resultados del Pos Test dimensión Atención Visual	52
FIGURA 8 Gráfica de barras comparación de resultados Pre Test y Pos Test.....	53
FIGURA 9 Gráfica de barras	56
FIGURA 10 Gráfica de barras prueba del chi cuadrado.....	57
FIGURA 11 Gráfica de barras hipótesis específica 2.....	58
FIGURA 12 Gráfica de barras hipótesis específica 03.....	59
FIGURA 13 Gráfica de barras hipótesis específica 4.....	60

I. INTRODUCCIÓN

Estudios realizados en el contexto mundial durante estos años, demuestran que existen dificultades relacionados a deficiencia y la poca atención de los alumnos en los salones de clases, podemos apreciar que con mayor frecuencia existe un bajo nivel académico, lo que implica un gran problema que impide la obtención de los conocimientos compartidos por los docentes en las aulas.

A nivel internacional: se manifiesta que existen dos componentes que están fuertemente unidos a las dificultades de hiperactividad están son la atención y la concentración, lo que vendría hacer el causante y la consecuencia de diversas dificultades en el desarrollo de la enseñanza – enseñanza (Trianes, 2000).

Por ello deducimos que todos los países a nivel internacional atraviesan por la misma situación, desde la perspectiva de Flores y Rafaela, (2020), expresa que “el desarrollo integral del niño sin duda alguna, es una problemática constante de los últimos años”.

En la actualidad, existen muchas organizaciones internacionales, que se encargan de cuidar el bienestar, la seguridad y la educación que reciben los infantes a nivel mundial. Esta preocupación por los infantes, parte en la necesidad de encontrar los medios necesarios para que se les brinde una atención adecuada para que tengan una mejor calidad de vida. Siendo así, que uno de esos recursos indispensables para garantizar que los niños logren una formación adecuada en la educación, por ello es un derecho esencial que tienen los seres humanos para obtener una educación de

calidad y gratuita para lograr que se busquen estrategias pertinentes para potenciar el desarrollo del infante.

A nivel Nacional: en la actualidad las dificultades de los estudiantes ha sido progresiva en cuanto a la falta de atención en las clases, por ellos deducimos que existe diferentes causas que se han manifestado en ellos, estas pueden estar focalizadas en diversas aristas, como la baja calidad, no cuentan con ambientes adecuados para realizar sus actividades, falta lugares recreativos dentro de los colegios, fundamental para los estudiantes de inicial; bajo abyecto instructivo, escasa instrucción y capacitación a los docentes ; y a todo estas dificultades sumamos la presión de los docentes para que desarrollen actividades fuera de su litigio cronológico ya que los dirigen a vivenciar transformaciones alteradas.

Según el investigador (Aguilar y Santona, 2020) expresa que:

En el Perú las diversas Instituciones Educativas, tienen grandes impedimentos en brindar una buena educación básica regular ya que los métodos de enseñanza en los estudiantes no tienen buenos resultados, por ello deducimos que uno de los factores que afectan los procesos de enseñanza es la mala utilización de los dispositivos tecnológicos, esto está afectando la atención a los estudiantes ya que está creando un mal comportamiento, aumento de agresividad, violencia e indisciplina y falta de atención sienta esto lo esencial para el desarrollo de sus actividades de los estudiantes durante el tiempo de su educación. Por ello para darle solución a la problemática se realizó esta investigación, para posteriormente planificar y poner en marcha nuevos métodos que sean direccionados a los estudiantes para que logren mantener el interés

en aprender y de tal manera lograr la atención y control de sus emociones mejorando su rendimiento académico. (p. 12)

A nivel local : En la I.E 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura - 2018, se logra observar que los estudiantes no mantienen una buena atención a sus clases y se desvían del tema fácilmente, lo que conlleva que pasen su tiempo jugando con objetos, saliendo de los salones de clases, distrayendo a sus compañeros empezando conversaciones ajenas a la clase e incluso no le prestan atención a lo que el docente les está indicando para que realicen o a veces se concentran y prestan atención a las actividades que les interesan., por lo que vemos que los estudiantes desmotivan a sus compañeros a que presten atención.

Por ende, deducimos que los docentes no realizan sus clases con recursos didácticos que motiven a los estudiantes para que presten atención a las actividades que se están realizando dentro del aula, por lo que los docentes son pocos innovadores y no logran planificar sus sesiones de aprendizaje de acuerdo a la realidad problemática que existe en sus salones de clases; no aprovechando los diferentes objetos que tiene a su alcance para lograr que los estudiantes estén interesados en los contenidos que está dictando en el salón de clase. Davidson, (2012) manifiesta que toda esta problemática es causante de los docentes ya que ellos no tienen ninguna preocupación para que se mantengan actualizándose sobre las nuevas metodologías que se están utilizando para lograr alcanzar una buena atención de los educandos.

Ante esta situación problemática, se planteó como posible solución el uso de juegos orientados a mejorar la atención en los niños de 3 años de la I.E 14063 Monte Redondo La Unión, Piura – 2018.

Auber y Banzer (2010) citado por Cama y Javier consideran que “Los juegos son un espacio de comunicación basado en la creación de nuevas situaciones imaginarias donde los alumnos se enfrentan a una meta, deseo o meta de juego" (p.9), por ello durante el juego, los alumnos siguen una regla que les permite seguir jugando hasta que aprendan lo que les enseña el docente.

Ante lo expuesto, se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera el juego mejorara la atención en los estudiantes de 3 años en la I. E. 14063, Caserío Monte Redondo la Unión, Piura- 2018? y el camino para dar una respectiva solución al planteamiento de esta pregunta se fundamenta como objetivo general, determinar de qué manera el juego mejorara la atención en los estudiantes de 3 años en la I. E. 14063, Caserío Monte Redondo la Unión, Piura- 2018, para complementar el camino a recorrer se plantea los siguientes objetivos específicos como: Medir el nivel de atención antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 3 años en la I. E. 14063, Caserío Monte Redondo la Unión, Piura -2018, medir el nivel de atención después de aplicar la estrategia de juego en los estudiantes de 3 años en la I. E. 14063, Caserío Monte Redondo la Unión, Piura- 2018, comparar los resultados obtenidos antes y después de aplicar las estrategia de juego a los estudiantes de 3 años en la I. E. 14063, Caserío Monte Redondo, la Unión 2018.

Para analizar esto, se utilizó un enfoque cuantitativo de diseño pre experimental que implica pre test y pos test de grupos específicos que determinan la significancia tanto al inicio como al final del experimento aplicando el juego. La muestra contiene un total de 27 estudiantes (14 niñas y 13 niños).

Los frutos extraídos arrojaron que un 85% de los estudiantes de la I.E. Monte Redondo, lograron obtener el nivel de atención mediante la estrategia del juego, mientras que el 11% se encuentran en proceso de lograrlo. Finalmente, un porcentaje mínimo del 4% aún se encuentran en inicio. En general, Como resultado muestran que los estudiantes de la I.E antes mencionada, conocen lo que es el juego, por lo tanto, la estrategia ejecutada mejoró significativamente la atención de los niños de 3 años.

En conclusión, se logró determinar que la aplicación de los juegos mejoró la atención de los estudiantes 3 años de la I. E. N°14063, Caserío Monte Redondo- La Unión, Piura-2018 de hecho, puede mejorar el aprendizaje en varios campos y conducir al éxito personal. Esta capacidad se utilizará para actividades actuales y futuras. También son autodidacticas y cómodas. Al final, eligen el resultado y todo lo que necesitan para apoyar al estudiante.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Según, **Freire (2018)** “*Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula*”. Tesis previa la obtención del título de licenciada en educación Parvularia y recreación. Tuvo como objetivo presentar estrategias pedagógicas para mejorar los procesos de aprendizaje en el aula con niños de 5 a 6 años que presentaban dificultades de atención y concentración. La metodología utilizada es de tipo explicativo, la cual se trabajó con una muestra no probabilística y para la recolección de datos aplicó la técnica de la entrevista y como instrumento el cuestionario y el guion de entrevista. La investigación llegó a concluir que, la realización de diversos ejercicios y actividades de apoyo pedagógico permitieron un progreso significativo en los estudiantes, permitiéndole superar los inconvenientes de atención y concentración que presentaban, favoreciendo en ellos, un aprendizaje multisensorial de manera lúdica.

Romero y Callejas (2016), en su estudio de investigación denominada, “*Programa Atento Aprendo como estrategia para mejorar la atención selectiva*”, Tesis para optar el grado en Licenciatura en Educación Especial” El objetivo fue implementar un programa de intervención que favorezca los niveles de atención selectiva en los estudiantes del aula inclusiva del Colegio Infantil Creación de Neiva – Huila. Investigación de tipo acción participativa, con un enfoque cualitativo. La población estuvo conformada por niños del nivel inicial con problemas en el proceso atencional. Se empleó como técnica la observación y la guía de observación y una

prueba diagnóstica para medir el nivel de atención. La investigación, concluye qué, entre las diferentes causas que originan los bajos niveles de atención en los niños, esta la falta de motivación a ser parte activa de los procesos de enseñanza, por lo que los docentes deben adecuar sus estrategias a las exigencias actuales en el aula de clases, evitando que la improvisación no juegue un papel en la enseñanza, sino por el contrario se trabaje en un entorno estructurado, compilado de elementos que motiven, potencien y accionen dinámicas para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Vargas (2020), *“Actividades motrices finas para mejorar la atención en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°440-Pimentel, 2020”* Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue determinar la influencia de las actividades motrices finas en la mejora de la atención de los niños de cinco años. El método de investigación que se utilizó es pre-experimental, fue aplicado puesto que se desarrolló un taller “Mis manitas herramientas creativas”. Esto se llevó a cabo para mejorar la atención en niños y niñas de cinco años y así lograr los resultados para llegar a una conclusión más correcta de la problemática. Se trabajó con una población y muestra de 26 niños y niñas de cinco años. El instrumento que se aplicó para la evaluación fue la prueba para medir la atención MA1. Se desarrolló un taller de 20 actividades motrices finas para mejorar la atención de los niños de cinco años. En conclusión al aplicar el taller “Mis manitas herramientas creativas” se mostró logro significativo en el desarrollo de la atención, evidenciándose en los resultados del pre test donde se apreciaba que la totalidad de los estudiantes se encontraron en nivel bajo de atención revirtiéndose en los resultados del post - test en el cual un alto porcentaje de los estudiantes alcanzaron el nivel alto de atención, mientras que una

minoría de porcentaje se encuentran en nivel medio, confiriendo de esta manera significatividad a la aplicación del taller.

Cama y Javier (2016), *“Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención en niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial “Ave María” del distrito de Cayma – Arequipa.* Tesis para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial. El objetivo fue determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años de la I.E antes mencionada. Esta investigación utilizó el método científico, ya que esto les permitió obtener información trascendente y fidedigna con un nivel aplicado. pues tuvo como finalidad la resolución de problemas concretos. Asimismo, tiene un sentido práctico porque busca la aplicación inmediata de las teorías pedagógicas en estrategias didácticas para el mejoramiento de la calidad educativa del infante. Los autores concluyeron que el rendimiento académico de los niños es bastante heterogéneo en tanto los niveles de atención prestados y las dinámicas lúdico-recreacionales. En tal sentido, contextualizándolo a la realidad de estudio, se hace necesaria la efectiva aplicación del juego en los salones de clase para mejorar los niveles de atención y por tanto el desarrollo de conocimiento significativo.

Paitán (2020), *“Cuentos infantiles para mejorar la atención en niños de Inicial de Huanchaco en época de pandemia por covid-19”* Tesis para grado académico de Maestra en Psicología Educativa. La investigación tuvo como objetivo Conocer como los Cuentos infantiles promueven la atención en niños del nivel inicial de Huanchaco en época de pandemia por COVID-19. La metodología desarrollada concierne al tipo de investigación básica de diseño interpretativo, asimismo se utilizó como instrumento la entrevista sobre cuentos infantiles para desarrollar la atención en

niños de elaboración propia al cual fue aplicada a 3 expertos. Los resultados obtenidos concluyen que los docentes deben facilitar la construcción de conocimientos mediante la vivencia propia del niño acorde a la edad e intereses, siendo importante hacer partícipe al niño del cuento, los cuentos infantiles se deben plantear a partir de experiencias cotidianas, utilizar los medios virtuales para mediante el uso de material audio-visual, asimismo la utilización de, muñecos, imágenes, entre otros, de igual manera el uso de cuentos infantiles debe considerar diversas entonaciones, el conocer a profundidad la historia, finalmente se debe considerar la activa participación de los padres para que los cuentos infantiles tengan un impacto significativo.

2.1.3 Antecedentes Locales

Carmen (2018), *“Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura-2018”* Tesis para optar el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Su objetivo fue determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la atención de los niños de tres años del nivel inicial. La metodología bajo la cual se desarrolló la investigación, fue de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo. Su nivel respondió al explicativo y su diseño fue pre experimental con pre test – pos test con un solo grupo. Contó con una muestra no probabilística intencional de 25 niños. Para la recolección de datos utilizó la observación directa como técnica y la lista de cotejo como instrumento. Se concluyó que, la aplicación de juegos didácticos mejoró de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

Cáceres (2015), en su tesis de titulación “Estrategias Lúdicas para la Atención en los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial”. Universidad Privada César Vallejo, Piura. Su objetivo fue determinar la aplicación de un programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de los niños de 4 años. La investigación fue de tipo pre-9 experimental con diseño transversal cuasi experimental. El instrumento que utilizó fue el pre y el post test. Trabajó con una población de 22 niños de 4 años. Se obtuvieron los siguientes resultados: En el pre test, hay un significativo número de alumnos (89 %) con bajo nivel de atención; en el post test, un 92% en nivel de logro esperado. Como conclusiones se tienen las siguientes: se determinó que el programa de estrategias lúdicas resultó efectivo para el desarrollo de la atención.

2.2. Fundamentos teóricos de la investigación

2.2.1 El Juego

Definiciones del Juego según diferentes autores:

Pugmire Stoy (1996), lo define “En el mundo adulto, cómo mostrar el comportamiento humano y convertir el mundo real en un mundo virtual” (p.66), manifiesta que el juego está inmerso en distintas necesidades que realiza el ser humano.

Gimeno y Pérez (1989), lo definen como “un conjunto de actividades por medio del cual la persona manifiesta su estado emocional, deseos, mediante del lenguaje expresa su personalidad” (p. 65), por ello lo define también que es muy importante porque a partir de ello podemos distinguir su estado emocional.

Piaget (s.f), define: “El juego es un juego de acción intenso y lúdico que necesita ser conmovedor y sociable, esencialmente creativo, con el tiempo, el lugar y el espacio determinados por una persona determinada. Es una acción significativa.” (p 98), manifiesta además que la parte más importante del juego es que hace que el niño sea creativo.

UNICEF (s.f), define: “El juego es el hecho propio de los seres humanos especialmente del niño y su manera de comprender al mundo. El juego es esencial para el desarrollo mental, intelectual y social de un niño. Un defecto de desarrollo es un comportamiento natural.”

Schiller (s.f), “El juego establece la costumbre de expresar la virtud y el orden cambiado todo esfuerzo en felicidad y placer que posteriormente se expresa”

Vygotsky (s.f), “Los niños observan el comportamiento de los adultos a su alrededor, los repiten y cambian mientras juegan para ganar relaciones sociales esenciales.”

Considerando a los autores antes mentados se puede deducir que el juego es una acción muy relajante y divertida, a través de él logramos el desenvolvimiento intelectual, intercambiar ideas inesperadas e imaginarias en la que no importa el tiempo, ni el lugar; logrando así que el adulto o el niño fortalezca su capacidad de creatividad y de socializar con las demás personas.

2.2.1.1 Características del juego

Es placentero: Facilita un sentimiento de placer que conserva el trabajo con un alto nivel de atención y de agrado, es espontáneo y voluntario, es autónomo y permite empezar a entender a los niños cuales son y cómo se desarrolla el mundo en el que vive, sostiene un fin en sí mismo. En esta actividad de juego todo gira en torno de un objeto para su propia realización que resulta placentera, mantiene o impone reglas para su realización. Los jugadores se manifiestan y crean sus reglas para mantener el orden de sus actividades en el juego es una propuesta en relación con la acción, los materiales son o no necesarios para que realicen un juego. Para realizar un juego el niño no tiene que tener un juguete en específico si no que pueden realizar juegos con diversos tipos de objetos.

2.2.1.2 Teorías del Juego de Piaget

Piaget (1946), durante el desarrollo del niño, varias formas de juego son el resultado directo de cambios que atraviesan la estructura al mismo tiempo y traen varios cambios a la estructura intelectual del niño. Para él, el juego es la parte de la mente humana que conecta las tres estructuras básicas del juego con las etapas de desarrollo del pensamiento humano. Para él, los juegos se pueden clasificar en relación con determinadas etapas del desarrollo intelectual, son los siguientes:

Juego funcional, Aparece primero y resume cualquier actividad que un niño experimente por primera vez alrededor de los dos años. El juego se juega a través de la vista, el tacto, el olfato, el oído y el movimiento para ayudar a los niños a reconocerse y diferenciarse de los demás. Los niños de esta edad todavía no conocen las señales ni las reglas.

Juego simbólico, Durante esta etapa, los niños prestan atención al entorno más cercano a ellos, manifiestan objetos, acciones o escenas, comienzan a integrarse más socialmente, solucionan problemas internos y comparte a la aceptación de su corrección. Los signos de demanda representan objetos inexistentes, y su función principal es inducir el cambio cualitativo muy importante en relación con el movimiento de los sentidos inducido por el placer en el cumplimiento de un deseo, querer y resolver conflictos.

Juego de reglas, Durante este tiempo (5-6 años), estos juegos permiten que los niños comiencen a pensar de manera lógica y estratégica. El niño comienza a volverse más sociable. Piaget estudia los juegos funcionales y simbólicos, centrándose en la teoría de los juegos de contacto y la cronología de los niños que participan en el estudio actual.

2.2.1.3. Rol del juego en el nivel inicial

Zapata (1990) la palabra juego lo defino de la siguiente manera “Elementos esenciales de la educación escolar”. Los estudiantes adquieren más conocimiento cuando juegan. La educación utiliza el juego ya que brinda al infante muchos beneficios como el desarrollo cognitivo, la percepción, la memoria y lenguaje.

Flinchun (1988), a través del juego, los niños evolucionan, aprende a desenvolverse por sí mismo, desarrolla sus ideas, pensamientos, emociones, protegerse a sí mismo etc. Los infantes realizan diferentes actividades saltan, corren, se esconde, etc. Estas actividades ayudan a que ellos se diviertan y fortalezcan sus músculos; por ello, cuando se mueve, se estira, coge objetos, patea, descubre con su cuerpo, aprende

a usarlo y a ubicarlo muy bien en el espacio. Los motivos por el cual los niños deben jugar es para cooperar a su desarrollo físico.

2.2.1.4. Importancia del Juego

“Este juego tiene una linda secuela ya que ha adquirido un gran valor educativo en términos de explorar una relación racional con tu entorno. A través del juego, disfrutamos de nuestro entorno, nuestros objetos y nuestras interacciones entre nosotros y los que nos rodean.”. “En este juego puedes comenzar teniendo una exacta relación con nuestra realidad y comenzar una forma divertida de entrar en el contexto de las relaciones sociales. “Llegados a este punto, nos gustaría contribuir a través del juego para que los niños amplíen sus opciones de ejercicio y adquieran los patrones motores más básicos que puedan desarrollar las habilidades motoras adecuadas y sus habilidades básicas”. “Como tal, los juegos a menudo no son semi-académicos como se enfatiza, y las herramientas de aprendizaje necesarias deben considerarse como métodos que pueden usarse para mejorar el proceso de aprendizaje” (Jácome, 2013).

2.2.2. La Atención

La atención en los estudiantes juega un papel muy fundamental en muchos aspectos de la vida humana, por eso muchos autores la han definido y estudiado, y en el proceso de la psicología se han realizado grandes esfuerzos para definirla.

Según (Murillo, 2017) Autores que definen el tratamiento de la siguiente manera:

Vigotsky (1979), señala que “La atención es la base del uso de herramientas para el funcionamiento de las estructuras psicológicas para obtener información.

Porque la capacidad o incapacidad para dirigir la atención es el factor determinante del éxito o del fracaso.” (p. 63).

García (1997) manifestó que “La atención nótese como mecanismo directamente involucrado en la activación y manipulación del proceso y / o la selección, implementación y mantenimiento de la actividad psicológica”

De Vega (1984:22) manifiesta que “Los sistemas con funcionalidad y versatilidad limitadas realizan la tarea de seleccionar información son la atención en los seres humanos”

Los autores están asociados con este concepto porque para desarrollar la atención adecuada, los individuos deben estar dispuestos a controlar y dirigir su pensamiento. La atención es la suficiencia de las personas para comprender cosas y momentos reales. Saber que la atención ayuda a regular los procesos cognitivos permite a los niños desarrollar su mente a través de la atención.

2.2.2.1. Teorías de la atención de Sohlberg y Mateer

Los investigadores están proponiendo un modelo jerárquico que requiere esfuerzos cognitivos donde el último nivel de atención es mayor que el nivel anterior. Para ellos, la atención se desarrolla de maneras asombrosas para desempeñarse bien en actividades o tareas que requieren un alto nivel de atención.

Se divide en seis componentes la Atención. (Muñoz Marrón, Blázquez Alisente, Galpasoro Izaguirre, González Rodríguez, 2009):

- **Arousal:** Es una característica que te mantiene despierto. Significa la capacidad de ejecutar incentivo y obligación. Es una actividad de regeneración común.
- **Atención focal:** La capacidad de enfocar la atención en estímulos visuales, auditivos o táctiles específicos. En la evaluación, la cantidad de tiempo que una persona se apega al estímulo no es importante, pero la capacidad de concentrarse en él es importante.
- **Atención sostenida:** La facultad de mantener una respuesta cautelosa durante un largo período de tiempo
- **Atención selectiva:** Es la capacidad de elegir entre varias informaciones posibles sobre el tratamiento o un curso de acción adecuado, limitando la atención a ciertos estímulos mientras se presta atención a otros estímulos.

2.2.2.2. Características de la atención

- **La Concentración** Kahneman, (1973), “La concentración se manifiesta como fuerza y resistencia a enfocarse en objetos y otros estímulos secundarios.” El grado de atención está relacionado con la cantidad y la distribución que son inversamente proporcionales entre sí. Por lo tanto, cuantos menos temas tenga, más probabilidades tendrá de enfocar su atención y asignarla a cada objeto.
- **La Distribución de la Atención:** Aparece en cualquier movimiento e implica mantener varios objetos o situaciones en el centro de atención al mismo tiempo. Cuanto más estrechamente relacionada esté la automatización o la práctica del tema, más fácil será distraerte.

- **La Estabilidad de la Atención:** Rubenstein (1982), “Se debe enfatizar que se deben descubrir nuevos aspectos, aspectos y relaciones en el target orientado a la estabilidad del interés. La estabilidad depende de condiciones como la dificultad, la especificidad y la familiaridad del problema. Siempre que comprenda la actitud y el interés de una persona en este tema”.
- **Oscilamiento de la atención:** “La atención se centra en los momentos involuntarios, posiblemente debido a la fatiga” (Rubenstein, 1982). Esta facultad de llamar la atención podrá verse como una forma de suavidad que aparece en una variedad de situaciones. Especialmente cuando te distraes o cuando necesitas cambiar tu atención de manera apropiada porque necesitas prestar atención a varios estímulos en ese momento.

2.2.2.3. Tipos de Atención

- **Atención selectiva:** Kirby y Grimley (1992) “Es la capacidad de una persona para reaccionar ante aspectos esenciales de tareas y situaciones y no ignorar o parecer extraño”
- **Atención Dividida:** García (1997) “Este modelo de atención se da ante la abrumación de incentivos, y los recursos de atención disponibles para el tema se distribuyen a actividades complejas.”.
- **Atención Sostenida:** Kirby Grimley (1992) Tenga cuidado cuando una persona reconoce la necesidad de trabajar y necesita poder manejarlo durante mucho tiempo. Hay dos tipos de advertencias, según el grado de control voluntario. Y atención voluntaria
- **La atención auditiva y visual:** La taxonomía está concerniente con el modo de estimulación sensorial y sus propiedades. Los modos de atención más

estudiados son la atención auditiva y visual.; según Rosselló (1997) Existe una diferencia entre las dos modalidades donde la relación entre visual y espacial, información auditiva y tiempo es notable. Esta distinción identifica estas importantes diferencias teóricas en función de si el modelo de tratamiento descriptivo se basa en una modalidad u otra.

2.2.2.4.La atención y su relación con otros procesos

Es una acción que involucra las diversas clases de desarrollo psicológicos que manifiestan las personas del estado.

Rosselló (1998) y Tudela (1992; véase en García, 1997) manifiestan que “La correlación entre atención y desarrollo psicológico funciona en que la atención actúa sobre los mecanismos longitudinales que orientan y promueven la activación y función de estos procesos. La relación se establece de la siguiente manera:

- **Motivación, Emoción y Atención:** La motivación se define como el proceso de “iniciar, dirigir y finalmente detener una serie de acciones hacia una meta. Es uno de los determinantes de la acción y se relaciona con la variable imaginaria como motivación.” (Puente, 1998).

La alta motivación y el estado de atención estrechan el foco de atención y reducen la atención dividida, ya que se considera un determinante de la atención” (García, 1997)

- **La percepción y la atención:** Se considera una característica o atributo de la sensación. Por lo tanto, podemos elegir de manera más efectiva la indagación que es valiosa para nosotros. (García 1997)

“La presencia de la atención en los procesos perceptivos significa que una persona no solo escucha, sino que oye en medida, no obstante que también mira y piensa.” (Rubinstein, 1982).

(Kahneman, 1973)” La atención interfiere con su estilo de aprendizaje porque la gran mayoría de los estudiantes se encuentran laborando con la percepción (vista, tacto, oído, etc.). Estilo de aprendizaje único”.

2.2.2.5. Relación entre el juego y la mejora en la atención del infante preescolar

La etapa preescolar en el infante es la más significativa porque desarrolla las improntas primarias que condicionan emocionalmente el patrón de aprendizaje para el resto de su vida. En tal sentido, Trathemberg (2019) manifiesta que, sin deseo, no hay emoción y sin emoción no hay aprendizaje significativo, es por eso que los niveles de atención en los alumnos son deficientes al estudiar en un entorno impersonal, donde el “programa y la lección se convierten en ellos los insumos del aprendizaje rodeados de estrés y solemnidad”.

El juego es un método de estimulación temprana en la formación integral del infante, en tanto un estudio realizado por Kirp (2004) muestra como los niños con experiencias preescolares previas reportan un mayor éxito académico durante la vida estudiantil y universitaria, a diferencia de los que no la recibieron.

En la misma línea Digest citado por Katz(2000), señala que los niños pequeños sujetos a programas didácticamente orientados al desarrollo de habilidades académicas a temprana edad muestran resultados positivos en las evaluaciones estándares a corto plazo pero no a largo plazo; sin embargo los alumnos expuestos

a un trabajo más dinámico en un ambiente informal con juegos simultáneos de aprendizaje, muestran un mejor desempeño escolar a largo plazo.

Sin embargo, las investigaciones realizadas por Lázaro y cols. (2009) A través de temas y juegos de rol, muestra "perfecciona la atención de los seres humanos, mejorar la preservación y la comprensión de la información, desarrollar organizaciones positivas y aumentar el respeto y la motivación." Fuerza para las reglas que mejoran la seguridad ". Por Lo expuesto confirma que el educando interioriza conocimiento en base al sentido práctico proporcionado por la experiencia lúdica cuando conecta su atención con sus pasiones.

En su estudio de investigación plantea que Solovieva y Quintanar (2012) "Al finalizar de la etapa escolar, todo el estudiante de manera individual debería haber experimentado su propio comportamiento con símbolos y símbolos (comportamiento simbólico), y esta opción se puede dar en el juego." (p. 120). Por ello deducimos que es una forma de evitar que los estudiantes no tengan problemas para la comprensión de diversos textos y tengan un bajo nivel de aprendizaje de los conceptos de otros materiales del programa.

2.2.3. La atención en niños de 3 años

Los estudiantes es indispensables que tengan la atención para que logren alcanzar un buen rendimiento académico, la investigadora Flores & Rafaela, (2020) manifiesta que es un aspecto indispensable para que los infantes logren tener una educación adecuada es la atención, porque mediante ella los niños van a poder percibir todo lo que se les pretenden impartir, para que lo analice y procese en su memoria y solo recuerdo lo que fue significativo (p. 9)

Según, Aguilar & Santona, (2020) expresa que “La atención en niños de 3 años es un factor permanente que se utiliza al máximo para lograr las metas de aprendizaje, porque su forma y buen manejo han llevado a las actividades de clase a lograr las metas educativas. El aprendizaje” - cada condición objetiva depende de la conciencia ajustada. Conservación a largo plazo de la información que genera. Si no tiene cuidado, su información no será transmitida (p. 19) desde el punto de vista de Castro & Isabel, (2020) expresa que la atención se basa en controlar, dirigir y mantener la atención son nuestras habilidades mentales y juegan un papel importante en diversas áreas del ser humano, especialmente en el proceso de lectura, escritura y programación. (p. 21)

2.2.3.1. Importancia de la Atención en niños de 3 años

Los investigadores Castro & Isabel, (2020) manifiestan que la atención en esta edad cobra gran magnitud de importancia porque es apropiado que los niños aprendan a prestar atención de manera selectiva y voluntaria para que puedan concentrarse en el proceso de aprendizaje y durante el período de aprendizaje, incluso en presencia de estímulos distraídos. En este sentido, se debe enfatizar que no solo el proceso de asumir la responsabilidad es importante en el entorno educativo, sino que solo el niño debe practicarlo. El problema es que son indiferentes a muchas áreas de la vida personal y el proceso de subir al escenario es muy importante. Sobre el crecimiento que estás experimentando (p. 43)

2.2.3.2. Estimulación de la atención en niños de 3 años

Según, Castro & Isabel, (2020) manifiesta que llamar la atención de los niños de 3 años en el aula es uno de los mayores desafíos que enfrentan los maestros. Sin embargo, en las primeras etapas, estimular el desarrollo de la atención en un niño no parece aburrido, pero no es una tarea complicada. Los maestros deben saber cómo

utilizar otros medios y recursos en función de su capacidad para lograr el éxito.
Responsabilidades de los niños Puede guiarlos para que logren sus metas (p. 14)

2.2.3.3. Tipos de Atención en niños de 3 años

Atención Voluntaria. - según, Mendoza & Esperanza, (2020) deduce que niños toman decisiones basadas en estímulos y actividades específicas y usan los cinco sentidos para desarrollarlos bien. (p. 16) es decir que ellos realizan o elaboran algo nuevo por su propia cuenta.

Atención Involuntaria. – según, Mendoza & Esperanza, (2020) expresa que todo depende de cómo ha recepcionado la información, por lo que se basa en aquello para elaborar o realizar lo encomendado. (p. 17), es decir los niños al escuchar un sonido fijan su mirada en aquello.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

La aplicación de juegos como estrategia mejora de manera significativa la atención en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.

3.2. Hipótesis Específicas

H1: El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura -2018, antes de aplicar los juegos es bajo.

H.2. El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo, La Unión, Piura - 2018, después de aplicar los juegos es alto.

H.3. Existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo, La Unión, Piura - 2018, antes y después de la aplicación de juegos

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación

El estudio de investigación se ha adoptado y desarrollado con un enfoque cuantitativo y de tipo aplicada para evaluar los intereses de los estudiantes de 3 años. Los estudiantes se someten a un proceso de evaluación que le permite medir los datos de forma científica o digital. Utilice listas de verificación para ayudar con las herramientas de campo estadísticas

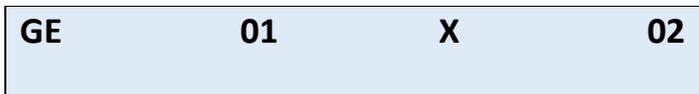
Este estudio está enfocado de manera cuantitativa, según el investigador Galeano (2004), pretende que la precisión de las mediciones utilizando datos cuantificables. En este estudio, cuantificamos los datos recopilados para medir la atención infantil observada.

Según Sampieri (2004) Este método es continuo, experimental y brinda el recojo de datos para probar hipótesis, establecer criterios y teorías de prueba y sacar conclusiones basadas en mediciones numéricas y análisis estadístico.

El diseño de la investigación que orientó el desarrollo de la investigación corresponde al diseño pre experimental con pre-test y post test con un solo grupo,

En los diseños pre experimental no suele existir la manipulación de la variable independiente solo se analiza sin alterarla o modificarla, lo que da cierto grado de validez a los resultados alcanzados (Hernández et al., 2010)

El referido diseño se representa de la siguiente manera:



En donde:

GE = Grupo experimental por 27 niños del nivel inicial de 3 años de la I.E 14063 del caserío Monte Redondo.

O₁ = Representa la observación de entrada: Aplicación del Pre-Test

X = Representa el pre experimento centrada en la aplicación del juego.

O₂ = Representa la observación de salida: Aplicación del Post-Test.

4.2. Población y Muestra

4.2.1. Población:

La población representa “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes” (Arias, 1999, p.81) estas características comunes pueden responder a criterios de homogeneidad, tiempo, espacio y cantidad”

El censo que se realizó en 2018 con todos los estudiantes inscritos en el Nivel Inicial de la I.E N° 14063 de Monte Redondo-La Unión, obtenemos una población actual que cuenta con 5 aulas, con un total de 122 alumnos, como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Edad

EDAD	SECCIÓN	Nº DE NIÑOS
Niños de 3 años	A	27
Niños de 3 años	B	25
Niños de 4 años	U	18
Niños de 5 años	A	27
Niños de 5 años	B	25
TOTAL		122

Fuente: lista de cotejo aplicada a los estudiantes del nivel inicial de 3 años de la I.E 14063

4.2.2. Muestra

En la presente investigación, la muestra estuvo conformada por la totalidad de niños matriculados en el aula de 3 años en la sección A.

Tabla 2

Grado

Muestra Un grupo de niños y niñas de 3 años de la I.E 14063 del caserío Monte redondo La Unión.

GRADO	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
Niños 3 años	A	13	14	27

Fuente: lista de cotejo desarrollada en los estudiantes de 3 años de la I.E N°1406

4.3. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 3 operacionalización de variables

Enunciado	Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
¿De qué manera el juego mejora la atención en los niños de 3 años en la I.E.N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura-2018?	V.I EL JUEGO	“El juego es un espacio interactivo basado en la creación de una situación imaginaria en la que los niños participan voluntariamente de una intención, deseo o meta conocida como 'jugar' Aubert y Banzer (2010: 56):	El juego es una actividad muy relajante y divertida, a través del él logramos, compartir ideas inesperadas e imaginarias en la que no importa el tiempo ni el lugar, logrando así que el adulto o el niño fortalezca su capacidad de creatividad y de socializar con las demás personas,	Juego Funcional	Control y coordinación de los movimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la coordinación óculo manual al momento de desarrollar los juegos. • Coordina partes de su cuerpo durante el juego. • Mantiene el equilibrio y la postura corporal al momento de jugar. 	Escala Nominal Conteo: SI: 1 NO: 0 Valoración Inicio: 0- 3 Proceso: 4-7 Logrado: 8-10
					Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación de objetos o cosas.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y diferencia objetos por su textura mediante el tacto. • Realiza dibujos y trazos con las manos sobre 	

						distintos materiales.	
				Juego simbólico	Desarrolla su imaginación.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa situaciones imaginarias y las desarrolla mientras juega. 	
V.D LA ATENCIÓN	Vygotsky (1979), señala que “La atención es la base del uso de herramientas para el funcionamiento de las estructuras psicológicas para obtener información. Porque la capacidad o incapacidad para dirigir la atención es el factor determinante del éxito o del fracaso.” (p. 63).	La atención es un desarrollo interno o psicológico que se realiza en todo momento para recibir información, utilizando como herramientas nuestros sentidos, es decir es la destreza para examinar, organizar y determinar los aspectos destacados de estímulo visual	Atención Auditiva	Discriminación auditiva	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sonidos entre varios a la vez. • Escucha atento las indicaciones para desarrollar los juegos. • Reconoce la voz de sus compañeros escuchando con los ojos cerrados. • Imita sonidos onomatopeyas. 		
			Atención visual	Asociación Visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Asocia imágenes de manera lógica. • Imita personajes de los juegos. • Descubre personajes escondidos al desarrollar los juegos. • Observa atentamente y ejecuta, juegos según las indicaciones. 		

						<ul style="list-style-type: none">• Imita las acciones desarrolladas en el juego	
--	--	--	--	--	--	--	--

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la investigación, la técnica de observación se utilizará para registrar el comportamiento y las actitudes del niño con respecto a la gestión previa de la aplicación, utilizando la lista de cotejo como herramienta de evaluación el pre-test y culminar el post-test. instrumento, según Bordas (2009), En general, puede identificar comportamientos relacionados con habilidades, actitudes y habilidades. Y recopilamos información que menciona el interés fluctuante en la encuesta actual.

4.5. Plan de análisis

Para el procesamiento y análisis de datos se asumió el procedimiento que a continuación se indica:

- **Conteo:** Se realizó el conteo de los datos obtenidos, que previamente fueron ingresados al software Excel 2017.
- **Tabulación:** Se elaboraron tablas para organizar la distribución de frecuencias absolutas y relativas obtenidas en función a los indicadores de la variable en estudio .
- **Graficación:** se procedió a construir gráficos estadísticos para representar los datos ordenados a través de la tabulación.
- **Análisis estadístico:** Se utilizó la estadística descriptiva para el análisis de las dimensiones e indicadores de la variable en estudio, según lo previsto en los objetivos de investigación. A sí mismo para la contrastación de la hipótesis planteada se hizo uso de la técnica Prueba chi cuadrado .
- **Interpretación:** Se realizaron explicaciones de los resultados cuantitativos argumentando y valorando sus significados .

4.8. Matriz de Consistencia

Tabla 4 Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
El juego para mejorar la atención en niños de 3 años en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.	¿ De qué manera el juego mejora la atención en niños de 3 años de la I.E N°14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018?	<p>General: Determinar cómo el juego mejora la atención en los niños de 3 años en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.</p> <p>Específicos: O.E.1. Medir el nivel de atención antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 3 años en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.</p> <p>O.E.2. Medir el nivel de atención después de aplicar la estrategia de juego en los estudiantes de 3 años en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.</p> <p>O.E.3. Comparar los resultados obtenidos antes y después de aplicar la estrategia el juego en los estudiantes de 3 años en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.</p>	<p>General La aplicación de juegos como estrategia mejora de manera significativa la atención en los estudiantes de 3 años de la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura- 2018.</p> <p>Específicas: H1: El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo La Unión, Piura -2018, antes de aplicar los juegos es bajo. H.2. El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo, La Unión, Piura - 2018, después de aplicar los juegos es alto. H.3. Existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la I.E N° 14063 del caserío Monte Redondo, La Unión, Piura - 2018, antes y después de la aplicación de juegos.</p>	<p>El Juego</p> <p>La Atención</p>	<p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Tipo Aplicada</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Diseño Pre-Experimental con pre y pos test con un solo grupo.</p> <p>Técnica Observación directa</p> <p>Instrumento Lista de Cotejo</p> <p>Población 122 Estudiantes del nivel inicial.</p> <p>Muestra 27 niños y niñas de tres años de la sección A</p>

4.9. Principios Éticos

Este estudio se adhiere al respeto irrestricto a la reglamentación de normas establecidas por la Universidad de Estudios en el Código de Ética en Investigación.

- **Protección a las personas:** A lo largo de la investigación, se observó un absoluto respeto de los derechos fundamentales y dignidad humana de las personas que intervinieron en la misma.
- **Beneficencia y no maleficencia:** A lo largo de la encuesta, se buscó que los participantes se beneficiaran de garantizar la integridad y evitar la exposición a riesgos y prejuicios innecesarios.
- **Justicia:** Las investigaciones se llevan a cabo de acuerdo con prácticas legales armonizadas para garantizar un trato equitativo y justo para todos los participantes y para asegurar que todos los participantes se beneficien del mismo resultado.
- **Integridad científica:** Las investigaciones se basan en procedimientos legítimos, integridad, transparencia, imparcialidad, responsabilidad e integridad.
- **Consentimiento informado y expreso:** se contó con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consintieron el uso de la información para fines específicos establecidos en la presente investigación .

V. RESULTADOS

Esta sección presenta los resultados obtenidos con una descripción. Usamos tablas y gráficos que nos permite facilitar un mejor análisis y entendimiento. El propósito en esta investigación es debelar si la información que hemos recogido ayuda a que la hipótesis de nuestra investigación.

5.1. Resultados por objetivos

5.1.1. Objetivo Específico 1: Medir el nivel de atención antes de aplicar la estrategia el juego en los niños de 3 años de la I.E. N°14063, Caserío Monte Redondo la unión, Piura 2018.

Tabla 5

resultado de pre test en el nivel de atención

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
NIVEL INICIO	18	67 %
NIVEL PROCESO	5	19%
NIVEL LOGRADO	4	15 %
TOTAL	27	100 %

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 3 años de la I.E N°14063.

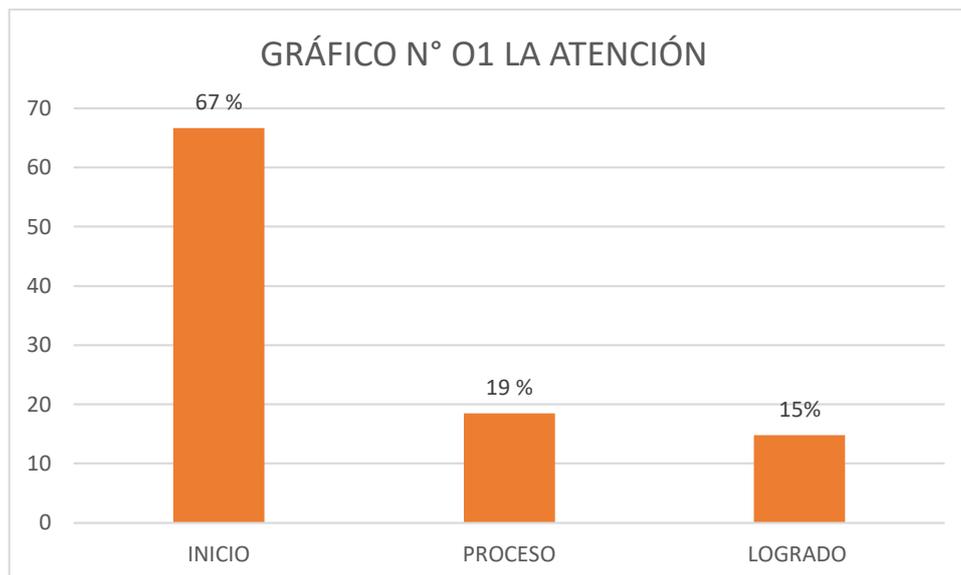


FIGURA 1

Muestra de resultados general Pre Test Nivel de Atención

Fuente: Tabla 3

Interpretación: Conforme a la tabla 5 y figura 1, antes de la aplicación de los juegos, del 100 % de los niños de 3 años en la I.E 14063 del caserío Monte Redondo la Unión, Piura-2018, el 67 % de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 19 % en nivel de proceso y el 15 % restante en el nivel logrado, lo que significa que los niños presentaban dificultades para prestar la debida atención en el aula de clases, que les permita captar o regular información proveniente de diferentes estímulos sean internos o externos, siendo necesaria la intervención didáctica que permita mejorar los niveles de atención

Tabla 6

Resultado Pre Test por Dimensión: Atención Auditiva

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
NIVEL DE INICIO	9	33%
NIVEL DE PROCESO	15	56%
NIVEL LOGRADO	3	11 %
TOTAL	27	100 %

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 3 años de la I.E N°14063.

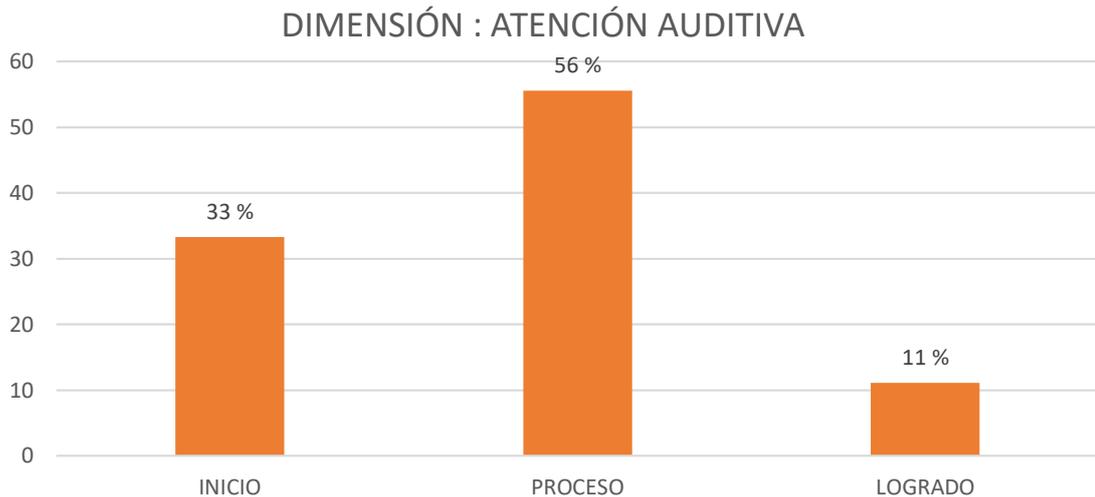


FIGURA 2

muestra los resultados del Pre Test dimensión Atención Auditiva

Fuente: Tabla 6

Interpretación: Del número total en la dimensión atención auditiva que se muestra en la tabla actual, el 56% está en proceso de lograr este objetivo y el 33% se encuentra en las primeras etapas para lograrlo. La dimensión de interés y el 11% han alcanzado el nivel esperado. El gráfico muestra el porcentaje estadístico de la distancia entre los niveles inicio, proceso y logrado alcanzado para alcanzar la atención auditiva del alumno. El comportamiento de los estudiantes hacia la atención auditiva es deficiente, lo que indica dificultad para estimular el canal auditivo. Debido al resultado podemos determinar que la mayoría de niños se ubican en el nivel de proceso en la dimensión atención auditiva.

Tabla 7

Resultado Pre Test dimensión: Atención Visual

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA BSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
NIVEL INICIO	19	70%
NIVEL PROCESO	6	22%
NIVEL LOGRADO	2	7 %
TOTAL	27	100 %

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de 3 años de la I.E N°14063.

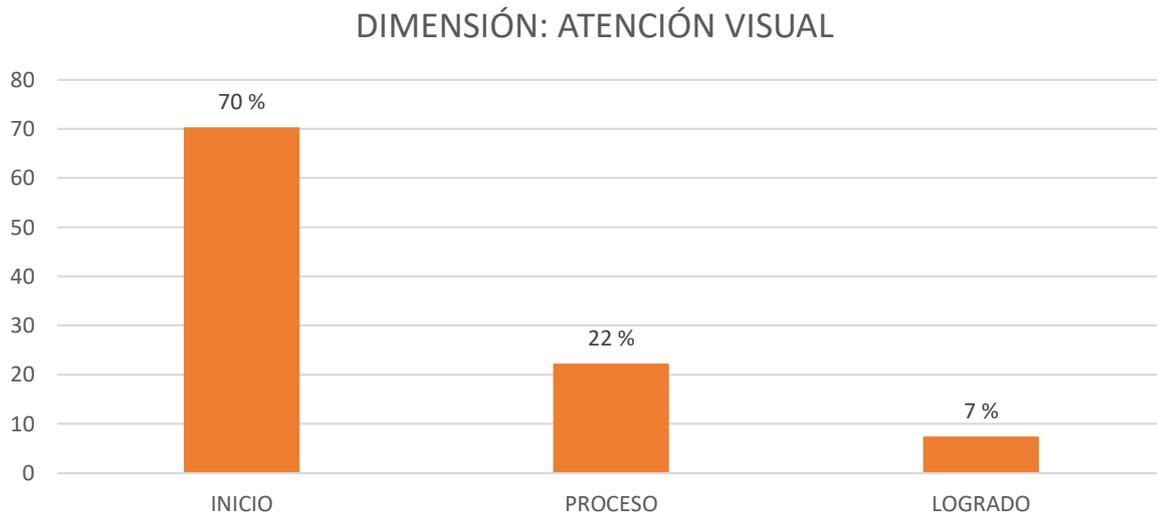


FIGURA 3

Muestra los resultados del Pre Test dimensión Atención Visual

Fuente: Tabla 7

Interpretación: De la totalidad de niños contados, el 70% comenzó a llegar a la atención visual y el 22% llegó a la atención y el 7% alcanzó el nivel esperado. Este gráfico muestra la brecha porcentual significativa entre los estudiantes que logran la atención visual y los que no logran los indicadores de rendimiento de los estudiantes. La fenomenología actual muestra la obvia dificultad de los estudiantes para desarrollar un interés centrado en las metas en el programa del aula.

5.1.2. Objetivo Especifico 2: Medir el nivel de atención después de aplicar la estrategia el juego en los niños de 3 años de la I.E. N°14063.

Tabla 8

Resultado del Pos Test Nivel de Atención

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
INICIO	1	4%
PROCESO	3	11%
LOGRADO	23	85%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Aplicación de la lista de cotejo a niños de 3 años de la I.E N°14063 Monte Redondo – La Unión, 2018.

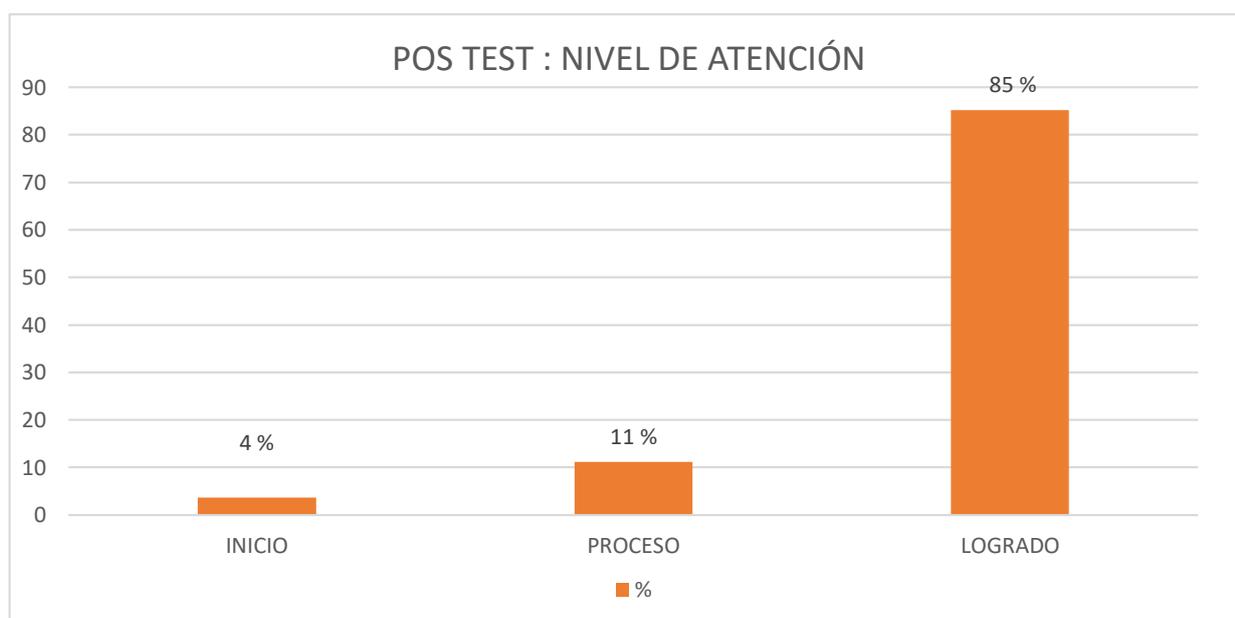


FIGURA 4

Muestra los resultados del Pre Test Nivel de Atención

Fuente: Tabla 8

Interpretación: Se observa de manera notable que el 85 % de los estudiantes ha logrado obtener el nivel de atención esperado, lo que quiere decir que después de haber aplicado el Post-test los estudiantes lograron tener un alto nivel de atención. El 11 % se encuentra en proceso de lograrlo. Finalmente tenemos un porcentaje mínimo del 4 % que aún no ha logrado

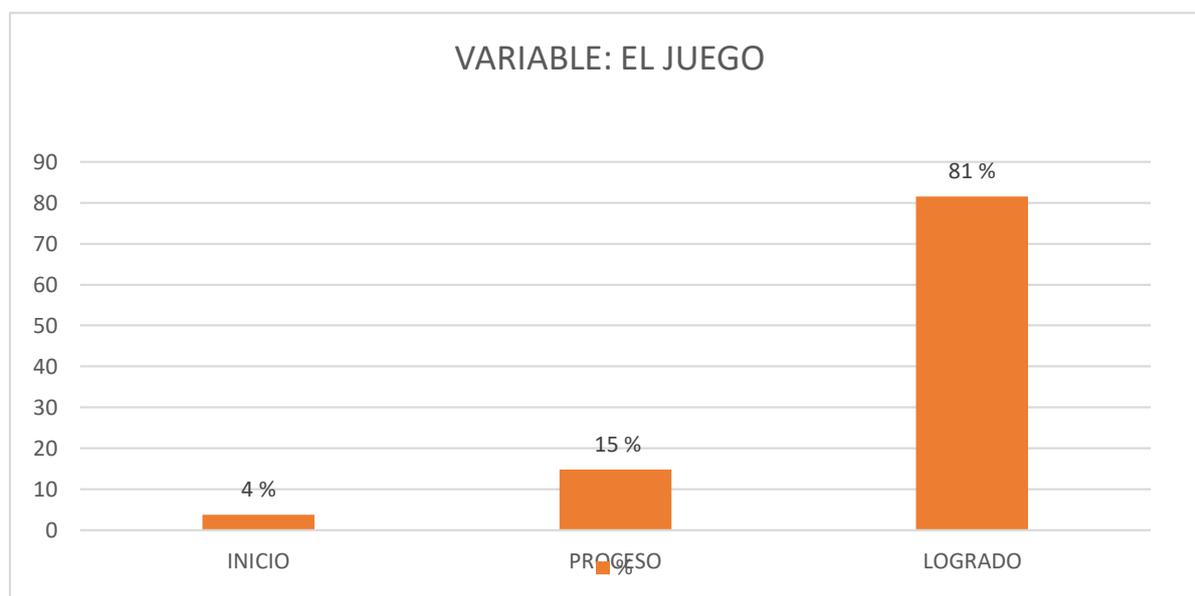
el nivel de atención esperado. La gráfica muestra un comportamiento favorable en el educando pues la mayoría de los estudiantes han cumplido con el indicador de logro.

Tabla 9

Resultado Post Test variable El Juego

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
INICIO	1	4%
PROCESO	4	15%
LOGRADO	22	81%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años de la I.E N°14063 Monte Redondo – La Unión, 2019.



Fuente: Tabla 9

FIGURA 5

Muestra los resultados del Post Test variable el juego

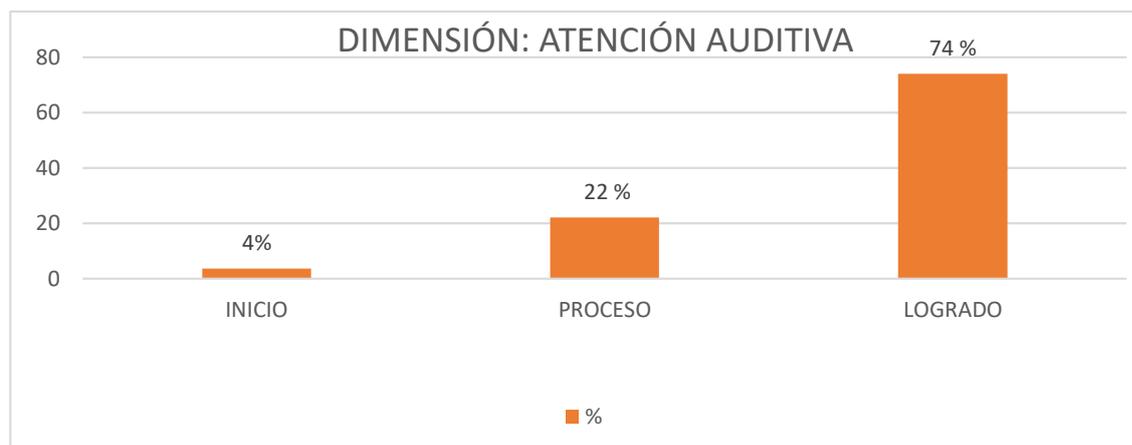
Interpretación: Según el Post-test aplicado podemos observar que en la tabla 9 y grafico 5 de 27 estudiantes el 81 % logra prestar atención mediante el juego. El 15 % de los estudiantes se encuentra en proceso de lograr la atención por medio del juego. Cabe resaltar que el 4 % de se encuentra en un nivel de inicio, lo que significa que de los 27 estudiantes 1 le es indiferente a esta actividad. El comportamiento porcentual muestra una tendencia al alza en el educando en cuanto al cumplimiento del indicador de logro; el juego logra captar la atención de un número significativo de alumnos.

Tabla 10

Resultados Post Test dimensión: Atención Auditiva

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
INICIO	1	4%
PROCESO	6	22%
LOGRADO	20	74%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Aplicación de lista de cotejo niños de años de la I.E N°14063.



Fuente: tabla 10

FIGURA 6

Muestra los resultados de Post Test dimensión Atención Auditiva

Interpretación: En este cuadro se observó que de un total de 27 estudiantes el 74 % se encuentran en un nivel de logro, respecto a la dimensión “Atención Auditiva”. El 22 % presentan un nivel de atención en proceso. Finalmente tenemos una representación mínima del total de los 27 niños, el 4 % aún no ha logrado el nivel de atención Auditiva esperado. La gráfica estadística muestra que un número significativo de alumnos logra desarrollar la atención auditiva con una adecuada estimulación recreativa de sus sentidos.

Tabla 11

Resultado Post Test dimensión: Atención Visual

NIVEL DE LOGRO	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
INICIO	5	19%
PROCESO	4	15%
LOGRADO	18	67%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Aplicación de lista de cotejo a niños de años de la I.E N°14063.

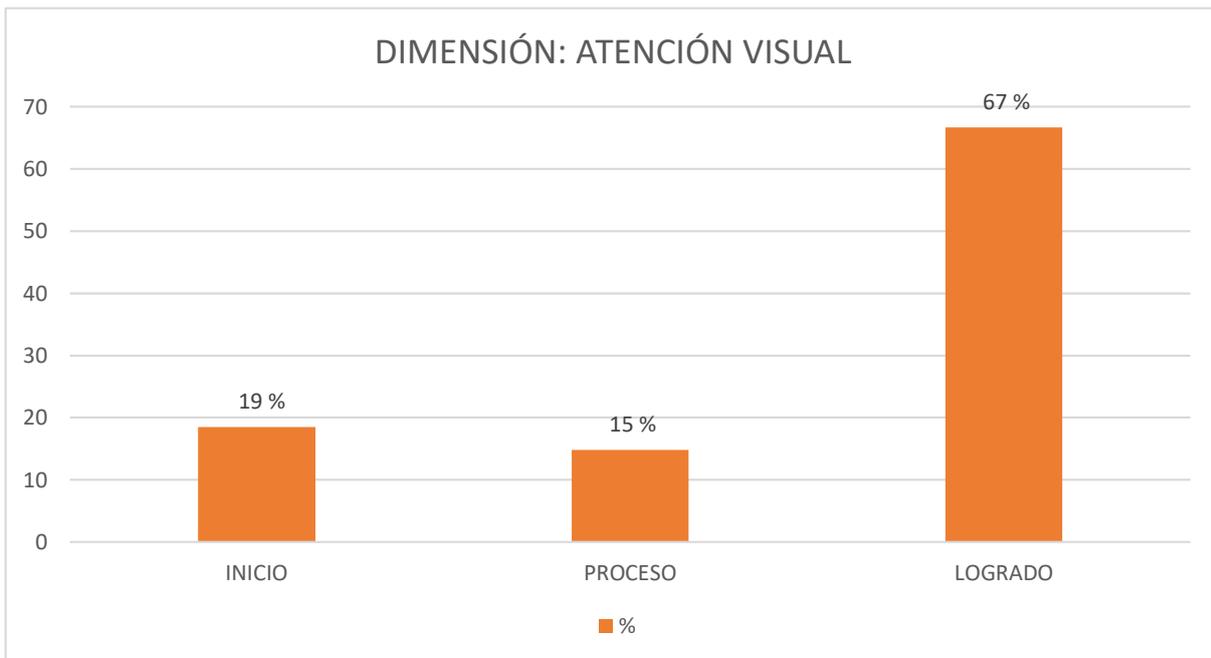


FIGURA 7

Muestra los resultados del Post Test dimensión Atención Visual

Fuente: Tabla 11

Interpretación: En la tabla 9 y gráfico 4 se observa que el 67 % de los niños se encuentran en el nivel de logro, respecto a la dimensión “Atención Visual.” Mientras que el 15 % en el nivel de proceso. Finalmente, el 19 % se encuentra en el nivel de inicio, después de la aplicación de los juegos. Se aprecia una tendencia de incremento en el nivel logrado sobre la atención visual del educando; asimismo se identifica una gran distancia estadística entre el porcentaje de alumnos que se encuentran al inicio del logro de la atención visual, en proceso y en fase lograda; factor que se describe por una desproporcionada estimulación de los sentidos visuales en clase.

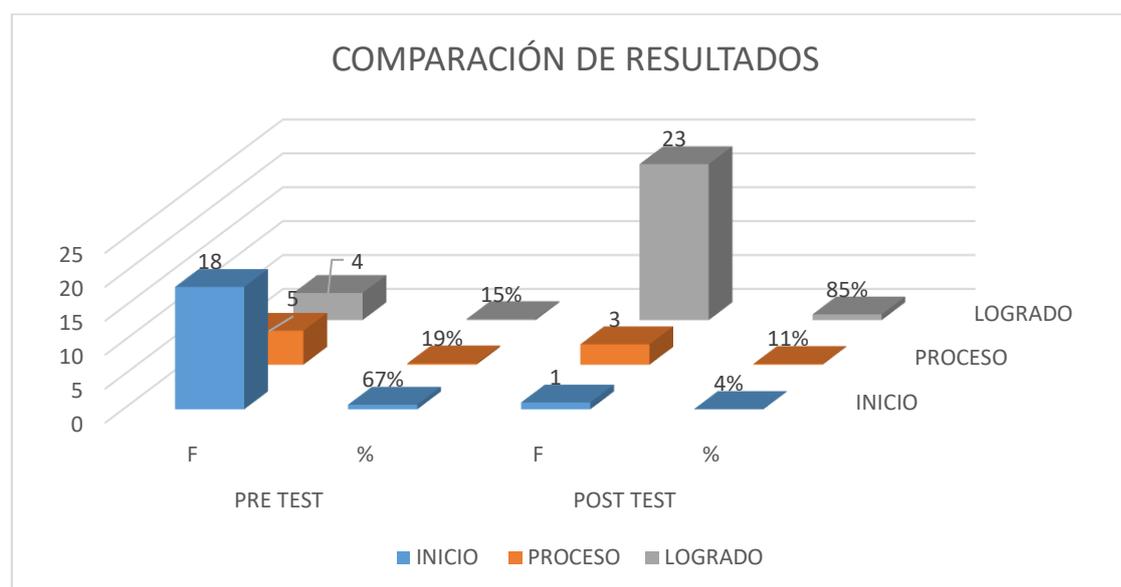
5.1.3. Objetivo Específico 3: Comparar los resultados obtenidos antes y después de aplicar la estrategia del juego en los niños de 3 años de la I.E N°14063, Caserío Monte Redondo La Unión Piura 2018.

Tabla 12

Comparación de Resultados Pre test- Post test

ATENCIÓN	PRE TEST		POS TEST	
NIVELES	F	%	F	%
INICIO	18	67 %	1	4 %
PROCESO	5	19 %	3	11 %
LOGRADO	4	15%	23	85 %
TOTAL	27	100 %	27	100 %

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de años de la I.E N°14063 Monte Redondo – La Unión, 2019



Fuente: Tabla 12

FIGURA 8

Gráfica de barras comparación de resultados Pre Test y Post Test

Interpretación: En las Tablas 8 y 8, las pruebas preliminares mostraron niños con grandes problemas de atención. Fue 67 al principio, 33% en el nivel de progresión y 0% en el nivel de logro. Después de eso, después de aplicar el juego, pudimos demostrar que el 85% de los niños alcanzaron el nivel de pase. Este resultado es particularmente relevante para la Hipótesis 3, ya que pudimos constatar diferencias significativas en la atención antes y después de la aplicación del juego. Los gráficos estadísticos muestran que los estudiantes desarrollan plenamente sus habilidades sensoriales después de haber sido estimulados por varios juegos audiovisuales.

5.2. contrastación de hipótesis

5.2.1. Contrastación Hipótesis General

H1: La aplicación del juego mejora de manera significativa la atención en niños de 3 años en la I.E. N° 14063 del caserío monte redondo la Unión, Piura- 2018.

H0: La aplicación del juego no mejora de manera significativa la atención en niños de 3 años en la I.E. N° 14063 del caserío monte redondo la Unión, Piura- 2018.

Tabla de Chi cuadrado

Tabla 13

Chi cuadrado

	Pruebas de chi-cuadrado				
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,270 ^a	1	,603		
Corrección de continuidad ^b	,017	1	,897		
Razón de verosimilitud	,270	1	,603		
Prueba exacta de Fisher				,707	,448
Asociación lineal por lineal	,260	1	,610		
N de casos válidos	27				

Fuente: Spss (Paquete estadístico para las ciencias sociales)

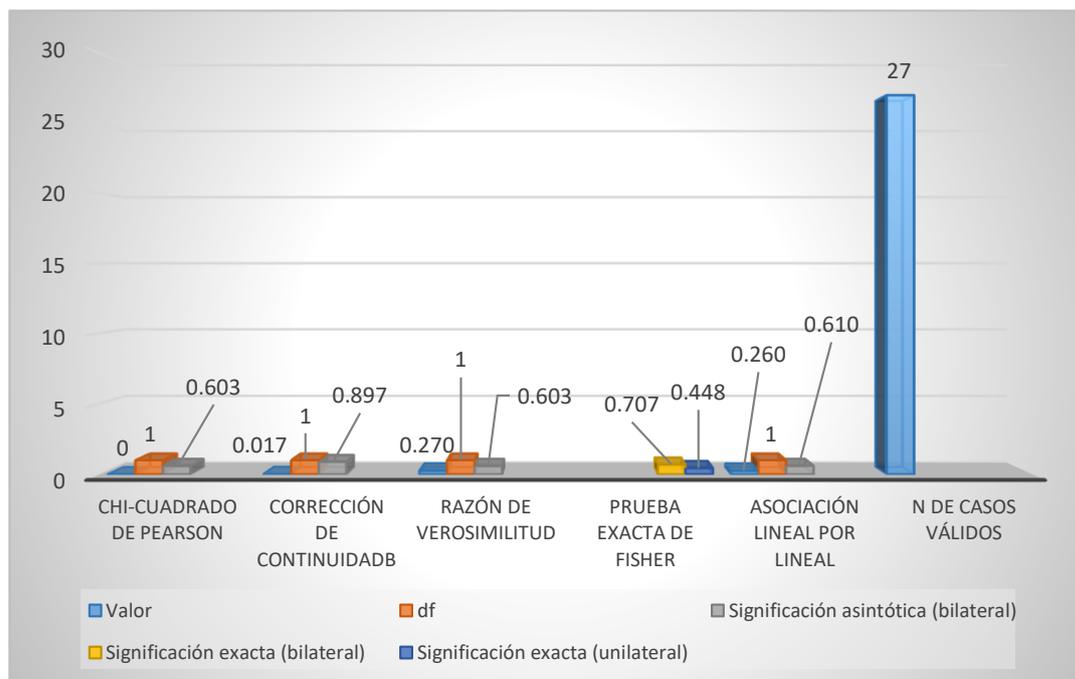


FIGURA 9

Gráfica de barras

Fuente: Tabla 14

Interpretación: Se está utilizando un coeficiente de confianza de Pearson de 1 %, por lo que la razón de verosimilitud es de 95% (0.603), como la asociación lineal (por lineal) es 0,610, entonces si se acepta la hipótesis que dice Si, existe una mejora entre los juegos con la atención entonces, determinaremos su nivel de relación

5.2.2. Contrastación Primera Hipótesis Especifica

Tabla 14

Prueba de chi cuadrado Especifico 1

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,270 ^a	2	,000
Razón de verosimilitud	,270	2	,000
Asociación lineal por lineal	,080	1	,777
N de casos válidos	27		

Fuente: Spss (Paquete estadístico para las ciencias sociales)

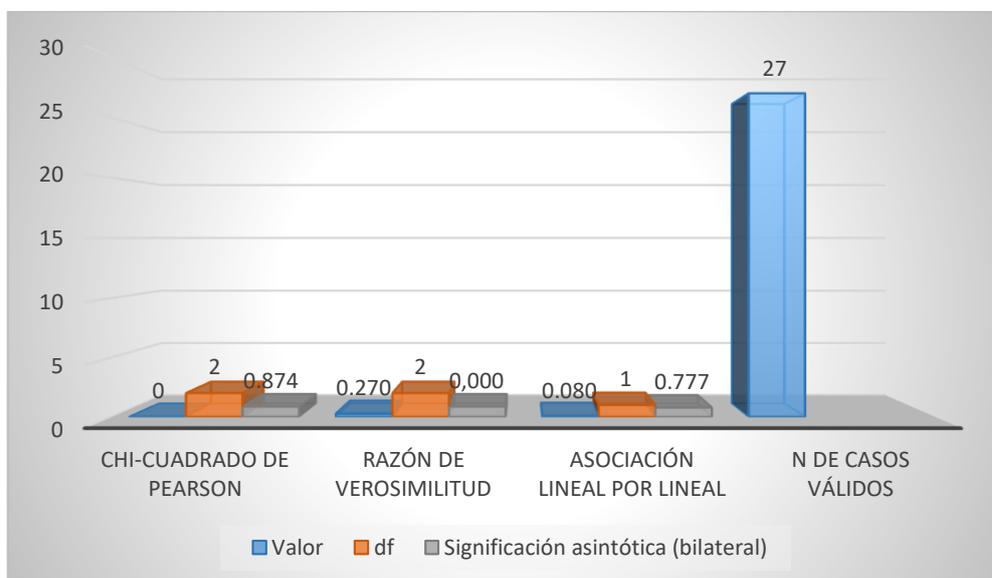


FIGURA 10

Gráfica de barras prueba del chi cuadrado

Fuente: Tabla 15

Interpretación: Como el valor de sig. (valor crítico Observado), $0,000 < 0,05$,

rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el juego mejora la atención en niños de 3 años en la I.E. N° 14063 del caserío monte redondo la Unión Piura, 2017.

5.2.3. Contrastación Segunda Hipótesis Especifica

Tabla 15

Prueba de chi cuadrado especifica 2

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,900 ^a	2	,000
Razón de verosimilitud	1,275	2	,529
Asociación lineal por lineal	,429	1	,513
N de casos válidos	27		

Fuente: Spss (Paquete estadístico para las ciencias sociales)

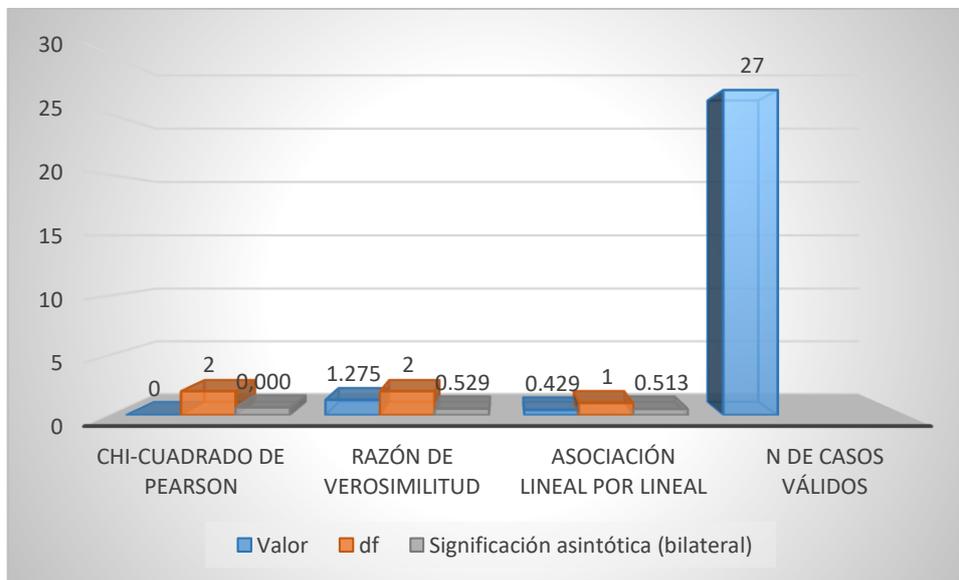


FIGURA 11

Gráfica de barras hipótesis especifica 2

Fuente: Tabla 15

Interpretación: Como el valor de sig. (valor crítico Observado), $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el juego

mejora la atención en niños de 3 años en la I.E. N° 14063 del caserío monte redondo la Unión Piura, 2017.

5.2.4. Contrastación Tercera Hipótesis Especifica

Tabla 16

Prueba de chi cuadrado especifico 3

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,857 ^a	2	,000
Razón de verosimilitud	4,621	2	,099
Asociación lineal por lineal	3,589	1	,058
N de casos válidos	27		

Fuente: Spss (Paquete estadístico para las ciencias sociales)

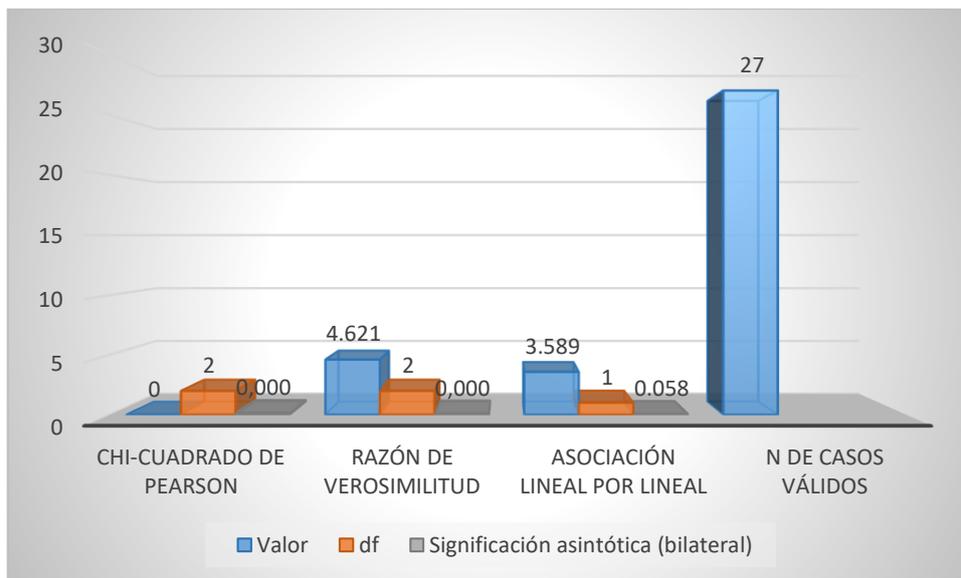


FIGURA 12

Gráfica de barras hipótesis especifica 03

Fuente: Tabla 16

Interpretación: Como el valor de sig. (valor crítico Observado), $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el juego mejora la atención en niños de 3 años en la I.E. N° 14063 del caserío monte redondo la Unión Piura, 2017.

Prueba de Hipótesis Especifico 4

Tabla 17

Prueba de Hipótesis Especifico 4

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,053 ^a	2	,004
Razón de verosimilitud	12,656	2	,002
Asociación lineal por lineal	10,219	1	,001
N de casos válidos	27		

Fuente: Spss (Paquete estadístico para las ciencias sociales)

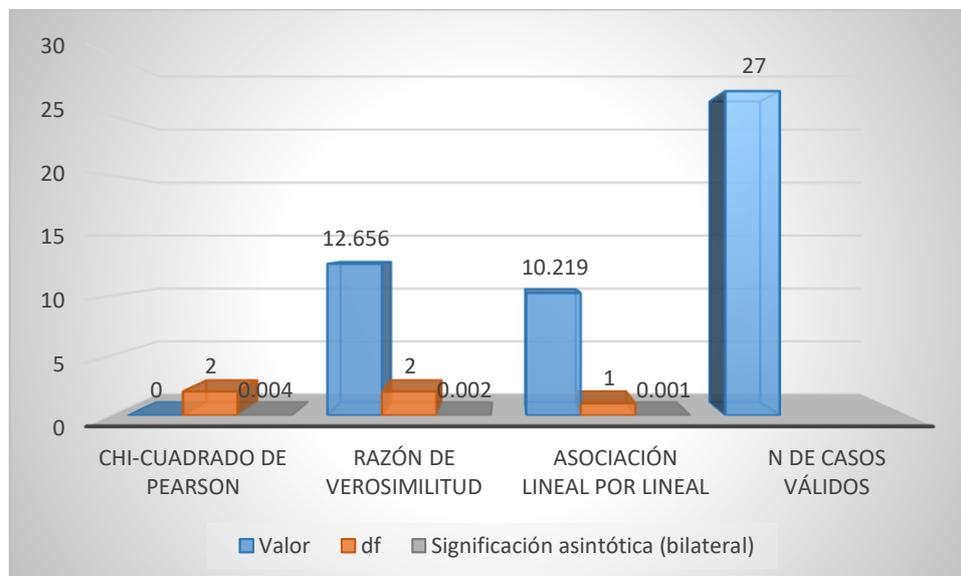


FIGURA 13

Gráfica de barras hipótesis específica 4

Fuente: Tabla 18

Interpretación: Como el valor de sig. (valor crítico Observado), $0,000 < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el juego mejora la atención en niños de 3 años en la I.E. N° 14063 del caserío monte redondo la Unión Piura, 2017.

5.3. Análisis de los Resultados

5.3.1. Análisis de acuerdo al primer objetivo específico: Analizados los resultados obtenidos en el pre test, se evidenció un nivel de atención, bajo, en los niños de tres años del nivel inicial en la, I.E 14063 del cario Monte Redondo La Unión, Piura – 2018, lo que resultó concordante lo planteado en la primera hipótesis específica, y permitió inferir que el 67% de los niños presentaban dificultades relacionadas con su falta o poca capacidad de atención para seleccionar o filtrar información proveniente de diferentes estímulos, así como para sostener la debida atención y concentración por periodos largos de tiempo, lo que les acarrea a la vez problemas en sus procesos de aprendizaje.

5.3.2. Análisis de acuerdo al segundo objetivo específico: Los resultados del post test, evidenciaron un desarrollo considerable del nivel de atención, observados de manera general, como así también en la atención auditiva y atención visual. De manera general el 85% de la muestra evidenció un nivel Alto, en la dimensión atención auditiva el nivel Alto fue del 74%, mientras que para la dimensión atención visual fue del 67%.

Resultados similares, a nivel nacional encontró en su investigación Cama y Javier “Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención en niños y niñas de 4 años, de

la Institución Educativa Parroquial “Ave María” del distrito de Cayma – Arequipa. ” demostrando que la aplicación de su propuesta logró mejorar los niveles de atención en los niños.

Así mismo, a nivel local, Carmen (2018), en su tesis de titulación “Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura-2018” . Determinó que la aplicación de juegos didácticos mejoro de manera significativa la atención en un 68% de los estudiantes.

Estos resultados demostraron la efectividad de la aplicación de los juegos para mejorar de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la I.E 14063 del Caserío Monte Redondo – La Unión, Piura – 2018, permitiéndoles superar las dificultades iniciales y alcanzar un nivel alto, conforme fue planteado en la segunda hipótesis.

5.3.3. Análisis de acuerdo al Tercer objetivo específico: Cuando expresamos este objetivo de comparación con un antes y un después de aplicar sesiones orientadas a estimular la atención a partir del juego, se logró evidenciar que los niños contaban con un nivel bajo de atención, ya que el 67 % de ellos se encontraban en nivel de inicio. Posteriormente, después de la aplicación de los juegos se logró que el 85 % de ellos se encuentre en un nivel de atención logrado; resultado coincidente con el antecedente encontrado.

A nivel general, el nivel de inicio de un 67% disminuyó al 4%; el nivel de proceso disminuyó de un 33 % al 11 %, mientras que el nivel Alto aumentó considerablemente del 0% al 85% final. Esto en virtud, que la aplicación de los juegos

didácticos resultó ser una estrategia eficaz en el desarrollo de los niveles de atención en los niños, quienes mayoritariamente, evidenciaron un mejor desarrollo de su capacidad de atención y concentración durante periodos de tiempos prolongados; de la misma manera lograron un mejor desarrollo de la capacidad auditiva ante estímulos interno o externos.

5.3.4. Análisis de acuerdo al objetivo General, muestra una similitud muy amplia con los estudios previos realizados por diferentes investigadores ubicados en el trascurso de la búsqueda de similitudes o experiencias que se acerquen al planteamiento de la investigación realizada dicha búsqueda se realizó a nivel internacional, nacional, regional y local encontrando investigaciones de mucha similitud y con resultados similares a lo propuesta en la presente investigación, pues de haber analizado las pruebas de pre tes y post test dando como registros una mejora en su atención y concentración demostrando así el logro de aprendizajes en toda sus dimensiones de la variable en aplicación, los resultados analizados lo proponemos a discusión con lo relacionado a Sohlbergpost y Mateer (2001), expresando que la atención en los niños es un proceso complejo por lo cual se debe tener mucha atención a la hora de desarrollar toda la información, para ello proponen los autores un modelo de jerarquía lo que permitirá en los estudiantes una mayor concentración y atención al momento de la ejecución de las actividades con el único propósito de mejorar su nivel de aprendizaje y desarrollo de las competencias.

Estudios que también se relacionan con la investigación que fueron promovidos fueron las teorías de Jean Piaget, que expresa que el estudiante a través del juego permite motivarse y generar nuevos conocimientos y relacionarse con los demás hablada y sustentada por la teoría de Vygotsky, finalmente en el estudio no se logró alcanzar al

100% el avance de los niños en un nivel alto se logró superar la mayoría de dificultades en un 85% por lo que demuestra un porcentaje alto de logro alcanzado por la mayoría de estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo General: Concluimos que los juegos en todo proceso educativo en la primera infancia es de mucha ayuda porque permite al estudiante estar activo y mantener una plena concentración desarrollando en sí sus aprendizajes favorables en este proceso, teniendo como resultado un buen desarrollo de competencias desarrolladas de manera lúdica es decir el juego intervenido en el proceso educativo, de esta manera esta estrategia didáctica es óptima para el desarrollo de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo al objetivo 01: Que la ejecución de los juegos permite a los estudiantes una mejor atención y concentración a la hora del desarrollo de la aplicación de sesiones, permitiendo la aceptación de la hipótesis frente al desarrollo del primer objetivo demostrando el análisis de resultados donde la mayoría de estudiantes que aun inicio presentaban muchas dificultades como expresión tímida voluntad de juego nervioso, tímidos, perezosos y esto les impedía la concentración al desarrollo de la actividad.

Conforme al objetivo 02: Después de aplicar la estrategia de juegos podemos expresar que los estudiantes presentan cambios sustanciales en la concentración y atención al momento de la ejecución de las sesiones de aprendizaje, todos ellos se sienten motivados y prestos a participar, expresando su interés de divertirse en cada actividad, por ello podemos expresar que el desarrollo y la aplicación de estrategias es muy sustancial en los aprendizajes y de mucha ayuda para los docentes del nivel

inicial demostrando en ello su capacidad de desarrollar aprendizajes de largo plazo y duradero.

Con respecto al objetivo 03: con el análisis realizado en la ejecución de la investigación sobre juegos después de la aplicación de la prueba de post test determinamos una amplia diferencia entre el resultado del pre test y post test demostrando una mejora significativa en los aprendizajes de los estudiantes que demuestran una buena retención de las actividades realizadas ayudándonos a demostrar que la estrategia de juego lúdico es de mucha importancia en el logro de aprendizajes, todo ello permitió que los estudiantes del aula de 03 años de la IE. N° 14063 del caserío Monte Redondo – La Unión Piura mejoren sus aprendizajes y niveles de atención al momento de la ejecución de sesiones concretando a cabalidad el logro de las competencias del área de matemática, todo ello le permitirá al estudiante un mejor desenvolvimiento en su vida académica y por qué no decirlo a nivel profesional.

VII. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

1. Recomendar que en las próximas investigaciones partan como ejemplo a la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar su nivel de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial a nivel institucional, distrital, provincial, regional y a nivel del país ya que es una estrategia que permite lograr la atención y concentración en dichos estudiantes logrando un máximo porcentaje en el aprendizaje de largo plazo.
2. Recomendar que los directivos de la institución educativa implementen la estrategia de juegos lúdicos en todo el nivel, ya que esta estrategia puede consolidarse y apropiarse como una de las mejores estrategias en el desarrollo de aprendizajes pues institucionalizarlo es una de las mejores opciones propuestas por los investigadores.
3. Es recomendable, que las docentes apliquen estrategias didácticas para lograr en los estudiantes una mejor concentración y atención en los estudiantes de su nivel; y, que se emplee tiempo suficiente en la aplicación de esta estrategia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

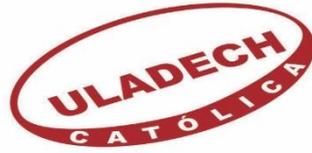
- Freire, N. (2018). Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y 62 concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula. Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Romero, A., & Callejas, N. (2016). Programa «Atento Aprendo» como estrategia para mejorar la atención selectiva. Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Sohlberg, M., & Mateer, C. (2001). *Cognitive Rehabilitation: An Integrative Neuropsychological Approach* (Guilford Publications (ed.); Segunda Ed)
- Torres, M. (2001). El juego en el aula: una experiencia de perfeccionamiento docente en matemáticas a nivel institucional (SUMA (ed.))
- Castro, C., & Isabel, M. (2018). Nivel de atención en niños de 3 años en la Institución educativa María Reina – Chulucanas, Piura—2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17500>
- Aguilar, L., & Santona, E. (2020). Motricidad fina y neuro aprendizaje en la atención en niños de 3 años IEI N° 354 Comas, 2020. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48762>
- Beneranda, B;. (12 de Noviembre de 2012). Teoria de los juegos: Piaget, Vygotsky, Groos. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Euceda, T. (noviembre de 2007). "El juego desde el punto de vista didactico a nivel de educacion prebásica". Tegucigalpa, M.D.C.

- Lopez & Vergaray. (2016). Programa de canciones infantiles "canta conmigo" para mejorar la atención en los niños de tres años de J.N N°215 de la ciudad de trujillo. trujillo.
- Medrano & Pimentel. (2014). LA ATENCIÓN EN LAS NIÑAS Y NIÑOS EN EL NIVEL DE PREESCOLAR DE. Colombia.
- Ramirez, D. (2015). Los juegos musicales como herramienta metodológica para la integración social de los niños de 4-5 años con trastorno de déficit de atención (TDA-H). México: 99.
- Tibisay, J. (2014). "La Atención en niñas y niños en el nivel de preescolar de la I.E Terneva". Cartagena.
- Cama & Javier. (2016). "Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Parroquial "Ave María" , del distrito de Cayma. Año 2015" – Arequipa.
- Alonso et al (1994:104) Características de cada estilo según Alonso C, Domingo J, Honey P (1994), "Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnóstico y mejora", Ediciones Mensajero, Bilbao, pp. 104-116.
- López-Calva, M. (2003). Pensamiento crítico y creatividad en el aula. México: Trillas
- Lázaro, E., Solovieva, Y., Cisneros, N. & Quintanar, L. (2009). Actividades de juego y cuento para el desarrollo psicológico del niño preescolar. Revista internacional Magisterio, 37, 80-85

- Solovieva, Y., Machinskaya, R., Quintanar, L., Bonilla, R. & Pelayo, H. (2009). Neuropsicología del TDA en la edad preescolar. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Colección Neuropsicología y Rehabilitación
- Lázaro, E., Solovieva, Y., Cisneros, N. & Quintanar, L. (2009). Actividades de juego y cuento para el desarrollo psicológico del niño preescolar. *Revista internacional Magisterio*, 37, 80-85
- Castro Cortez, L.(2017). ” Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Distrito de Buenos Aires, 2015”
- Trathemberg, L. (2012). Estímulos escolarizados a niños de 5 años ¿es tarde o es temprano?. Recuperado en: <https://www.trahtemberg.com/articulos/2091-estimulos-escolarizados-a-ninos-de-5-anos-ies-tarde-o-es-temprano.html>
- Rivero, I.(2011). “El juego desde la perspectiva de los jugadores”. Tesis doctoral. Universidad Nacional de la Plata. Recuperado en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65579>
- Davidson, R. (2012). El perfil emocional de tu cerebro (Destino (ed.)).
- Freire, N. (2018). Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y 62 concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula. Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Mendoza, V., & Esperanza, R. (2020). Actividades motrices finas para mejorar la atención en los niños de cinco años—Institución Educativa Inicial N.º 440 – Pimentel. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46964>

- Maldonado, A., & Bernabita, O. (2018). Programa educativo de actividades plásticas para mejorar la motricidad fina, en los niños y niñas de 3 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular Montessori School Jaèn—2016. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/6007>
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2004). Metodología de la investigación (Mc Graw Hill (ed.); Tercera).
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la Investigación (Mc Graw Hill (ed.); Quinta Edición)
- Kahneman, D. (1973). Atención y esfuerzo (Prentice-Hall. (ed.)).
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño (Ediciones Morata (ed.)).

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

PROGRAMA: “ME DIVIERTO JUGANDO”



**EL JUEGO PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS
DE 3 AÑOS EN LA I.E N° 14063 DEL CASERIO MONTE
REDONDO LA UNIÓN_PIURA, 2018.**

DOCENTE: Mgtr. LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID ID: 0000-0002- 8575- 9467

ESTUDIANTE: PALACIOS MORENO, CARLA LIZBETH

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

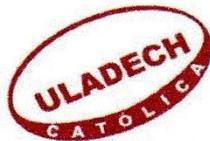
I.E:14063 CASERÍO MONTE REDONDO – LA UNIÓN PIURA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	FECHA	DENOMINACIÓN	PROPÓSITO
01	10-04 2018	“Ordena los rompecabezas”	Desarrollar su capacidad de atención visual Manipulando y ordenando piezas de un rompecabezas.
02	12-04-2018	“clasificamos figuras geométricas según el color”	Clasifican bloques lógicos de figuras geométricas según el color
03	14-04-2018	“juegos de memoria”	Desarrollar la capacidad de atención a través de juegos de memoria”
04	16-04- 2018	“Narración de cuentos”	Desarrollar la capacidad de atención auditiva y visual a través de la narración de cuentos usando un dado con imágenes
05		“Arma rompecabezas”	Buscar y unir las diferentes piezas para armar el rompecabezas sin ayuda.
06	21-04-2018	“Identifica sonidos”	Identifica sonidos de animales entre varios a la vez
07	22-04-2018	“Diferencia de Imágenes”	Que el niño o niña encuentre la diferencia de imágenes desarrollando su capacidad de atención visual.
08	24-04-2018	“Juguemos en el bosque”	Desarrollar su capacidad de atención al desarrollar el juego la

			gallinita ciega y seguir las indicaciones brindadas.
09	26-04-2018	“Creamos Sonidos ”	Los niños y niñas crean una secuencia de sonidos utilizando objetos que encuentran en el aula y con nuestro cuerpo.
10	29-04-2018	“Reconozco y ordeno por tamaños Grande – pequeño”	Manipula material concreto e identifica y ordena desde el más pequeño al más grande.

CARTA DE PERMISO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta N° 01 – 2018 -ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Auspacia Arévalo Flores

Directora de la I.E N° 14063 del Caserío Monte Redondo La Unión Piura”

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **PALACIOS MORENO CARLA LIZBETH** con código de matrícula N° 0807161070, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, VIII ciclo, quién solicita autorización para ejecutar el proyecto de investigación **titulado “EL JUEGO PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E 14063 DEL CASERPIO MONTE REDONDO LA UNIÓN, PIURA”**, durante los meses de Abril – Mayo del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

PALACIOS MORENO CARLA LIZBETH

DNI. N° 46930476

Julissa M. Valcayo Godoy
MAESTRO EN EDUCACION
CPPD. N° 0134059

CONSENTIMIENTO DE LOS PADRES



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

**EL JUEGO PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA
LE N° 14063 DEL CASERIO MONTE REDONDO LA UNIÓN_PIURA, 2018”.**

Investigador (a): CARLA LIZBETH PALACIOS MORENO

Propósito del estudio: -

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA LE N° 14063 DEL CASERIO MONTE REDONDO LA UNIÓN_PIURA, 2018”.**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de mejorar el nivel de atención del estudiante en la etapa preescolar a través de la aplicación de diferentes clases de juego que le permiten lograr mayor concentración al realizar sus actividades diarias.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una lista de cotejo para evaluar su nivel de atención antes de aplicar la estrategia a través de juegos.
2. Se aplicará una lista de cotejo después de aplicada la estrategia el juego.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

- Esta investigación no presenta ningún riesgo.

Beneficios:

- Mejorar su nivel de atención, concentración e inteligencia del niño además de prepararlos mejor para el aprendizaje formal en la escuela.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

- Sin ningún costo.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 957864967

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Siliana Albinez S

**Nombres y Apellidos
Participante**

19/04/18

Fecha y Hora

Cecilia C. Chero

**Nombres y Apellidos
Participante**

19/04/18

Fecha y Hora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Fredy Imán Reyes

**Nombres y Apellidos
Participante**

19/04/18

Fecha y Hora

Shirley Sernaquí C.

**Nombres y Apellidos
Participante**

09/04/18

Fecha y Hora

Walter Reyes Suyón

**Nombres y Apellidos
Participante**

19/04/18

Fecha y Hora

Carla L. Palacios Moreno

**Nombres y Apellidos
Investigador**

19/04/18

Fecha y Hora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

COMPROMISO ÉTICO

Yo Carla Lizbeth Palacios Moreno, identificado con DNI N° 46930476, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Filial – Piura, me comprometo a respetar íntegramente el Código de Ética de la Investigación de la Universidad antes mencionada implementado en la Escuela de Pregrado, referente a la propiedad intelectual y a la consignación de citas de autores y fuentes debidamente referenciadas, en concordancia con los estilos de redacción aprobados por las Unidades de Investigación. El incumplimiento de este compromiso es pasible de sanciones establecidas por la Escuela antes mencionada.

Piura, 15 de junio del 2021

Carla Lizbeth Palacios Moreno

Estudiante

LISTA DE COTEJO

ESTUDIANTES	ATENCIÓN AUDITIVA				ATENCIÓN VISUAL				
	Discriminación Auditiva				Asociación Visual				
	Identifica sonidos entre varios a la vez	Escucha atento las indicaciones para desarrollar los juegos.	Reconoce la voz de sus compañeros escuchando con los ojos cerrados.	Imita sonidos onomatopeyas.	Descubre personajes escondidos al desarrollar los juegos.	Observa atentamente y ejecuta juegos según las indicaciones	Asocia imágenes de manera lógica.	Imita personajes de los juegos.	Imita las acciones desarrolladas en el juego
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: Ordena los rompecabezas.
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 10 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

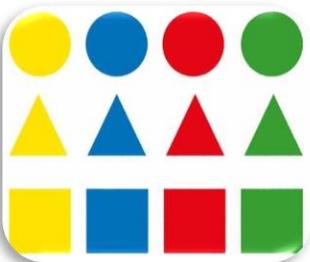
Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les pide a los niños y niñas que formen un círculo para observar un video. https://www.youtube.com/watch?v=qt9WWjYxOsw - En una lluvia de ideas socializan el video presentado. - Los niños se forman ordenadamente en una columna para entregarles un rompecabezas de los animales y a la vez imitando los sonidos de los animales. - La docente pregunta: ¿Qué será? ¿para qué sirve? ¿Cómo se usará? - La docente les dice que hoy van aprender a ordenar los rompecabezas. Complementa la información y también les indica que luego de usarlos los deben guardar de manera ordenada en su sitio donde le corresponde - Conversamos con los estudiantes sobre las formas que tienen los rompecabezas. Pregunta: ¿Les gusta armar rompecabezas? - Se invita a un niño y niña para que nos comenten en que se diferencian las imágenes. - Dialogamos sobre las destrezas para armar rompecabezas. - Finalmente, se les pide a los niños que dibujen el rompecabezas que les gustaría tener y lo exponen en clase. 	Video rompecabezas	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: clasificamos figuras geométricas según el color
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 12 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

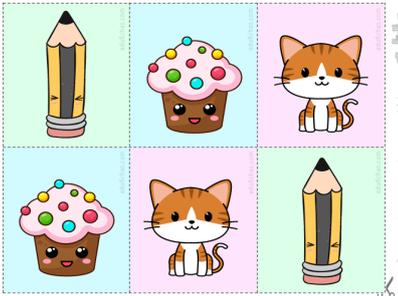
Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente ingresa con una caja sorpresa y les dice que ahí hay algo bonito y muy importante para nosotros. Preguntamos: ¿Qué habrá en la caja? ¿De qué se tratará? ¿Para que serán útiles? - Preguntamos: ¿Qué pasaría si no existieran los objetos? - La docente les propone construir figuras con bloques lógicos. - Se colocan en la pizarra las imágenes.   <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la importancia de construir bloques lógicos según su color para desarrollar la atención y destreza mediante el juego. - Se forman grupos de tres para elaborar imágenes de acuerdo al color que les ha tocado. Finalmente los integrantes del grupo muestran las formas que han creado. 	Video Bloques lógicos Imágenes	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: Juegos de Memoria
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 14 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<p>La docente pide solicita a los niños salir al patio para jugar a la gallinita ciega.</p> <p>Indicaciones para el juego: un niño se tapa los ojos y da 5 vueltas en su sitio, mientras que los demás niños se mueven alrededor de él. Una vez que el niño con los ojos vendados se detiene, los demás también se detienen. Luego el niño camina despacio y debe atrapar a uno de sus compañeros que sienta que está más cerca de él. Una vez atrapado deberá adivinar quién es el niño. Luego el niño atrapado deberá tomar el lugar del niño vendado. Y así sucesivamente hasta que todos los niños participen del juego.</p> <p>Luego en una lluvia de ideas la docente junto con los niños comentan: ¿De qué trató el juego? ¿Qué acciones realizan los niños? ¿Por qué es importante realizar los juegos de memoria? ¿Qué pasaría si no desarrollamos juegos de memoria? la docente les dice que hoy se trabajarán los juegos de memoria y que son muy importantes para nuestra mente y concentración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente coloca en la pizarra imágenes respecto al tema y pide al niño que comente lo que observa. La docente explica el juego y todos lo realizan. Finalmente se les entrega una hoja con colores y se les pide que dibujen lo que más les guste y lo exponen en clase. <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Imágenes</p> <p>Una prenda para tapar los ojos al niño</p>	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: Cuentos infantiles
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 16 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

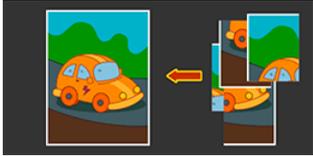
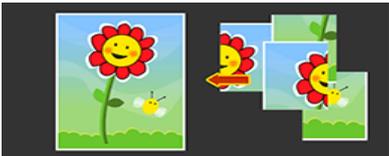
Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta 2 dados y cada lado tiene imágenes y les dice que hoy vamos a crear cuentos. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Luego preguntamos: ¿De qué se trata el cuento? ¿La imagen presentada demuestran acciones correctas? ¿A quiénes hemos recordado con estas imágenes? ¿Qué pasarían si no existieran los cuentos? - La docente les lee diferentes cuentos para enseñarles a los niños a desarrollar la atención mediante la lectura. - Finalmente dibujan el cuento que más les gusto y lo exponen. 	Dado cuentos infantiles	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: Arma Rompecabezas según sus destrezas
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 16 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta un sobre sorpresa y pregunta ¿ Qué será lo que hay en el sobre? - Luego de escuchar sus opiniones abre el sobre y les entrega a cada uno una ficha diferente y les propone agrupar las fichas y ordenarlas para ver qué imagen se forma. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>La docente les comunica que hoy vamos aprender a armar rompecabezas y cuál es la forma correcta de armar, pero también para desarrollar nuestra actividad necesitamos tener mucha paciencia concentración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se forman grupos de tres y les entrega un rompecabezas por grupo. - Finalmente, cada grupo expone como lo hizo y dirijan lo que más les gusto de la actividad. <div style="text-align: center;">  </div>	Rompecabezas Hojas Colores	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quienes participaron?</p> <p>Coevaluación ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: Identifica sonidos de animales entre varios a la vez
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 21 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

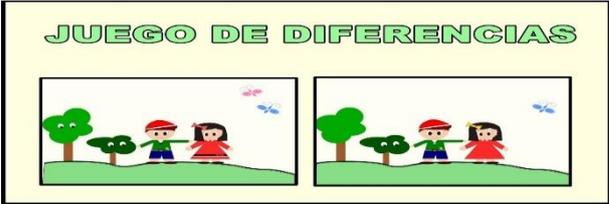
Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente motiva a los estudiantes con vídeo sobre los sonidos de los animales de la granja. - https://www.youtube.com/watch?v=nswiH-TCfQ0 <p>luego les pregunta: ¿Qué observaron en el vídeo? ¿De qué trata el vídeo? ¿Conoces alguno de los animalitos de la granja?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - La docente anima a los niños a relatar sus experiencias vividas en el vídeo y les comunica el propósito: Hoy vamos aprender a identificar los sonidos de los animales que escucharon y observaron en el vídeo. Se les dice que para escuchar se necesita estar muy atento y concentrado. - Se les pide que cada uno imite un sonido según lo que escucharon en el vídeo y lo exponen en clase. Finalmente dibujan lo que más les gustó de la actividad. 	Vídeo	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: “Diferencias de imágenes”
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 22 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente solicita a los niños formar un círculo. Luego les presenta imágenes en donde ellos van a encontrar diferencias. - Luego la docente pregunta ¿Qué les pareció las imágenes? ¿De qué tratan las imágenes? - Luego les dice que hoy vamos aprender a encontrar diferencias en una imagen. La docente les explica que son diferencias y como las vamos a encontrar. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños de manera ordenada se ubican en sus mesas para entregarles una imagen por mesa. Se les pregunta: ¿Qué será? ¿Para qué servirá? ¿Cómo se usará? Dialogamos sobre las destrezas de encontrar diferencias - Finalmente, después de haber observado muy atentos la imagen las colocan en la pizarra y nos explican las diferencias que encontraron <div style="text-align: center;">  </div>	Imágenes	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: “Se muestra atento y concentrado en una actividad”
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 24 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<p>La docente les dice hoy nos vamos a divertir mucho jugando “Juguemos en el bosque”. Los niños salen al patio cantando “juguemos en el bosque, mientras que el lobo esta esta esta”</p> <p>La Docente explicará en que consiste el juego, habrá un lobo, y muchos chanchitos, los cuales cantarán la canción “Juguemos en el bosque, mientras el lobo está, el lobo está, lobo que estás haciendo?”, y el lobo responderá que es lo que está haciendo, luego se repetirá la canción hasta que el lobo diga que es lo que “Está listo para comerlo”. Entonces el lobo saldrá a comer a los chanchitos, y al chanchito que se lo coma primero, ese chanchito será el nuevo lobo y así sucesivamente.</p> <p>Tambien les dice que ellos simularan que ellos son los chanchitos y la maestra el lobo.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>En una lluvia de ideas comentan sobre el juego realizado ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Quieren volver a jugar? La docente les explica que para poder desarrollar estos juegos debemos estar muy atentos Y concentrados para poder cumplir con las indicaciones del juego. Finalmente, los niños dibujan lo que más les gusto del juego.</p> </div> </div>	Imágenes	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quienes participaron?</p> <p>Coevaluación ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: “Creamos sonidos”
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 26 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

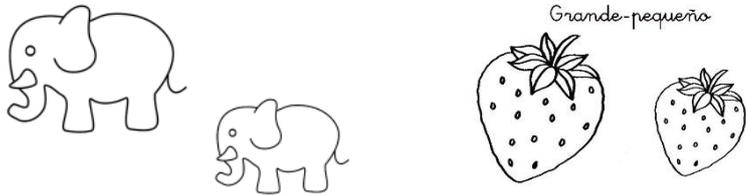
Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<p>La docente pide a los niños que cierren sus ojitos y escuchen todos los sonidos que hay a su alrededor. Luego pregunta: ¿Qué sonidos escucharon? Presenta imágenes:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>¿Qué sonidos producen los objetos? Podemos imitarlos. ¿Qué sonidos podemos hacer con nuestra voz? La docente explica brevemente lo que es un sonido y donde se produce.</p> <p>Se les pide a los niños que busquen objetos en el aula con los cuales podamos crear sonidos. Cada niño nos presenta su objeto y el sonido que produce.</p> <p>Finalmente los niños crean y dibujan una secuencia de sonidos con su cuerpo y lo exponen en clase.</p>	objetos	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

Tema: “Reconozco y ordeno por tamaños Grande - pequeño”
 Grado: Inicial 3 años
 Fecha: 29 de abril 2018

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia	Procesos Pedagógicos Procesos Didácticos.	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños - Nos dirigimos al aula con los niños y niñas. - Cantamos una canción de bienvenida. - Rezamos una oración. - Hora del Juego en sectores: Jugamos con los juguetes que están en el aula. 	Juguetes que hay en el aula	
Desarrollo	<p>La docente presenta un títere: Ricitos de Oro quien les dice que tuvo una aventura con 2 ositos y los muestra. Con ayuda de láminas la docente va narrando la historia de la niña y su encuentro con dos ositos en la casa de estos. Enfatizando los tamaños de los objetos grande – pequeño.</p>  <p>Posteriormente se les entrega material concreto en dos tamaños como vasos, platos, chompas, mochilas etc. Para que manipulen e identifiquen tamaños. Y la vez vamos ordenando de más pequeño a más grande. Finalmente les proporciona siluetas en dos tamaños para que coloquen en el papelgrafo y las ordenan.</p> 	Objetos	
Cierre	<p>Metacognición: ¿Cómo se han sentido? ¿les gustó la clase de hoy? ¿por qué?</p> <p>Evaluación: ¿Quiénes participaron?</p> <p>Coevaluación ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>Heteroevaluación: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>		

