



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**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**

AUTOR

**CARMEN CASTRO, MONICA ISABEL
ORCID: 0000 - 0002- 0164- 8197**

ASESOR

**UCEDA BAYONA, YANIRA LISSET
ORCID: 0000-0001-9667-420X**

**PIURA - PERÚ
2020**

TÍTULO

APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN
NIÑOS DE TRES AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA REINA –
CHULUCANAS, PIURA – 2018

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Carmen Castro, Monica Isabel

ORCID: 0000 - 0002- 0164- 8197

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

ASESOR

Uceda Bayona, Yanira Lisset

ORCID: 0000 -0001-9667-420X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades,

Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén, Cecilia

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Matos
PRESIDENTE

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén
MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
MIEMBRO

Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona
ASESOR

DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a la gran familia que pertenezco orgullosamente.

También a los que no están físicamente pero siempre y cada día están en mi corazón y sus recuerdos.

Pero principalmente le dedico esto a la persona que ha cambiado mi vida y mi mundo que es mi amado hijo quien es mi guía mi motor y motivo para seguir luchando por mis logros y metas, quién me da la fuerza y la perseverancia para llegar a ser una gran profesional

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la universidad por haberme dado la oportunidad de seguir desarrollándome como persona y haberme formado como profesional de bien.

Agradezco a mi docente de investigación, quién me oriento constantemente a no desmayar durante el desarrollo de mi tesis, además mi gratitud por sus enseñanzas y dedicación, así como la atención que en todo momento me ofreció.

RESUMEN

Estudios realizados en los últimos años, evidencian que los problemas relacionados a la falta o poca atención del niño en el salón de clases, son cada vez más frecuentes, lo que constituye una enorme dificultad que imposibilita la adquisición de los conocimientos impartidos en el aula. En atención a ello, se tuvo como objetivo determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018. La investigación fue de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo y nivel explicativo, su diseño fue pre experimental con pre test y post test con un solo grupo. 25 niños conformaron la población censal. Se recurrió a la observación y lista de cotejo como técnica e instrumento. Comparados los resultados del pre y pos test se evidenciaron diferencias significativas que permitieron inferir la eficacia de los juegos simbólicos para desarrollar el nivel de atención en los niños, el mismo que antes de la aplicación de juegos didácticos era bajo en el 64% de los niños, después de su aplicación, el 68% de niños alcanzó un nivel Alto. Asimismo, el p-valor (0.00) obtenido al aplicar la prueba T de Student fue inferior al nivel de significancia (0.05) dándose por aceptada la hipótesis de investigación. Concluyendo 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.

PALABRAS CLAVES: atención, atención selectiva, atención sostenida, juegos didácticos.

ABSTRACT

Studies carried out in recent years show that problems related to the lack or little attention of the child in the classroom, are increasingly frequent, which constitutes an enormous difficulty that makes it impossible to acquire the knowledge imparted in the classroom. In response to this, the objective was to determine how the application of didactic games improves the attention of 3-year-old children of the initial level in the María Reina Educational Institution - Chulucanas, Piura - 2018. The research was of an applied type, quantitative approach and explanatory level, its design was pre-experimental with pre-test and post-test with a single group. 25 children made up the census population. Observation and a checklist were used as a technique and instrument. Compared the results of the pre and post test, significant differences were evidenced that allowed inferring the effectiveness of symbolic games to develop the level of attention in children, the same as before the application of didactic games was low in 64% of children After its application, 68% of children reached a High level. Likewise, the p-value (0.00) obtained when applying the Student's t test was lower than the significance level (0.05), taking the research hypothesis as accepted. Concluding that, the application of didactic games significantly improved the attention of 3-year-old children of the initial level in the María Reina Educational Institution - Chulucanas, Piura - 2018.

KEYWORDS: attention, selective attention, sustained attention, didactic games.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TÍTULO	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN LITERATURA	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Internacionales	5
2.1.2. Nacionales	6
2.1.3. Locales	8
2.2. Bases teóricas de la investigación	9
2.2.1. El juego	9
2.2.1.1. Teoría del juego de Piaget	9
2.2.1.2. Características de los juegos	11
2.2.1.3. Dimensiones del juego	12
2.2.1.4. Importancia de los juegos	13
2.2.2. Juegos y ámbitos de desarrollo infantil	14

2.2.2.1. Ámbito psicomotor.	14
2.2.2.2. Ámbito afectivo	15
2.2.2.3. Ámbito social	16
2.2.3. El juego didáctico	17
2.2.3.1. Importancia de los juegos didácticos	18
2.2.4. La atención	20
2.2.4.1. La teoría de la atención de Sohlberg y Mateer	21
2.2.4.2. Tipos de atención	23
2.2.4.3. Características de la atención	25
2.2.4.4. El desarrollo de las características de la atención	26
2.2.4.5. Grados de control de la atención	26
2.2.4.6. La atención y su relación con otros procesos	27
2.2.4.7. Importancia de la atención	28
2.2.5. Los juegos didácticos y la estimulación de la atención de los niños en el nivel inicial	29
III. HIPÓTESIS	31
2.3. Hipótesis principal	31
2.4. Hipótesis Específicas	31
IV. METODOLOGÍA	32
4.1. Diseño de la Investigación	32
4.2. Población y muestra	33
4.2.1. Población	33
4.2.2. Muestra	34
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	34

4.3.1. Definición de variables _____	34
4.3.2. Operacionalización de variables e indicadores _____	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos _____	37
4.5. Plan de análisis _____	38
4.6. Matriz de consistencia _____	39
4.7. Principios éticos _____	40
V. RESULTADOS _____	41
5.1. Resultados por objetivos _____	41
5.1.1. Objetivo específico 1 _____	41
5.1.2. Objetivo específico 2 _____	44
5.1.3. Objetivo específico 3 _____	47
5.2. Contrastación de Hipótesis _____	49
5.2.1. Contrastación primera hipótesis específica _____	49
5.2.2. Contrastación segunda hipótesis específica _____	50
5.2.3. Contrastación tercera hipótesis específica _____	51
5.2.4. Contrastación hipótesis general _____	52
5.3. Análisis de resultados _____	54
5.4.1. Análisis de acuerdo al primer objetivo específico _____	54
5.4.2. Análisis de acuerdo al segundo objetivo específico _____	55
5.4.3. Análisis de acuerdo al tercer objetivo específico. _____	56
5.4.4. Análisis de acuerdo al objetivo general. _____	56
VI. CONCLUSIONES _____	58
VII. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS _____	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	61

Anexos _____	64
Anexo 1: Matriz de resultados _____	65
Anexo 2: Validación del instrumento _____	68
Anexo 3: Evidencias fotográficas _____	70
Anexo 4: Sesiones de Aprendizaje _____	71

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1.</i> Población aula de tres años del nivel inicial Institución Educativa María Reina - Chulucanas 2018_____	34
<i>Tabla 2.</i> Nivel de atención, según pre test. _____	41
<i>Tabla 3.</i> Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pre test.____	42
<i>Tabla 4.</i> Nivel de atención en su dimensión atención selectiva, según pre test. ____	43
<i>Tabla 5.</i> Nivel de atención, según pos test. _____	44
<i>Tabla 6.</i> Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pos test. __	45
<i>Tabla 7.</i> Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pos test. __	46
<i>Tabla 8.</i> Nivel de atención, según pre test y post test. _____	48
<i>Tabla 9.</i> Estadísticos nivel de atención según pre test. _____	49
<i>Tabla 10.</i> Estadísticos nivel de atención según pos test. _____	50
<i>Tabla 11.</i> Estadísticos de muestras emparejadas. _____	51
<i>Tabla 12.</i> Prueba de Normalidad. _____	53
<i>Tabla 13.</i> Prueba de muestras relacionadas _____	53

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Estadística de fiabilidad. _____	37
<i>Figura 2.</i> Nivel de atención, según pre test. _____	41
<i>Figura 3.</i> Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pre test. ___	42
<i>Figura 4.</i> Nivel de atención en su dimensión atención selectiva, según pre test. ___	43
<i>Figura 5.</i> Nivel de atención, según pos test. _____	45
<i>Figura 6.</i> Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pos test. _	46
<i>Figura 7.</i> Nivel atención en su dimensión atención selectiva, según post test. _____	47
<i>Figura 8.</i> Nivel de atención, según pre test y post test. _____	48

I. INTRODUCCIÓN

Estudios realizados a nivel internacional, concluyen que la atención y la concentración están fuertemente ligadas a los problemas de hiperactividad, lo que vendría hacer la causa y la consecuencia de múltiples problemas en los procesos de enseñanza – aprendizaje (Trianes, 2000).

En el Perú, los problemas relacionados a la falta de atención del educando, se ha venido acrecentando en los últimos años, esto debido a múltiples y variadas causas, que pueden ser enfocadas de diferentes aristas, así tenemos la baja calidad, carencia ambientes adecuados para el desarrollo de clases, carencia de ambientes recreativos apropiados en las escuelas, principalmente del nivel inicial; bajo nivel pedagógico, limitada formación y capacitación docente; todo ello aunado a una fuerte presión que se ejerce sobre los niños conminándolos a vivenciar procesos no acordes a su desarrollo cronológico.

En la institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura 2018, se pudo observar niños que se desconcentraban fácilmente, que no pueden estar quietos mucho tiempo, que se distraen fácilmente conversando con otro niño o manipulando algún objeto, o simplemente no estaban atentos a las indicaciones de la docente o en ocasiones solo se concentran y estaban atentos en las actividades que eran de su interés o simplemente les gustaba realizar, lo cual era una señal de, aparente, desmotivación en los niños.

Esa aparente desmotivación estaba siendo ocasionada por la poca utilización, por parte del docente, de recursos didácticos motivadores y capaces de captar la atención del niño. El docente, por lo general, es poco innovador, y no aprovecha los diversos elementos que tiene a su alcance para lograr el despertar el interés de los niños por los contenidos

escolares impartidos en el salón de clase (Davidson, 2012) Esto se ve agravado, en gran medida, por la poca capacitación de los docentes, quienes no se preocupan por mantenerse actualizados y conocer nuevos métodos y estrategias de enseñanza acordes a las tendencias actuales.

Ante esta situación problemática, se planteó como posible solución, el uso de los juegos didácticos orientados a mejorar la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018. Los juegos didáctico, a decir de Torres (2001), constituyen una técnica participativa enfocada a incrementar en los estudiantes métodos de dirección y una adecuada conducta, facilitan la estimulación de la disciplina y propician niveles de decisión y autodeterminación pertinentes, además permiten fortalecer el interés por la realización de sus actividades escolares .

En ese sentido, el presente estudio se plantea como enunciado del problemas: ¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018?; y para resolverlo, se formuló el siguiente objetivo general: determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la atención de los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018; además se plantearon los siguientes objetivos específicos: determinar a través de un pre test el nivel atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos; determinar a través de un pos test el nivel atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos; y, comparar las diferencias en los niveles de atención que

presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

Como se puede apreciar. la problemática observada en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura; 2018, motivó la realización de la presente investigación, la mismo que planteó la aplicación de juegos didácticos que permitan hacer frente a las dificultades evidenciadas y mejorar el nivel de atención en los niños, además de brindar los siguientes aportes:

A nivel metodológico, aporta un instrumento debidamente validado por juicio de expertos, el mismo que permitió medir la variable atención; a nivel teórico, se hizo una exhaustiva revisión y análisis de la teoría de la atención propuesta por Sohlberg y Mateer (2001), lo que permitió establecer el sustento teórico para la presente investigación; a nivel social, se benefició tanto a docentes como niños del nivel inicial en la institución investigada, brindando una alternativa de solución al problema en relación al déficit atencional en el aula de clases.

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 de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018. Para la recolección de datos utilizó la observación directa como técnica y la lista de cotejo como instrumento.

De análisis de los resultados obtenidos en la investigación, se evidenciaron diferencias significativas entre los niveles de atención que presentaban los niños de tres años, antes y después de aplicar los juegos didácticos. Así, para el nivel Bajo, disminuyo

del 64% en el pre test al 8% en el post test; el nivel Medio, del 32% disminuyó al 12%; mientras que el nivel Alto aumento considerablemente del 4% en el post test al 80% en el pre test.

La comparación de los resultados obtenidos, tanto en el pre test como en el post test, permitió establecer diferencias significativas que evidenciaron la eficacia de los juegos didácticos cuya aplicación permitió mejorar el nivel de atención en los niños observados. Mientras que, el p-valor (0.00) obtenido al aplicar la prueba T de Student fue inferior al nivel de significancia (0.05), por lo que se dio por aceptada la hipótesis principal planteada en la presente investigación.

Se concluyó qué, 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.

II. REVISIÓN LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Freire (2018), realizó la tesis de titulación “Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula”. Investigación de tipo explicativo, la cual 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. 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 guión 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 tesis de titulación “Programa Atento Aprendo como estrategia para mejorar la atención selectiva”, 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 que, entre las diferentes casusas 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.

Aroca y Delgadillo (2014), realizó la tesis de titulación “La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué”. Investigación de tipo acción, utilizaron como técnica la observación y como instrumento el diario de campo; los cuales permitieron conocer y contextualizar los entornos donde se desenvuelve el educando y así mismo poder abordar esta problemática con otro tipo de metodología que sea llamativa y de agrado para el estudiante como lo es la lúdica. Durante las diferentes intervenciones realizadas con los directivos sobre el papel que deben desempeñar desde el PEI para el mejoramiento de las condiciones frente a la atención en los niños, se procuró siempre presentar el beneficio que contiene esta integración al currículo en pro del colegio y como parte de su oferta y la calidad educativa que se genera.

2.1.2. Nacionales

Torres y Sánchez (2016), en su tesis de titulación “Determinar el nivel, la forma y el grado de control de la atención en los niños y en las niñas de 5 Años de la I.E.I La Libertad-Cerro Colorado, Arequipa-2016”. Se plantearon como objetivos: determinar el nivel de atención de los niños y de las niñas de 5 años de la I.E.I. La Libertad de Cerro Colorado. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la ficha de observación.

La población de estudio estuvo constituida por 75 niños y niñas de 5 años. La investigación concluye que: en relación al nivel de la atención de los niños y de las niñas de cinco años este es medio; frecuentemente los niños se muestran atentos y concentrados mientras observan un video; siempre terminan la tarea que empiezan, frecuentemente son capaces de escuchar un cuento sin distraerse y frecuentemente terminan el trabajo asignado por la maestra. Con lo cual llegaron a demostrar la validez de la hipótesis planteada.

Cama y Javier (2016), En su tesis de titulación “Influencia de los juegos en el desarrollo de atención niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Parroquial Ave Maria”. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. Teniendo como objetivo solucionar la problemática que atraviesan los niños utilizando los juegos, como recurso demagógico. El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%. Los resultados del Post test correspondientes al grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test. Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control.

Sandoval (2015), realizó su tesis de titulación “Talleres de juegos infantiles para estimular la atención en los niños de 3 años de la I.E.I. Crayolas Chiclayo – 2015”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de un taller de juegos infantiles para mejorar la atención en los niños de 3 años. La población estuvo compuesta por 74 niños, de los cuales

48 conformaron la muestra experimental y 26 la muestra de control. El instrumento que fue aplicado es una lista de cotejo. Los resultados obtenidos contrastaron los niveles de atención en los niños de tres años, demostrándose que la aplicación del taller basado en juegos infantiles logró mejorar los niveles de atención en los niños observados, así mismo, la prueba de T-Student aplicada señaló la existencia de diferencias significativas demostrando la hipótesis planteada.

2.1.3. Locales

Zavala (2015), en su tesis de titulación “Estrategias didáctico como estrategia para la Atención en los niños de 5 años de la educación inicial en la Institución Educativa Fe y Alegría- Piura 2015”. Su objetivo general fue determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos didácticos en el desarrollo de los niños de cinco años. La investigación fue de tipo pre-experimental con diseño transversal cuasi experimental. El instrumento que utilizó fue el pre y el post test. Trabajó con una población de 24 niños de 5 años. Se obtuvieron los siguientes resultados: En el pre test, hay un significativo número de alumnos (76,14 %) con bajo nivel de atención; en el post test, el número de alumnos pertenecientes a la escala baja es de solo 1,14% y aquellos que alcanzaron un nivel medio es de 56,82%. Se determinó que el programa de juegos tradicionales resultó efectivo para el desarrollo de la atención lo que demostró a través de la estadística con las diferencias significativas entre la situación inicial y la final.

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-

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. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego

Es toda aquella operación de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, durante las últimas décadas los juegos vienen siendo empleados como instrumentos de enseñanza en las escuelas, con la finalidad de motivar a los educandos a ser partícipes activos de los procesos de aprendizaje a la par que se divierten jugando.

Los juegos generan disfrute en las personas que lo practican al mismo tiempo que los incentiva, a desarrollar sus destrezas mentales, como es el caso de los juegos donde el ingenio es requerido. También presentan un aporte significativo para el desarrollo motriz del niño, ya que existen juegos que requieren la utilización del todo cuerpo o parte de él, este tipo de juegos permiten desarrollar el nivel de resistencia para el desarrollo de actividades físicas.

2.2.1.1. Teoría del juego de Piaget

Piaget (1946), consideraba que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, al mismo tiempo las estructuras directas, y a su vez, las diversas transformaciones que

atraviesan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego. Para él, el juego forma parte de la inteligencia humana y asocia las tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano, en ese sentido, el juego es simple ejercicio, el juego es simbólico, y el juego es reglado.

Para él, el juego puede ser clasificados, en relación a determinados periodo del desarrollo intelectual, así se tiene:

- **Juego de funcional (sensorial y motriz)**, es primero en aparecer, y comprende todas las actividades iniciales que el niño experimenta aproximadamente hasta los 2 años, El niño durante este periodo se concentran en su propio cuerpo y en experimentar las sensaciones que le producen. El juego se da por medio de la vista, tacto, olfato, oído, movimiento, a través de los cuales se va conociendo así mismo y estableciendo algunas diferencias con respecto a las demás personas. En este periodo el niño no conoce ni los símbolos ni las reglas.
- **Juego simbólico**, durante este periodo, el niño va centrando su atención en su entorno más cercano, representa objetos, acciones o escenas, se empiezan a ser más sociables, resuelven conflictos internos y contribuyen a una correcta aceptación de sí mismo. El símbolo requiere la representación de un objeto ausente, su función principal radica en la ejecución de deseos y la resolución de conflictos, produciendo un cambio cualitativo de gran importancia en la comparación con el placer que le provoca el ejercicio sensorio – motor.

- **Juego de reglas**, durante este periodo, que abarca desde los 5 a 6 años), este tipo de juegos brinda al niño la posibilidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. El niño empieza a hacerse más sociable.

En atención a la teoría del juego expuesta por Piaget y la edad cronológica de los niños participantes en la presente investigación se trabajará los juegos funcionales y los juegos simbólicos.

2.2.1.2. Características de los juegos

A continuación, observamos cómo se atribuyen al juego una retahíla de rasgos que le proporcionan entidad propia. Estas resultan ser muy variadas dada su gran importancia para la edad de los niños, pero se pueden decir que las más significativas de todas ellos sería: práctica confortable que busca generar satisfacción y placer a quien la realiza, actividad que produce gozo y placer y que no se realiza buscando un fin extrínseco sino por sí misma. (Garvey, 1985).

El juego para que cumpla su cometido ha de constituirse en una actividad libre, voluntaria y espontáneo, en donde se juega simplemente porque se quiere. Así mismo, nunca debe ser impuesto sino elegido libremente, de esa forma no perderá su entidad como tal. (Bernabeu y Goldstein, 2009). El juego posee un fin propio: el jugar por el propio placer de jugar, sin esperar nada a cambio. Mayor importancia tiene proceso, más no tanto el resultado final. Para Garvey (1985) el juego involucra actividad: jugar es hacer, y en todo momento implica del jugador el participar activamente. El juego se lleva a cabo con

una objetividad ficticia, en el desarrollo del juego los niños pueden llegar por ellos mismos a superar los límites de la propia realidad.

Lara et al. (2015), afirman que cuando encuentra algo interesante para él, su acción siempre se mantiene, reproduce con placer varios gestos y encadenamientos de experiencias conocidas, con pequeñas variaciones, perfecciona los gestos. En momentos con este nivel de atención es muy continuo que la acción, pero no se sale del entorno que es rápidamente atraído por los acontecimientos intercurrentes que suceden a su alrededor.

Todos los juegos representan una limitación temporal y espacial, en donde el tiempo es determinado por lo que el jugador desea y el espacio será designado por el lugar en donde quiera llevar a cabo el juego. El juego en la etapa infantil una tarea natural, sin embargo, algunos adultos suelen ocupar sus ratos libres y de ocio dedicados al placer de jugar por jugar. Otra característica es que una actividad innata que se da en todas las culturas además para jugar el niño muchas veces no requiere explicación previa de cómo hacerlo.

Para Garvey (1985), a través del juego se puede evidenciar la etapa evolutiva del desarrollo del niño a medida que va creciendo, ya que estos varían de acuerdo a la edad. Por otra parte, a través del juego el niño desarrolla su proceso socializador ya que para jugar tendrá que relacionarse y cooperar con los demás. Así mismo, la práctica del juego también favorece la adquisición de hábitos de convivencia, cooperación y el trabajo grupal.

2.2.1.3. Dimensiones del juego

Los juegos tienen una gran secuela ya que, alcanzan un gran valor en la educación debido a las posibilidades de exploración de entorno propio y las relaciones lógicas. A

través del juego se favorecen las interacciones con el medio, los objetos, personas que lo rodean y consigo mismo. El juego permite iniciar una buena relación con la realidad y de manera placentera introducirse en el contexto de las relaciones sociales. Los juegos propician en los niños la activación de los procesos motrices y cognitivos, a través de la exploración de sus propias aptitudes corporales y de la resolución de problemas de motricidad.

2.2.1.4. Importancia de los juegos

Los juegos tienen una gran secuela ya que, alcanzan un gran valor en la educación debido a las posibilidades de exploración de entorno propio y las relaciones lógicas. A través del juego se favorecen las interacciones con el medio, los objetos, personas que lo rodean y consigo mismo. El juego permite iniciar una buena relación con la realidad y de manera placentera introducirse en el contexto de las relaciones sociales. Los juegos propician en los niños la activación de los procesos motrices y cognitivos, a través de la exploración de sus propias aptitudes corporales y de la resolución de problemas de motricidad.

En esta etapa se busca contribuir mediante el juego que el niño adquiera la mayor cantidad de patrones de motricidad básica que le permitan ampliar sus opciones de movimiento y lograr el correcto desarrollo de sus capacidades motrices y habilidades básicas. En deducción, el juego debería ser un dinamismo central en esta etapa educativa, porque constituye un elemento privilegiado capaz de integrar diversas situaciones, vivencias, conocimientos o actividades. Por ello, como bien se ha indicado, el juego no debe ser concebido en contraposición al trabajo en la escuela, sino más bien como una

herramienta necesaria de aprendizaje, una metodología que se puede emplear para potenciar el proceso de enseñanza- aprendizaje. (Jácome, 2013).

2.2.2. Juegos y ámbitos de desarrollo infantil

El adelanto de las diversas habilidades básicas que se producen en los niños por medio de la actividad lúdica se debe comprender de una manera globalizada e integral. Para algunos autores el juego es un movimiento placentero y de carácter esencial en la medida que posibilita el crecimiento y desarrollo integral del niño al influir y contribuir de manera privilegiada en muchos aspectos de personalidad, además de ser un elemento de desarrollo que amaestra la libertad para elegir y ejecutar actividades de manera espontánea brindando al ser humano la dimensión de ser activo, libre y seguro. Asimismo, el juego constituye un aporte y estímulo enorme en beneficio del desarrollo de su dimensión afectiva - emocional, psicomotor, acrecienta imaginación y creatividad, posibilita la integración social, así como su desarrollo moral e intelectual. Existe una gran interrelación entre todos estos ámbitos de desarrollo en el niño, como se explica a continuación:

2.2.2.1. Ámbito psicomotor.

El juego permite potenciar el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. Que el niño tenga un mejor control muscular, del equilibrio, así como una correcta percepción y confianza en el uso de su propio cuerpo le será de mucha utilidad en el desenvolvimiento de sus acciones lúdicas. A partir de la observación se puede comprobar que el bebé, desde muy temprana edad, realiza unos juegos de movimientos que lleva a cabo de una manera repetitiva e involuntaria, y que además le producen una enorme satisfacción. Toda la retahíla de estímulos que tocan al bebé desde que nace, ha de favorecer la unificación de

las sensaciones auditivas, visuales, motoras y táctiles a escala cognitiva, y por medio de las cuales el niño ha de conseguir un adecuado desarrollo perceptivo y motriz (Por ejemplo, al entrar en contacto con diversos objetos que suenan, se mueven, presentan diversos colores, etc.). El bebé en su propia cuna ejecuta una serie de continuos movimientos que desarrollan su capacidad perceptora y su coordinación motora. Esto es factible, en la medida que le bebé aprende, fijando en su mente unos esquemas de valores. La asimilación de estos esquemas, supone el comienzo en la cimentación de las estructuras básicas del conocimiento, permitiéndoles repetir esos movimientos con un nivel de perfección cada vez más elevado. Estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, puesto que proporciona nuevas experiencias, permite la oportunidad de acrecentar sus aciertos y disminuir errores, ayuda a la resolución de conflictos y a descubrir las consecuencias de sus propias acciones. Asimismo, ayuda al niño a comprender su entorno, y, según las funciones realizadas, a estimular diversos aspectos de su evolución intelectual: la abstracción, el lenguaje y relaciones espaciales, la creatividad, la imaginación, un pensamiento menos concreto y más coordinado, atención, memoria, discriminación de fantasía y realidad, entre otros. A través del juego, el niño puede experimentar, imaginar y construir nuevos objetos, por ejemplo, con sus propias ideas y con materiales de su entorno.

2.2.2.2. Ámbito afectivo

El afecto es esencial para el desarrollo y el equilibrio emocional de todo individuo durante el transcurso de vida, sin embargo, en la etapa infantil la ausencia de afecto puede caracterizar negativamente su personalidad futura, pudiendo convertirse en personas inseguras, agresivas, incapaces de brindar y recibir afecto, incluso poco sociables.

Bajo el ámbito de las actividades lúdicas el niño perfila una gran cantidad de relaciones y contactos afectivos que le posibilitan atribuir cualidades, comportamientos y sentimientos a las personas y objetos que tiene a su alrededor

El juego es una actividad que al mismo tiempo que genera placer estimula la confianza y seguridad; eleva la autoestima, permite la libre expresión de sentimiento al mismo tiempo que la descarga de tensiones lo que garantiza un sano equilibrio afectivo y emocional, constituyéndose, por ende, en el escenario idóneo para que de forma natural el niño exteriorice sus emociones sin presión alguna. En ese sentido la existencia de juegos que posibilitan el desarrollo de la auto superación y la autoestima, despiertan en el niño los sentimientos de afecto y cariño y brindar la confianza necesaria para que expresen sus sentimientos y emociones diversas, como son: los juegos motores, de ensamblaje y cognitivos.

2.2.2.3. Ámbito social

El juego tiene una enorme implicancia en el desarrollo emocional y social del niño. En un gran facilitador en el proceso de socialización del niño, a través del juego amplia capacidad de relacionarse y entrar en contactos con los demás y con el entorno que lo rodea, tiene gran importancia para el niño puesto que es en esta etapa de su vida que han de desarrollarse las diversas habilidades y capacidades físicas y mentales que contribuyen en gran medida en la adquisición y consolidación de manera creativa de sólidos patrones de comportamiento, relación y socialización, pues a partir del contacto con otros niños, el niño aprende a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se le presentan y refuerzan además la capacidad de ocupar el lugar del otro (empatía).

Los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos tienen cualidades que los hacen importantes en el proceso de socialización infantil.

2.2.3. El juego didáctico

Constituye es una técnica participativa propia de la enseñanza que está encaminada a lograr el desarrollo en los educandos de métodos de dirección y conducta adecuados, potenciando así la disciplina con un conveniente nivel de decisión y autodeterminación.

Esta clase de juegos requieren de la obtención y continuo reforzamiento de algún tipo de aprendizaje. Por lo general son utilizados, mayormente, en el ámbito escolar teniendo como objetivo desarrollar el aprendizaje.

Como en su mayoría de juegos, los didáctico aparte de beneficiar el desarrollo cognitivo favorecen todos los aspectos del desarrollo integral en los niños, pero por lo general apunta al dominio cognitivo (conocimiento del entorno y el contexto, las actividades operativas y dominio de símbolos, dominio de la expresión escrita y oral y mejora de la comunicación).

Su utilización como se ha mencionado, permite el desarrollo de diversos aspectos, entre otros:

- Permite innovar en el aula de clase y dejar de lado la monotonía propia de la enseñanza tradicional.
- Desarrolla diversas capacidades en los niños, aumentando la disposición para el aprendizaje.
- Posibilita el desarrollo de la socialización.

- En el aspecto intelectual - cognitivo posibilita el desarrollo de la atención, observación, capacidades lógicas, fantasía, imaginación, promueve la iniciativa, la investigación científica, el potencial creativo, la adquisición de conocimientos, así como la fijación de hábitos, entre otros.
- En el volitivo - conductual acrecienta el espíritu crítico y autocrítico, la disciplina, iniciativa, respeto, perseverancia, responsabilidad, tenacidad, puntualidad, regularidad, compañerismo, cooperación, lealtad, seguridad en sí mismo y desarrolla la emulación fraternal.
- En el afectivo - motivacional posibilita la camaradería, el interés y gusto por la actividad, el colectivismo y espíritu de solidaridad, así como el valorar dar y recibir ayuda.

Las ventajas enumeradas resaltan la importancia del juego como herramientas cuyo uso resulta fundamental para la educación, enriqueciendo los procesos de enseñanza - aprendizaje.

2.2.3.1. Importancia de los juegos didácticos

El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego. En ellos, el juego siempre ha de tener un sentido práctico, en relación a sus propias exigencias y particulares necesidades, y le has de permitir expresar sus deseos, sensaciones, fantasías, incluso temores y conflictos, manifestando de esta forma su propia percepción de sí mismo, de las personas y cosas o elementos des entorno que lo rodea.

Mediante el juego, el niño ha de lidiar con su pasado y presente al mismo tiempo que se preparan para afrontar el futuro.

El juego permite estimular todos los sentidos del niño, enriquecer su creatividad y despertar su imaginación, enseña al niño a emplear su energía física y mental de forma productiva y/o entretenida. En suma, se puede decir que el juego facilita en el niño el desarrollo de: Habilidades físicas como correr, saltar, trepar, coger, balancearse, pararse, etc.

- Habla y lenguaje, jugando el niño aprende desde balbucear, articular sus primeras palabras hasta lograr un dominio cada vez mayor que le permite realizar narraciones, contar cuentos, chistes, etc.
- Destrezas sociales, entre ellas el sentido de la cooperación, competición, negociación, seguir y respetar reglas preestablecidas, entre otros.
- Inteligencia racional que le permite realizar comparaciones, contar, categorizar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, expresada mediante el saber compartir sentimientos con los demás.

Así mismo, el juego posibilita el aprendizaje sobre: El juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.

- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

2.2.4. La atención

La atención es un mecanismo que se encarga de controlar y regular los procesos cognitivos, “tomar atención” significa la posibilidad de saber orientar y fijar nuestro esfuerzo mental en determinados estímulos mientras se descartan otros. Se debe tener en cuenta, que la atención es un hecho que en ocasiones es difícil de lograr o mantenerla fija por mucho tiempo en nuestras actividades diarias, para lograrla se utiliza estrategias metódicas y así poder identificar la información que te rodea y distribuirla convenientemente, a fin de, poder ejecutar tareas específicas de manera óptima.

La atención realiza un papel importante en la vida del ser humano es por eso que los autores han tenido mucho esfuerzo para definir, estudiar y delimitar la palabra atención. Entonces podemos decir que la atención es una condición necesaria para adquirir conocimientos y es la acción efectiva de nuestras actividades, esta a su vez desempeña un papel importante dentro de la vida del hombre y pone en marcha a los procesos que intervienen en el proceso de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos.

Para la psicología, la atención es un término definido como la cualidad perceptiva que opera como una especie de tamiz de los estímulos ambientales, valorando cuáles son los de mayor relevancia y concediéndoles prioridad para un procesamiento con mayor profundidad. También, la atención es concebida como un mecanismo de control y regulación de los procesos cognitivos.

De acuerdo con algunos psicólogos, en la atención se configuran dos tipos de determinantes: determinantes internos (propios del individuo y que dependen de él) y determinantes externos (procedentes del medio).

Como determinantes internos, se pueden mencionar el estado orgánico (por ejemplo, las pulsiones en el sujeto al momento de recibir una estimulación), los intereses (aquello que es atractivo para la persona. Ejemplo: atención a un partido de fútbol por parte de un aficionado al futbol), la sugestión social y los cursos del pensamiento.

2.2.4.1. La teoría de la atención de Sohlberg y Mateer

Los autores de esta teoría proponen un modelo jerárquico, en el cual los últimos niveles de atención requieren de un mayor esfuerzo cognitivo de los niveles precedentes. Para ellos se da un desarrollo escalonado de la atención con la finalidad de ejecutar de manera satisfactoria actividades y tareas que requieran grandes niveles atencionales. Su modelo, es uno de los más utilizados por la neurología y en dicho modelo se basan la mayoría de test de evaluación de la atención.

El modelo jerárquico propuesto, considera la atención como un proceso de gran complejidad, compuesto por niveles que actúan en paralelo, permitiendo filtrar la información relevante, manipular representaciones mentales y modular las respuestas frente a estímulos externos e internos.

El modelo jerárquico propuesto por estos autores está compuesto por seis componentes, clasificados en dos grandes grupos teniendo en cuenta por un lado los mecanismos Implicados y por otro el lado de control

Mecanismos Implicados

- **Atención Selectiva:** Capacidad para seleccionar un estímulo en particular estando este en presencia de varios distractores, separando la información que no es relevante de acuerdo a su prioridad.
- **Atención Dividida:** capacidad que posee el individuo para atender dos cosas a la vez, pudiendo procesar información de ambas actividades o incluso la ejecución automática de cualquiera de ellas.
- **Atención Sostenida:** capacidad que tiene el individuo para sostener una conducta de manera consistente durante periodos de tiempos largos, sin caer en la fatiga o el agotamiento o decaer su interés por su realización.

Grado De Control

- **Atención Alternante:** Capacidad para cambiar el foco de atención entre varias tareas, pasando de una actividad a otra y retornando fácilmente a la anterior.
- **Atención Focalizada:** Habilidad del individuo para orientarse, para realizar un seguimiento visual y enfocar la atención ante diversos estímulos.
- **Arousal:** Capacidad del individuo para mantenerse despierto y en alerta. Representa la capacidad general del organismo para seguir estímulos u órdenes.

En relación a la clasificación que los autores citados nos proponen y atendiendo a la edad cronológica de los niños participantes, en la presente investigación se trabajará con la clasificación en base a los mecanismos implicados, a excepción de la dimensión dividida, puesta que la misma representa el nivel más complejo de atención, el mismo que los niños de 3 años aun no logran interiorizar, puesto que requiere responder y atender a diversos estímulos y realizar varias tareas en forma simultánea, además las alteraciones en esta dimensión requieren de un análisis clínico especializado.

2.2.4.2. Tipos de atención

La atención selectiva o focalizada es la capacidad que se tiene para prestar atención a uno o dos estímulos relevantes sin confundirse ante la presencia de estímulos actuando como distractores (Russel, 2015). Responde a la interrogante siguiente: ¿Cómo centrar la mayor atención en un único estímulo, dada la ingente cantidad de información que se recibe en un mismo momento? Esta noción sobrelleva a concebir la atención como un mecanismo de capacidad limitada, teniendo como función el asegurar un correcto procesamiento perceptual del flujo sensorial de los mensajes. También tiene como función garantizar la adecuada realización de la acción más relevante.

En la atención selectiva se analiza principalmente el procesamiento diferencial de clases diferentes de información, simultánea regularmente. A pesar que el origen de la información puede ser interno (memoria) o externo (ambiente), el campo de la atención selectiva se ha fijado de manera tradicional en las fuentes externas (Johnston & Dark, 1982) .

En determinadas circunstancias se ha dado realce a una diferenciación entre atención focalizada y selectiva, definiendo la primera como la capacidad para dar

respuesta a los estímulos, y la segunda como la capacidad para sostenerse ajeno a los distractores (Sohlberg y Mateer, 2001). La distracción o ausencia de concentración hace referencia a una actitud orientada hacia los aspectos innecesarios del entorno.

La atención dividida es la capacidad que se tiene para dar respuesta, a por lo menos, dos tareas de manera simultánea (Kahneman, 1973). El énfasis en los estudios de este tipo de atención no recae en el procesamiento de la información -qué es lo seleccionado- sino en los recursos de que se dispone para poder ser distribuidos de manera eficiente en las tareas a ejecutar. Esta última cuestión es precisamente la contraria, ¿cómo es que se pueden realizar dos o más cosas a la vez? ¿Bajo qué circunstancias se pueden realizar más de una cosa a la vez?, ¿Cómo se ve afectada nuestra realización por el hecho de ejecutar más de una cosa a la vez?

La atención dividida va orientada principalmente al análisis de los déficits como secuela de la exposición a la vez de información o de la ejecución concurrente de diversas actividades. A partir del punto de vista teórico, el enfoque es de capacidad o recurso para conseguir los procesos o mecanismos que permitan optimizar el proceso o la ejecución concurrente.

La atención sostenida es entendida como la destreza para centrar la atención y estar en estado de vigilancia por el transcurso de un periodo de tiempo determinado a pesar del posible aburrimiento o frustración que ello puede acarrear. En este sentido, la atención sostenida es requerida cuando un niño a de trabajar en una misma tarea durante un periodo determinado de tiempo.

A decir de Sohlberg y Mateer (2001), se pueden encontrar en la revisión literaria el concepto de atención alternante, la misma que es definida como la capacidad que tiene la persona para cambiar el foco de atención de una determinada tarea a otra.

2.2.4.3. Características de la atención

La atención en una etapa inicial de nuestro desarrollo es considerada como refleja (ante un estímulo siempre hay una respuesta refleja) y a través de la interacción de los reflejos de atención con el entorno evoluciona a una atención guiada voluntaria (mantener un buen nivel de atención requiere de una guía y supervisión) y finalmente se desarrolla en una atención totalmente voluntaria y selectiva.

En la atención selectiva, siempre que enfoquemos nuestra atención en algo que nos llame la atención hemos de seleccionar la fuente de información o el cambio en dirección a otro emisor de información. Esta característica de la atención permite simplificar y optimizar nuestra percepción al reducir al mínimo la información que necesitamos de acuerdo al contexto o situación existente y actual para la sintonía del individuo.

La sintonía de atención se refiere a la facilitación del cúmulo de información procedente del medio útil para el proceso de percepción de una o varias fuentes de información, en relación a la modalidad de sintonía de atención que utilicemos, guarda estrecha relación con el "volumen" de información que nos proporciona el ambiente durante el desarrollo de la actividad; La sintonía de atención son de dos tipos: intramodal (permite quitar ciertas características de una información mientras se conservan otras) o intermodal (a partir de conservación de un canal de información globalizado).

El Volumen: de atención es el tope del conjunto de procesos de atención con buena calidad que se pueden mantener, y depende en gran medida del nivel de experiencia, para llegar a ejecutar de manera simultánea una actividad y requiere del conocimiento de la actividad por repetición que permite un dominio de una tarea útil para poder realizar otra de manera simultánea, dependiendo de la ciclicidad en gran medida.

La ciclicidad: de la atención hace referencia a los periodos de actividad y descanso que el cuerpo requiere y durante los cuales podemos advertir el juego como la principal actividad de aprendizaje del niño y su regulación natural con los periodos de descanso, afectados en muchos casos por la intensidad de la atención.

Dependiendo de la actividad que se realice y del grado de interés para su realización será el grado de atención que le prestemos a la misma, así como el valor de la actividad para la persona en base a la experiencia adquirida. La estabilidad de la atención hace referencia al tiempo promedio de atención en la realización de una actividad, sin supervisión, sin distractores o estímulos cambiantes en el ambiente, donde la persona pueda ejecutar la actividad.

2.2.4.4. El desarrollo de las características de la atención

El desarrollo de la atención como indicamos anteriormente es en sus orígenes es un reflejo, dirigido a los cambios de estímulos. La motivación, el gozo por los éxitos y fracasos, la motivación y la dirección sostenida de la atención son los aspectos que más perturban al desarrollo de la atención.

2.2.4.5. Grados de control de la atención

Atención Involuntaria. La atención involuntaria se refiere a la existencia o aparición de algún estímulo nuevo, fuerte y significativo el cual desaparece rápidamente debido a la repetición o monotonía. Este grado de atención se caracteriza por ser pasiva y emocional ya que el individuo no se orienta hacia el objeto o actividad que lo relaciona a sus actividades.

Atención Voluntaria. El aprendizaje del lenguaje, entre otras exigencias, propias de la etapa escolar durante la niñez, permiten el desarrollo de la atención voluntaria.

Atención Pasiva. Durante los primeros años, la atención del niño es atraída y controlada por el lenguaje de los padres sin mediar esfuerzo alguno por parte del individuo.

2.2.4.6. La atención y su relación con otros procesos

Atención, Motivación y Emoción. Por motivación se entiende al proceso que de algún modo inicia, dirige y finalmente detiene una secuencia de conductas dirigidas a una meta, es uno de los factores determinantes del comportamiento, y que tiene que ver con variables hipotéticas que son los motivos. Ahora bien, motivación y emoción han sido considerados como factores determinantes de la atención, de este modo un estado de alta motivación e interés estrecha nuestro foco atencional, disminuyendo la capacidad de atención dividida, así como el tono afectivo de los estímulos que nos lleguen y nuestros sentimientos hacia ellos contribuyen a determinar cuál va hacer nuestro foco de atención prioritaria (Goleman, 1995).

Atención y Percepción. La atención ha sido obtenida muchas veces como una propiedad de la percepción, gracias a esto podemos definir mejor la información que nos

es importante. Tal como lo comenta que la atención es una propiedad de la percepción y esta produce dos efectos muy importantes:

- Que se perciban los objetos con mejor claridad.
- Que la experiencia perceptiva no se presente de forma desorganizada y que, a la hora de excluir información, estos se organicen en figura fondo.

Para Kahneman (19732), la atención tiene relación directa con los estilos de aprendizaje, incluso interviniendo en ellos, en razón que éstos, mayormente trabajan con lo que percibimos a través de los 5 sentidos. Por ejemplo, se podría aprender de una pintura, ya que en ella cada niño ha de concebir su propio matiz a partir de la atención que pongan cada uno de ellos para lograr su propio estilo de aprendizaje.

2.2.4.7. Importancia de la atención

La importancia de la atención es de especial magnitud, al tratarse de un proceso cognitivo, para el ámbito educativo; teniendo en cuenta que además se refiere al mecanismo mediante el cual la persona registra, filtra, decodifica y guarda información.

Por esta razón, se considera pertinente que el niño aprenda a ejercitar la atención selectiva y voluntaria que le permita tener la capacidad de concentrarse durante los periodos de estudio o aprendizaje a pesar de la existencia de estímulos para su distracción. En este contexto, es necesario resaltar que no solo en el entorno educativo es importante el proceso de atención, ni que solo los niños lo deben poner en práctica, en realidad el proceso de atención es muy importante en muchos ámbitos de la vida de individuo indiferentemente de la etapa de desarrollo por la que atraviesa (por ejemplo, el niño pone

atención a los juegos que realiza, así como el adulto lo hace en los documentos que lee o el trabajo profesional que realiza, sostener una conversación, escuchar la radio, etc.).

Gracias al proceso de atención es que podemos realizar la gran mayoría de tareas que realizamos a diario, de la misma manera es debido a este proceso que podemos mantener una conversación de manera fluida y constantes con las demás personas. Del mismo modo cualquier aprendizaje intelectual en que nos involucremos sería imposible de realizar sin la debida atención como modo de reforzamiento, sostenido en ese foco de atención a fin que el aprendizaje pueda ser adquirido e incorporado.

2.2.5. Los juegos didácticos y la estimulación de la atención de los niños en el nivel inicial

Captar la atención de los niños en clase debe constituir uno de los más grandes retos con que se enfrenta en docente en clases. Sin embargo, el estimular el desarrollo de la atención en los niños del nivel inicial no tiene por qué ser un trabajo complejo ni mucho menos molesto, el docente puede y debe saber valerse de los diferentes medios y recurso que tiene a su disposición para lograr captar la atención de los niños y poder orientarlos hacia la consecución de las metas propuestas.

En esa tarea resulta importantes la realización de actividades de asociación visual (aquella en la que el niño debe encontrar la pareja), puesto que ayudan a mantener la atención, además exigen constancia y concentración, es importante evitar distracciones o elementos distractores en el aula, por esa razón se debe procurar que los ambientes siempre luzcan limpios, así mismo, es importante que los niños no sean sometidos a actividades que requieren periodos de atención y concentración demasiados largos.

Debe hacer uso de diferentes metodologías, medios y recursos didácticos que le faciliten dicha labor. Una manera fácil y rápida de captar la atención y mantener atentos a los niños en mediante el uso de juegos de manera didáctica. Pero debe saber que juegos didácticos escoger para ser usados en clase, en atención a las características propias de cada niño. Se debe tener en cuenta que los procesos de aprendiza en los niños resultan más afectivos si estos se realizan por medio de juegos didácticos, que facilitan a los niños a aprender y divertirse (Euceda, 2007).

En la actualidad existen, una gran variedad juegos didácticos, que pueden ayudar a proporcionar conocimiento de calidad, de forma variada y sobre todo divertida a los niños; tenemos, los rompecabezas., los juegos de memoria, los juegos de adivinanza, juegos con bloques, juegos de laberinto y construcción, juegos de colorear, entre muchos más.

Estos juegos didácticos pueden ser los mismos juegos tradicionales que se han venido utilizando por décadas en el ámbito escolar, o el docente puede innovar con los llamados juegos digitales, los softwares educativos. Lo importante más allá, que si por emplear cualquier juego didáctico, debe tener especial énfasis, en cuidar que los juegos seleccionados cumplan con estimular la creatividad, la comunicación, el pensamiento lógico, todo ello mientras el niño juega placenteramente.

III. HIPÓTESIS

2.3. Hipótesis principal

La aplicación de juegos didácticos mejora de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

2.4. Hipótesis Específicas

1. El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos es bajo.
2. El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos es alto.
3. Existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

IV. METODOLOGÍA

La presente investigación fue de tipo aplicada y se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo. La investigación aplicada, conocida también como investigación práctica o empírica, busca la aplicación de los conocimientos adquiridos para la resolución de un problema en un periodo breve de tiempo, está dirigida a la aplicación inmediata a través de acciones concretas para enfrentar un problema determinada (Hernández et al., 1997).

Un estudio de enfoque cuantitativo, a decir de Galeano (2004) pretende la exactitud de mediciones para lo cual trabajan principalmente con el dato cuantificable. En el presente estudio los datos recolectados fueron cuantificados a fin de medir los niveles de atención en los niños observados.

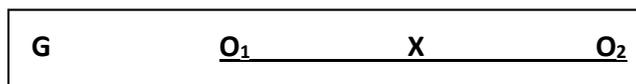
El presente estudio fue de nivel explicativo. Este tipo de estudios, parten de un conocimiento, situación o problema en concreto, buscando explicar sus posibles causas o efectos a fin de poder interpretarlos (Sampieri et al., 2004), en ese sentido se buscó explicar en qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora la atención en los niños de tres años del nivel inicial en la institución investigada.

4.1. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación que orientó el desarrollo de la investigación corresponde al diseño pre experimental con pre test – post test con un solo grupo.

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

El referido diseño se grafica de la siguiente manera:



- G** : Grupo sometido al pre experimento (25 niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina Chulucanas, Piura – 2018).
- O1** : Pre test (prueba de entrada para medir el nivel inicial de atención antes del pre experimento).
- X** : Pre experimento (basado en la aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina Chulucanas, Piura – 2018.).
- O2** : Pos test (prueba final para medir el nivel de atención alcanzado después del pre experimento).

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. En atención a estos criterios la población en la presente investigación quedó conformada por la totalidad de estudiantes matriculados en aula de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina - Chulucanas durante el año 2018.

Tabla 1. Población aula de tres años del nivel inicial Institución Educativa María Reina - Chulucanas 2018

Sección única	Cantidad
Niños	12
Niñas	13
Total Población	25

Fuente: Nómina de matrícula año 2018.

4.2.2. Muestra

Arias (1999), considera que la muestra es un subconjunto representativo y finito extraído de una población en concreto. En la presente investigación, la muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico intencional, ya que a juicio del investigador estuvo conformada por totalidad de niños matriculados en el aula de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

Criterios de inclusión

Niños de 3 años del nivel inicial matriculados en el año 2018, y que contaron con la autorización de los padres para que participen en la investigación.

Criterios de exclusión

Niños de 3 años del nivel inicial matriculados en el año 2018, cuyos padres no dieron su autorización para que participen en la investigación.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición de variables

- **Juegos didácticos**

Son juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo de aprendizaje específico mientras los niños a su vez juegan y se divierten (Garvey, 1985).

- **Atención**

Proceso de gran complejidad cuya acción se da en paralelo y permite la filtración de información selecta, la manipulación de representaciones mentales y armonizar una respuesta conductual que se dan a los diferentes estímulos sean internos o externos. (Garvey, 1985)

4.3.2. Operacionalización de variables e indicadores

TÍTULO: Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DE LA DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA
Independiente: Juegos didácticos	Son juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo de aprendizaje específico mientras los niños a su vez juegan y se divierten (Garvey, 1985)	Los juegos didácticos, tanto en su forma funcional como simbólica, representan técnicas participativas orientadas a propiciar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la atención tanto sostenida como selectiva.	Juego Funcional	Son juegos que se centran en la acción, movimientos, manipulación, experimentación y observación de los objetos, cosas o personas que el niño tiene a su alrededor, y básicamente repiten por simple placer (Garvey, 1985)	Control y coordinación de los movimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la coordinación óculo manual al momento de realizar los juegos didácticos. • Coordina partes de su cuerpo durante el juego • Mantiene el equilibrio y la postura corporal al momento de jugar 	
			Juego simbólico	Son juegos en los que el niño desarrolla la capacidad para imitar situaciones de la vida a partir de la representación simbólica de roles y situaciones del mundo que lo rodea. (Garvey, 1985)	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 • Realizar dibujos y trazos con las manos sobre distintos materiales. 	
					Desarrollo de la imaginación	<ul style="list-style-type: none"> • Inventa situaciones imaginarias y las desarrolla mientras juega. • Comparte juguetes y roles con otros niños 	
					Desarrollo de la empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Atribuye diferentes significados a los objetos que lo rodean y juega con ellos. • Imita personajes de los juegos 	
Dependiente: Atención	Proceso de gran complejidad cuya acción se da en paralelo y permite la filtración de información selecta, la manipulación de representaciones mentales y armonizar una respuesta conductual que se dan a los diferentes estímulos sean internos o externos. (Sohlberg & Mateer, 2001).	Proceso adaptativo que tiene por objeto la filtración o regulación de la información proveniente de estímulos internos o externos para lo cual se vale de la atención selectiva y la atención sostenida.	Atención sostenida	Es la capacidad para mantener una respuesta conductual de forma consistente durante un período de tiempo prolongado o una actividad continua y repetitiva (Sohlberg & Mateer, 2001).	Desarrolla la capacidad de atención y concentración durante periodos de tiempo prolongados.	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra atento y concentrado mientras la docente explica el desarrollo del juego • Termina una actividad que empieza. • Escucha con atención sin distraerse o distraer a sus compañeros • Si es interrumpido su trabajo vuelve a iniciarlo sin mayor problema. • Se concentre en la realización de una misma actividad sin distraerse fácilmente • Evita estar en movimiento durante las actividades en clase 	Escala: Nominal Conteo: SI: 1 punto NO: 0 puntos Valoración: <ul style="list-style-type: none"> • Bajo: de 0 a 4 puntos • Medio: de 5 a 8 puntos • Alto: de 9 a 12 puntos
			Atención selectiva	Es la capacidad para seleccionar, de entre varias posibles, la información relevante a procesar o el esquema de acción apropiado, inhibiendo la atención a unos estímulos mientras se atiende a otros (Sohlberg & Mateer, 2001).	Desarrolla la capacidad selectiva ante estímulos internos o externos	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra atento y concentrado en una actividad específica sin distraerse con estímulos irrelevantes • Localiza con facilidad un objeto por sus características particulares entre otros similares. • Identifica sonidos entre varios a la vez. • Observa atentamente y selecciona información relevante o de su interés. • Distingue estímulos similares o casi idénticos pero que contienen alguna diferencia • Desarrolla actividades mientras escucha con atención las instrucciones que se le brindan 	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación estructurada, conocida como observación sistémica (Rivas, 1993) es la técnica que se empleó en la presente investigación. Esta técnica es un proceso debidamente estructurado y planificado, en el cual las variables a observar, así como las condiciones del proceso de recolección de información son definidas con anticipación, y cuyos datos recolectados deberán ser sometidos al análisis estadístico lo que implica el conteo, categorización y valoración numérica de los mismos (Carbajal, 2012).

Se apoyó en una lista de cotejo como instrumento para la recolección de la información. Este tipo de instrumento, a decir de Bordas (2009), permite la identificación de comportamientos, por lo general, referidos a habilidades, actitudes y destrezas. Y en la presente investigación sirvió para recolectar información referida a la variable atención.

El instrumento consta de 10 ítems, los 6 primeros fueron orientados a evaluar el desempeño en la dimensión Atención Sostenida y los 6 restantes permitieron evaluar la dimensión Atención Selectiva. El instrumento fue sometido a juicio de expertos lo que permitió evaluar su validez por parte de profesionales especialista en torno a las variables en estudio. Con la ayuda del Software SPSS, y partir del coeficiente de Alfa de Cronbach, se midió la fiabilidad de instrumento implementado, obteniéndose por resultado:

Figura 1. Estadística de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,846	12

Fuente: SPSS

Teniendo en consideración, que un instrumento es considerado fiable cuando su coeficiente de confiabilidad tiene un valor superior a 0,80 y cuando más cercano al 1.00 es considerado de mayor confiabilidad; por el contrario, cuando su valor es menor a 0,80 es considerado poco fiable y debe ser revaluado y reestructurado. Siendo que, que la prueba de confiabilidad del instrumento arrojó un coeficiente de 0, 848, el instrumento se consideró confiable, y viable su aplicación en la presente investigación.

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. Así mismo, para la contratación de la hipótesis planteada se hizo uso de la técnica Prueba T de Student.
- **Interpretación:** Se realizaron explicaciones de los resultados cuantitativos, argumentando y valorando sus significados.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIÓN	METODOLOGÍA
<p>General ¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018?</p>	<p>General Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.</p>	<p>General La aplicación de juegos didácticos mejora de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.</p>	<p>Variable independiente Juegos didácticos.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego Funcional • Juego Simbólico 	<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>Muestra: 25 niños de tres años del nivel inicial</p> <p>Muestreo: Muestreo no probabilístico intencional</p>
<p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos? • ¿Cuál es el nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos? • ¿Existen diferencias en los niveles en los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos? 	<p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar a través de un pre test el nivel atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos. Determinar a través de un pos test el nivel atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación juegos didácticos. Comparar las diferencias en los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos. 	<p>Hipótesis específicas</p> <ol style="list-style-type: none"> El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos es bajo. El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos es alto. Existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos. 	<p>Variable dependiente Atención</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención sostenida • Atención selectiva 	

4.7. Principios éticos

La presente investigación, observó un irrestricto respeto por los principios éticos establecidos por la Universidad en el instructivo denominado Código de Ética para la Investigación:

- **Protección a las personas:** durante toda la investigación se observó un absoluto respecto de los derechos fundamentales y dignidad humana de las personas que intervinieron en la misma.
- **Beneficencia y no maleficencia:** durante toda la investigación se garantizó la integridad de las personas participantes y se procuró su beneficio, evitando su exposición a riesgos o daño innecesarios.
- **Justicia:** la investigación se realizó bajo un practica justa y armónica, brindando un trato igualitario y justo a todos los participantes, al mismo que procuró que todos sin distingo alguno, se beneficien con los resultados de la misma.
- **Integridad científica:** la investigación se llevó a cabo, bajo un correcto procedimiento, de manera honesta, transparente, justa, responsable e integra.
- **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 los fines específicos establecidos en la presente investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados por objetivos

5.1.1. Objetivo específico 1

Determinar a través de un pre test el nivel atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 2. Nivel de atención, según pre test.

NIVEL	n	%
Bajo	16	64
Medio	8	32
Alto	1	4
TOTAL	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

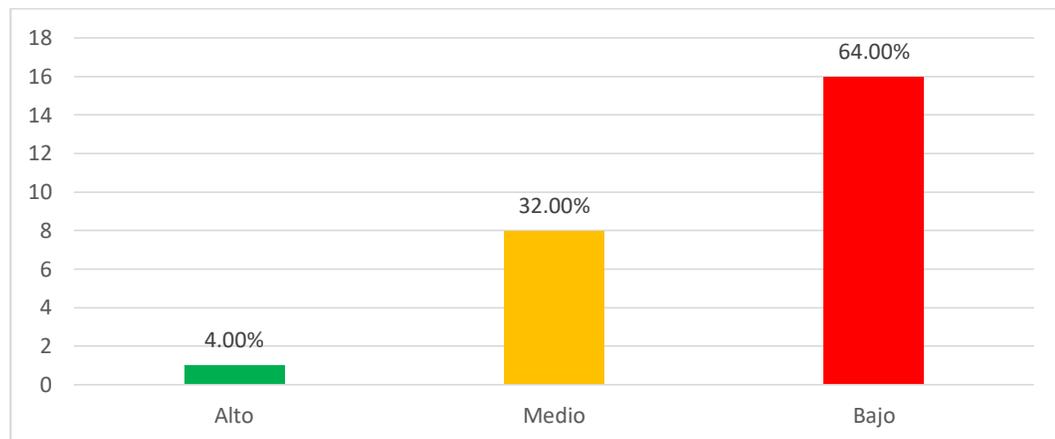


Figura 2. Nivel de atención, según pre test.

Fuente: Tabla 2.

Interpretación: Conforme a la Tabla 2 y Figura 2, antes de la aplicación de los juegos didácticos, del 100% de los niños de tres años en la Institución Educativa María

Reina –Chulucanas, Piura – 2018, el 64% de ellos se encontraban en el nivel Bajo, el 32% en el nivel Medio y el 4% restante en el nivel Alto. Infiriéndose que los niños presentaban dificultades para prestar la debida atención en el aula de clases, que les permitiera filtrar o regular la información proveniente de diferentes estímulos sean interno o externo, siendo necesario de una intervención didáctica que permita mejorar sus niveles de atención.

Tabla 3. Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pre test.

NIVEL	n	%
Bajo	13	52
Medio	9	36
Alto	3	12
TOTAL	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

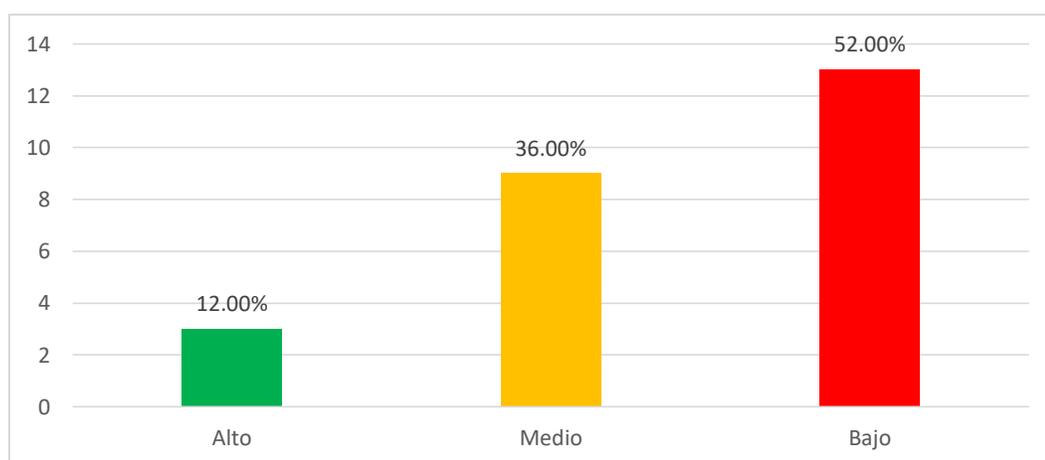


Figura 3. Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pre test.

Fuente: Tabla 3.

Interpretación: De la Tabla 3 y Figura 3, antes de la aplicación de los juegos didácticos, del 100% de los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –

Chulucanas, Piura – 2018, en la dimensión atención sostenida, el 52% de ellos se encontraban en el nivel Bajo, el 36% en el nivel Medio y el 12% restante en el nivel Alto. De estos resultados, se infirió que más de la mitad de los niños requerían de una intervención didáctica que les facilitara el desarrollo de su capacidad para mantener una respuesta conductual de forma consistente durante un periodo de tiempo prolongado.

Tabla 4. Nivel de atención en su dimensión atención selectiva, según pre test.

NIVEL	n	%
Bajo	20	80
Medio	3	12
Alto	2	8
TOTAL	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

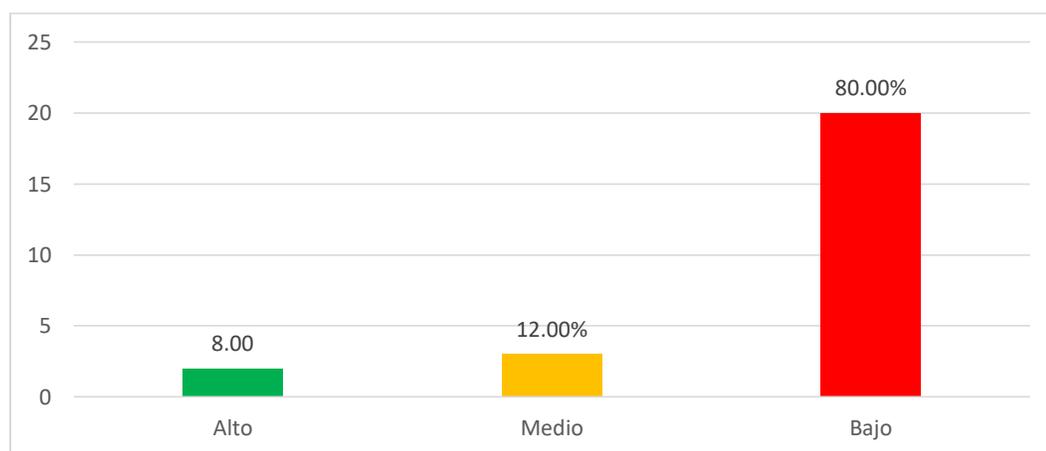


Figura 4. Nivel de atención en su dimensión atención selectiva, según pre test.

Fuente: Tabla 4.

Interpretación: De la Tabla 4 y Figura 4, antes de la aplicación de los juegos didácticos, del 100% de los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –

Chulucanas, Piura – 2018, en la dimensión atención selectiva, el 80% de ellos se encontraban en nivel Bajo, el 12% en nivel Medio y un 8% en nivel Alto. De ello, se infirió que apenas 2 niños (8%) habían logrado desarrollar la atención selectiva, es decir su capacidad selectiva para seleccionar entre varias posibles, información relevante, mientras el resto presentaban dificultades para manifestar su capacidad de selección frente a estímulos internos y externo, necesitando de una intervención didáctica que les facilitara desarrollar dicha capacidad de selección.

5.1.2. Objetivo específico 2

Determinar a través de un pos test el nivel atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 5. Nivel de atención, según pos test.

NIVEL	n	%
Bajo	0	0
Medio	8	32
Alto	17	68
TOTAL	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

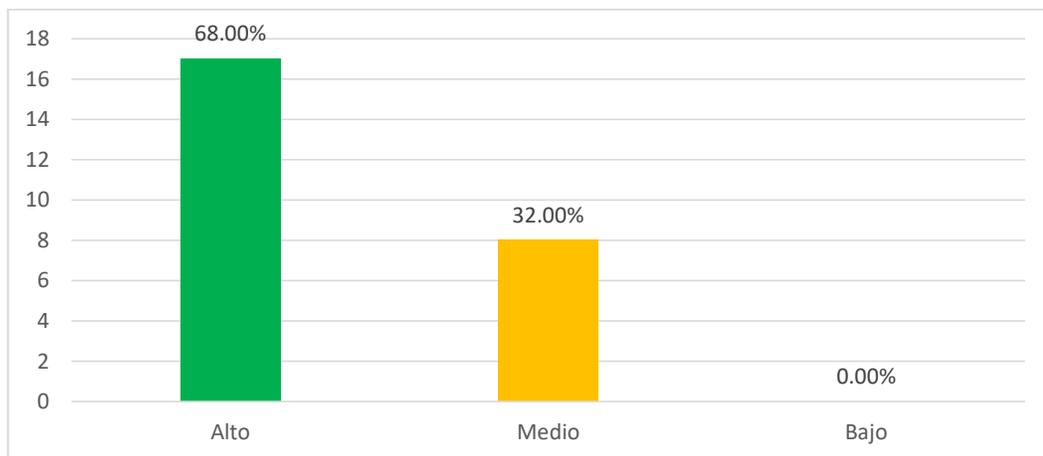


Figura 5. Nivel de atención, según pos test.

Fuente: Tabla 5.

Interpretación: Conforme a la Tabla 5 y Figura 5, después de la aplicación de los juegos didácticos, del 100% de los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, el 68% de ellos se encontraban en el nivel Alto, y el 32% restante, en el nivel Medio. Infiriéndose la eficacia de la intervención didáctica la misma que permitió a los niños desarrollar su nivel de atención.

Tabla 6. Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pos test.

NIVEL	n	%
Bajo	2	8
Medio	4	16
Alto	19	76
TOTAL	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

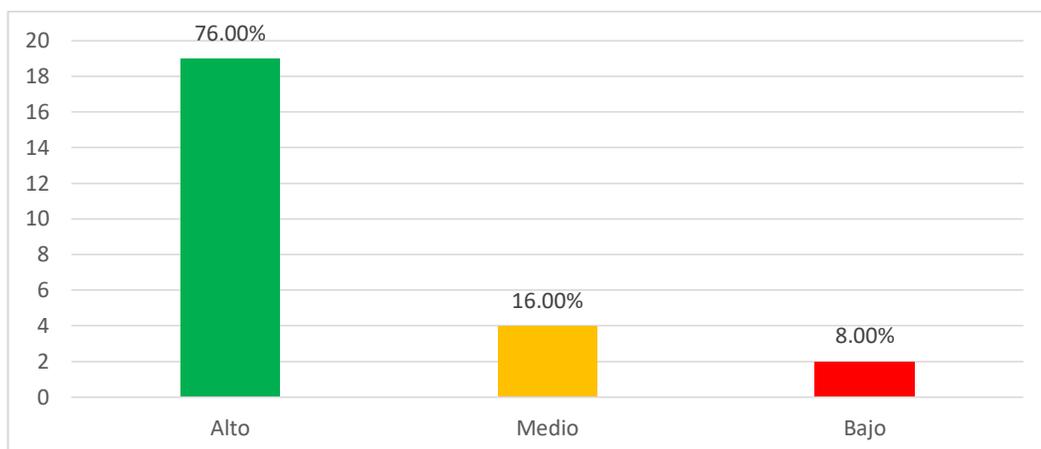


Figura 6. Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pos test.
Fuente: Tabla 6.

Interpretación: De la Tabla 6 y Figura 6, después de la aplicación de los juegos didácticos, del 100% de los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018, en la dimensión atención sostenida, el 8% de ellos se encontraban en el nivel Bajo, el 16% en el nivel Medio y el 76% restante en el nivel Alto. De estos resultados, se infirió que la aplicación de los juegos didácticos favoreció el desarrollo de su atención sostenida, mejorando la capacidad de atención y concentración durante periodos de tiempo prolongados, en más de la tercera parte (76%) de los niños.

Tabla 7. Nivel de atención en su dimensión atención sostenida, según pos test.

NIVEL	n	%
Bajo	4	16
Medio	6	24
Alto	15	60
TOTAL	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

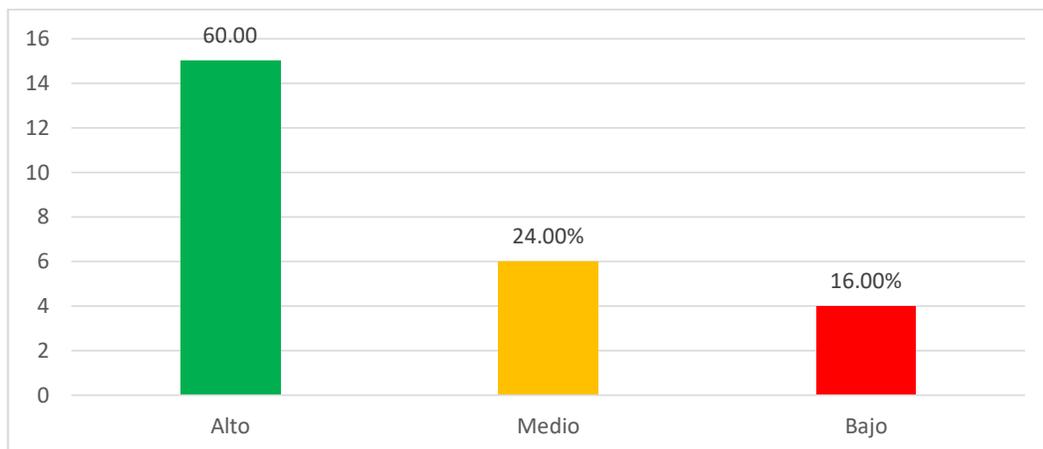


Figura 7. Nivel atención en su dimensión atención selectiva, según post test.

Fuente: Tabla 7.

Interpretación: De la Tabla 7 y Figura 7, después de la aplicación de los juegos didácticos, del 100% de los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018, en la dimensión atención selectiva, el 16% de ellos se encontraban en el nivel Bajo, el 24% en el nivel Medio y el 60% restante en el nivel Alto. De estos resultados, se infirió que para más de la mitad (60%) de niños resultó eficaz la aplicación de juegos didácticos puesto que les permitió desarrollar su atención selectiva, mejorando su capacidad selectiva ante diversos estímulos interno o externos, mientras que casi una cuarta parte de ellos (24%) está en proceso de lograrlo.

5.1.3. Objetivo específico 3

Comparar las diferencias en los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos

Tabla 8. Nivel de atención, según pre test y post test.

NIVEL	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Bajo	16	65	0	0
Medio	8	32	8	32
Alto	1	4	17	68
TOTAL	25	100	25	100

Fuente: Lista de Cotejo en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

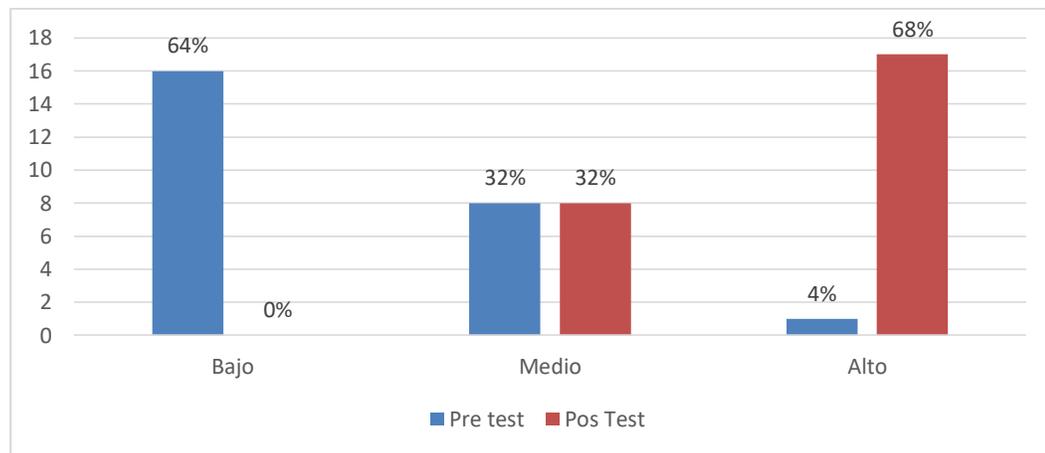


Figura 8. Nivel de atención, según pre test y post test.

Fuente: Tabla 8.

Interpretación: Conforme a la Tabla 8 y Figura 8, en relación a la comparación del nivel de atención obtenidos en el pre test y pos test, se observa, que el nivel Bajo disminuyó del 64% a un 0%; el nivel Medio se mantuvo en un 32%; mientras que el nivel Alto aumentó del 4% al 68%. De lo que se logró inferir que la aplicación de los juegos didácticos logró desarrollar de manera significativa el nivel de atención en los niños de tres años en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

5.2. Contrastación de Hipótesis

5.2.1. Contrastación primera hipótesis específica

H0: El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos no es bajo.

H1: El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos es bajo.

Tabla 9. Estadísticos nivel de atención según pre test.

	n	%	m
Bajo	16	64	3,444

Fuente: SPSS

En la tabla 9, se evidencia que de 25 niños que conformaban el 100% de la muestra en estudio, 16 de ellos que representan el 64% de la muestra, se encontraban en un nivel bajo. Es decir, más del 50% de los niños tenían dificultades para mantener la debida atención en el aula de clases. Asimismo, de los resultados estadísticos para el pre test se obtuvo una media de 3.44, lo que corroboraba el bajo nivel de atención antes de la aplicación de los juegos didácticos, que fue planteado en la primera hipótesis específica, por lo que se descarta la hipótesis nula y se da por aceptada la hipótesis alterna.

5.2.2. Contrastación segunda hipótesis específica

H0: El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos no es bajo.

H1: El nivel de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, después de la aplicación de juegos didácticos es bajo.

Tabla 10. Estadísticos nivel de atención según pos test.

	n	%	m
Alto	17	68	9,400

Fuente: SPSS

En la tabla 10, se evidencia que de 25 niños que conformaban el 100% de la muestra en estudio, 17 de ellos que representan el 68% de la muestra, alcanzaron un nivel alto después de la aplicación de los juegos didácticos, lo que evidenció más del 50% de los niños lograron superar dificultades que se evidenciaron en el pre test. Asimismo, los estadísticos para el pos test, arrojaron una media de 9,400, corroborándose así la eficacia de la aplicación de los juegos didácticos que facilitaron un nivel de atención alto en los niños. Situación que permitió dar por descartada la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

5.2.3. Contrastación tercera hipótesis específica

H0: No existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

H1: Existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentan los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, antes y después de la aplicación de juegos didácticos.

Tabla 11. Estadísticos de muestras emparejadas.

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test	3,44	25	3,25423	,65085
Post Test	9,40	25	2,08167	,41633

Fuente: SPSS

Comparadas las medias de los valores obtenidos en el pre test y post se puede evidenciar una clara y significativa diferencia entre ambos valores. En el pre test la media fue de 3,444, lo que se corresponde con el bajo nivel evidenciado antes de la aplicación de los juegos didácticos, mientras que el en pos test la media fue de 9,44 correspondiéndose con el nivel alto que se evidenció en los niños después de la aplicación de los juegos didácticos. Por lo que, se dio por aceptada la hipótesis alterna, rechazándose la hipótesis nula.

5.2.4. Contrastación hipótesis general

Con el programa estadístico SPSS v. 25, se realizó en primera instancia la prueba de normalidad, que permitió precisar que los datos provenían de una distribución normal, y en función de ello se determinó qué tipo de prueba estadística utilizar

Formulación de hipótesis:

H0: La aplicación de juegos didácticos no mejora de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

H1: La aplicación de juegos didácticos mejora de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

Consideraciones:

- Nivel de significancia: $\alpha=0.05$.
- Nivel de confianza: $p=0.95$.
- Muestra: 25 individuos.

Determinación de la normalidad:

Criterios:

Muestra < 30 datos, se considera la prueba de Shapiro-Wilk.

Si P-valor $\geq \alpha$ -> Datos provienen de una distribución normal.

Si P-valor $< \alpha$ -> Datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 12. Prueba de Normalidad.

Variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig	Estadístico	gl	Sig
Pre Test	,175	25	,047	,893	25	,013
Post Test	,2532	25	,000	,889	25	,011

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: SPSS

Conclusión:

P-valor (pre test) = ,013 \geq 0.05 -> Datos proviene de una distribución normal

P-valor (pos test) = ,011 $<$ α -> Datos no provienen de una distribución normal

Evidenciándose que, los datos provienen de una distribución normal, se utilizó la prueba T de Student, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 13. Prueba de muestras relacionadas

Par 1	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% intervalo de confianza de la diferencia Sig.		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
				Pre Test - Post Test	-5,96000			

Fuente: SPSS

De la Figura 2, se observa que: P-valor =0, y comparado con el nivel de significancia, se tiene: P-valor $<$ 0.05

Toma de decisiones

Como p-valor es menor que el nivel de significancia, se rechaza la H0 y se acepta la H1, quedando evidenciado que existen diferencias significativas entre los niveles de atención que presentaron los niños en el pre test y pos test, ante lo cual la investigación concluye que, la aplicación de juegos didácticos mejora de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018.

5.3. Análisis de resultados

5.4.1. Análisis de acuerdo al primer objetivo específico

Analizados los resultados obtenidos en el pre test, a nivel general como en cada una de las dimensiones consideradas en la presente investigación, se evidenció un nivel de atención, bajo, en los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, lo que resultó concordante lo planteado en la primera hipótesis específica, y permitió inferir que el 64% 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.

Resultados similares fueron encontrados por, Romero y Callejas (2016), quienes en su investigación “Programa Atento Aprendo como estrategia para mejorar la atención selectiva”, consideran que entre las causas que originan estos bajos niveles de atención en los niños, está la falta de motivación a ser parte activa de los procesos de enseñanza, en efecto, al no ser comprendido o relegados de las mismas, el niño termina por inquietarse

y distraerse ante cualquier estímulo fácilmente. Por su parte, Cama y Javier (2016), en su investigación “Influencia de los juegos en el desarrollo de atención niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Parroquial Ave María” - Arequipa, llegó a determinar que el 48.75% de la muestra que estudio presentaban un nivel bajo de atención, precisando que muchas veces la ansiedad y nerviosismos, y la poca estimulación para realizar determinada actividad terminan por influir negativamente en su nivel de atención.

5.4.2. Análisis de acuerdo al segundo objetivo específico

Los resultados del pos test, evidenciaron un desarrollo considerable del nivel de atención, observados de manera general, como así también en la atención selectiva y atención sostenida. De manera general el 68% de la muestra evidenció un nivel Alto, en la dimensión atención sostenida el nivel Alto fue del 76%, mientras que para la dimensión atención selectiva fue del 60%.

Resultados similares, a nivel nacional encontró Sandoval en su investigación “Talleres de juegos infantiles para estimular la atención en los niños de 3 años de la I.E.I. Crayolas Chiclayo – 2015” demostrando que la aplicación de su propuesta logró mejorar los niveles de atención en los niños, hasta en el 77% de ellos. Así mismo, a nivel local, 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, determinó que el programa de estrategias lúdicas resultó efectivo para el desarrollo de la atención en el 92% de los niños.

Estos resultados demostraron la efectividad de la aplicación de los juegos didácticos para mejorar de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, permitiéndoles

superar las dificultades iniciales y alcanzar un nivel Alto, conforme fue planteado en la segunda hipótesis específica.

5.4.3. Análisis de acuerdo al tercer objetivo específico.

Los resultados obtenidos tanto en el pre test como en el post, fueron comparados, evidenciándose de ello, diferencias significativas entre los niveles de atención que presentaban los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

A nivel general, el nivel Bajo de un 64% disminuyó al 0%; el nivel Medio se mantuvo en un 32%, mientras que el nivel Alto aumentó considerablemente del 4% al 68% 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 selectiva ante estímulos interno o externos.

5.4.4. Análisis de acuerdo al objetivo general.

Los resultados obtenidos en la presente investigación, resultaron ser similares a los obtenidos en investigaciones realizadas, por diversos investigadores, a nivel internacional, nacional y local. En todos ellos, se evidencia, que, en el pos test, los niños alcanzaban niveles de desarrollo significativos, mejorando su atención en todas sus dimensiones.

Estos resultados pueden ser explicados a partir de los postulados de la teoría de la atención propuesta por Sohlberg y Mateer (2001), quienes consideraban la atención como un proceso de gran complejidad, compuesto por niveles que interactúan en paralelo, con la finalidad de filtrar la información relevante, manipular representaciones mentales y

modular sus respuesta frente a estímulos externos e internos; y para su desarrollo, en ese sentido, propusieron un modelo jerárquico, en el cual los últimos niveles de atención requieren de un mayor esfuerzo cognitivo de los niveles precedentes. Para ellos se da un desarrollo escalonado de la atención con la finalidad de ejecutar de manera satisfactoria actividades y tareas que requieran grandes niveles atencionales.

Este desarrollo escalonado de la atención, que se alude anteriormente, fue promovido teniendo en cuenta los principios dictaminados por la teoría del juego de Piaget, lo que permitió avivar en los niños su motivación a generar conocimiento, adaptarse al medio social en que vive, y a desarrollar sus niveles de atención de manera concordante con el desarrollo evolutivo y cognitivo del niño.

Finalmente, y a pesar que no se ha evidenciado que la totalidad de los niños hayan alcanzado el nivel Alto en el 100% de la muestra, si se logró superar las dificultades iniciales en el 68%, por lo que, siendo un porcentaje significativo de logro, la investigación concluye que, la aplicación de juegos didácticos permitió mejorar de manera significativa la atención de los niños de 3 años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018.

VI. CONCLUSIONES

- Los juegos didácticos mejora de manera significativa la atención en los niños, lo que se evidenció en el 68% de los niños de tres años del nivel inicial en la Institución Educativa María Reina –Chulucanas, Piura – 2018, quienes después de su aplicación lograron un mejor desarrollo de su capacidad de atención y concentración, así como potenciaron su capacidad selectiva ante estímulos interno o externos, lo que les permitió una mejor captación y aprendizaje de los contenidos impartidos en el aula de clase.
- La evaluación inicial, permitió determinar cómo bajo el nivel de atención que presentaban el 64% de niños observados antes de la aplicación de los juegos didácticos, como consecuencia de los problemas que presentaban los niños para concentrarse y prestar la debida atención en el aula de clases, lo que acarrea dificultades en sus procesos de aprendizaje, mayormente asociados a su falta o poca capacidad para mantener una respuesta conductual de forma consistente durante el desarrollo de clases; inconvenientes para seleccionar información relevante, y su facilidad para distraerse fácilmente ante cualquier estímulo interno o externo.
- La evaluación efectuada después de la aplicación de los juegos didácticos permitió determinar cómo alto el nivel de atención que alcanzó el 68% los niños observados, quienes a partir de las sesiones de aprendizaje realizadas empezaron a evidenciar mejoras en su capacidad de atención y concentración durante la ejecución de las

mismas. Así mismo mejoraron su capacidad selectiva, lo que le permitió seleccionar mejor a que estímulo prestar mayor atención, evitando distraerse tan fácilmente.

- Los juegos didácticos, ayudan a mantener la atención, además exigen constancia y concentración, resultando efectivos para facilitar el aprendizaje de una manera lúdica y divertida, constituyéndose en una estrategia didáctica eficaz que propiciaron la existencia de diferencias significativas entre los niveles de atención que presentaban los niños, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

VII. ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

- Recomendar, la difusión de la presente investigación, a fin que pueda servir de punto de partida o consulta para investigaciones similares que procuren ahondar en el estudio del problema planteado.
- Recomendar que se siga promoviendo el desarrollo de investigaciones como la presente, en diferentes instituciones del nivel inicial ya sea a nivel local como nacional, a fin que se ahonde en el estudio de problema planteado y poder disponer de mayores elementos de juicio, que permitan realizar comparaciones para un mejor entendimiento de la problemática existente en torno a los niveles de atención del niño en el aula de clases del nivel inicial.
- Recomendar que la institución investigada, teniendo como referencia los resultados de la presente investigación, promueva la utilización de estrategias y recursos didácticos innovadores que ayuden al docente a desarrollar y optimizar los procesos de enseñanza – aprendizaje desarrollados en clase.
- Sugerir a los docentes en la institución investigada, que tengan a bien considerar la inclusión en sus procesos de enseñanza, de estrategias y recursos didácticos innovadoras que despierten en el niño el interés por los contenidos impartidos, mejorando así sus niveles de atención y por ende una mejor captación, aprendizaje y desarrollo cognitivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación - Guía para su elaboración* (Orial Ediciones (ed.); 3ra ed.).
- Aroca, M., & Delgadillo, D. (2014). *La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio Americanoo de Ibagué*. Universidad de Tolima.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica* (Narcea (ed.)).
- Bordas, M. (2009). *La lista de cotejo*. Periódico ABC Color Versión Digital. <http://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/la-lista-de-cotejo-1184701.html>
- Cáceres, P. (2015). *Estrategias Lúdicas para la Atención en los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicia*. Universidad Privada César Vallejo.
- Cama, G., & Javier, G. (2016). *Influencia de los juegos en ekl desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Parroquial «Aves de María» del distrito de Cayma, año 2015*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Carbajal, L. (2012). *Técnicas de recolección de datos e instrumentos de medición* (Universidad Peruana Cayetano Heredia (ed.)).
- Davidson, R. (2012). *El perfil emocional de tu cerebro* (Destino (ed.)).
- Euceda, C. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre Básica* (Trillas (ed.)).
- Freire, N. (2018). *Apoyo pedagógico para niños con dificultades de atención y*

- concentración para mejorar sus procesos de aprendizaje en el aula.* Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyecto de investigación cualitativa* (Editorial Universidad (ed.)).
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (Morata (ed.)).
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional* (Kairós (ed.)).
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). *Metodología de la Investigación.* (Mc Graw Hill (ed.)).
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (Mc Graw Hill (ed.); Quinta Edi).
- Johnston, W., & Dark, V. (1982). In defense of intraperceptual theories of attention. *Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 8(21).
- Kahneman, D. (1973). *Atención y esfuerzo* (Prentice-Hall. (ed.)).
- Lara, L., Tovar, L., & Martínez, L. (2015). *Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del Colegio Rodrigo Lara Bonilla* (Fundación Universitaria Los Libertadores (ed.)).
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño* (Ediciones Morata (ed.)).
- Rivas, E. (1993). *Estadística General* (U. C. de Venezuela (ed.); 9na edición).
- Romero, A., & Callejas, N. (2016). *Programa «Atento Aprendo» como estrategia para mejorar la atención selectiva.* Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Russel, E. (2015). *Multiple scoring method for the assessment of complex memory functions.* (J Consult Clin Psychol (ed.)).
- Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2004). *Metodología de la investigación* (Mc Graw

Hill (ed.); Tercera).

Sandoval, P. (2015). *Talleres de juegos infantiles para estimular la atención en los niños de 3 años de la I.E.E Crayolas - Chiclayo -2015*. Universidad César Vallejo.

Sohlberg, M., & Mateer, C. (2001). *Cognitive Rehabilitation: An Integrative Neuropsychological Approach* (Guilford Publications (ed.); Segunda Ed).

Tamayo y Tamayo, M. (1997). *El proceso de la investigación científica*. (L. S.A. (ed.)).

Torres, J., & Sánchez, Y. (2016). *Determinar el nivel, la forma y el grado de control de la atención en los niños y en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial La Libertad - Cerrp Colotrado, Arequipa - 2016*. Universidad Católica de Santa María.

Torres, M. (2001). *El juego en el aula: una experiencia de perfeccionamiento docente en matemáticas a nivel institucional* (SUMA (ed.)).

Trianes, M. (2000). *Psicología de la educación y del desarrollo* (Piramide (ed.)).

Zavala, G. (2015). *Estrategias didáctico como estrategia para la Atención en los niños de 5 años de la educación inicial en la Institución Educativa Fe y Alegría- Piura 2015*.

Anexos

Anexo 1: Matriz de resultados

MATRIZ DE DATOS – MEDICIÓN NIVEL DE ATENCIÓN EN PRE TEST

ESTUDIANTE	ATENCIÓN SOSTENIDA						ATENCIÓN SLEECTIVA						PUNTAJE	NIVEL
	Desarrolla la capacidad de atención y concentración durante periodos de tiempo prolongados						Desarrolla la capacidad selectiva ante estímulos internos o externos.							
	Se muestra atento y concentrado mientras la docente explica el desarrollo del juego	Termina una actividad que empieza	Escucha con atención sin distraerse o distraer a sus compañeros	Si es interrumpido su trabajo vuelve a iniciarlo sin mayor problema.	Se concentre en la realización de una misma actividad sin distraerse fácilmente	Evita estar en movimiento durante las actividades en clase	Se muestra atento y concentrado en una actividad específica sin distraerse con estímulos irrelevantes	Localiza con facilidad un objeto por sus características particulares entre otros similares.	Identifica sonidos entre varios a la vez	Observa atentamente y seleccionar información relevante o de su interés	Distingue estímulos similares o casi idénticos pero que contienen alguna diferencia	Desarrolla actividades mientras escucha con atención las instrucciones que le brindan.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	A
2	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	M
3	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4	B
4	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	6	M
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
6	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	5	M
7	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	B
8	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	B
9	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2	B
10	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	7	M
11	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	B
12	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	B
13	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	5	M
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	B
21	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	B
22	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	4	B
23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	8	M
24	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	M
25	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	7	M

PUNTOS: SI: 1 | NO: 0

ESCALA: BAJO: 0 – 4 | MEDIO: 5 – 8 | ALTO: 9 – 12

NIVEL: BAJO: B | MEDIO: M | ALTO: A

MATRIZ DE DATOS – MEDICIÓN NIVEL DE ATENCIÓN EN POST TEST

ESTUDIANTE	ATENCIÓN SOSTENIDA						ATENCIÓN SLEECTIVA						PUNTAJE	NIVEL
	Desarrolla la capacidad de atención y concentración durante periodos de tiempo prolongados						Desarrolla la capacidad selectiva ante estímulos internos o externos.							
	Se muestra atento y concentrado mientras la docente explica el desarrollo del juego	Termina una actividad que empieza	Escucha con atención sin distraerse o distraer a sus compañeros	Si es interrumpido su trabajo vuelve a iniciarlo sin mayor problema.	Se concentre en la realización de una misma actividad sin distraerse fácilmente	Evita estar en movimiento durante las actividades en clase	Se muestra atento y concentrado en una actividad específica sin distraerse con estímulos irrelevantes	Localiza con facilidad un objeto por sus características particulares entre otros similares.	Identifica sonidos entre varios a la vez	Observa atentamente y seleccionar información relevante o de su interés	Distingue estímulos similares o casi idénticos pero que contienen alguna diferencia	Desarrolla actividades mientras escucha con atención las instrucciones que le brindan.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	A
2	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	M
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	8	B
4	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	M
5	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	6	B
6	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	M
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10	B
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10	B
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	B
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	M
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	M
14	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	B
15	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	B
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
17	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	B
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	B
22	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	5	B
23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	9	M
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	8	M
25	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	M

PUNTOS: SI: 1 | NO: 0

ESCALA: BAJO: 0 – 4 | MEDIO: 5 – 8 | ALTO: 9 – 12

NIVEL: BAJO: B | MEDIO: M | ALTO: A

Anexo 2: Validación del instrumento

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
TÍTULO : Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chuacuzco, Piura – 2018									
AUTOR : Carmen Castro Mónica Isabel									
INSTRUMENTO A VALIDAR: LISTA DE COTEJO									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso equívoco?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	ATENCIÓN SOSTENIDA								
1	Se muestra atento y concentrado mientras la docente explica el desarrollo del juego.	✓			✓	✓			✓
2	Termina una actividad que empieza.	✓			✓	✓			✓
3	Escucha con atención sin distraerse o distraer a sus compañeros.	✓			✓	✓			✓
4	Si es interrumpido su trabajo vuelve a iniciarlo sin mayor problema.	✓			✓	✓			✓
5	Se concentra en la realización de una misma actividad sin distraerse fácilmente.	✓			✓	✓			✓
6	Evita estar en movimiento durante las actividades en clase.	✓			✓	✓			✓
20E	ATENCIÓN SELECTIVA								
7	Se muestra atento y concentrado en una actividad específica sin distraerse con estímulos irrelevantes.	✓			✓	✓			✓
8	Localiza con facilidad un objeto por sus características particulares entre otros similares.	✓			✓	✓			✓
9	Identifica sonidos entre varios a la vez.	✓			✓	✓			✓
10	Observa atentamente y selecciona información relevante o de su interés.	✓			✓	✓			✓
11	Distingue estímulos similares o casi idénticos pero que contienen alguna diferencia.	✓			✓	✓			✓
12	Desarrolla actividades mientras escucha con atención las instrucciones que se le brindan.	✓			✓	✓			✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	IANESSA DURAND ADANAQUE		
DNI N°	41326027	Teléfono / Celular	947054015
Título profesional / Especialidad	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL		
Grado Académico	SUPERIOR UNIVERSITARIO		
Mención	EDUCACION INICIAL		

Forma:



Lugar y fecha: CHUACUZCO 19 DE JUNIO 2018.

Anexo 3: Evidencias fotográficas



Anexo 4: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título de la sesión : "Ordena los Rompecabezas"
 Fecha : lunes 19 de noviembre del 2018
 Área priorizada : comunicación
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los niños aprendan a ordenar los rompecabezas..

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> • CONSTRUYE LA NOCIÓN DE CANTIDAD • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa sin un criterio fijo: puede ser color, forma, tamaño. Sería por tamaño hasta 3 objetos y los ordena hasta el tercer lugar. Asimismo, los relaciona en una correspondencia uno a uno. Por ejemplo: Repartir un objeto o una fruta para cada persona que está en la mesa.	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información de textos orales • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Planificar • Afianzarnos de materiales • Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> • pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u> <u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rezamos, cantamos. • En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia. • Recordamos las normas de aula. 	

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente y les pide a los niños y niñas que formen un circular para observar una idea: https://www.youtube.com/watch?v=WV0DlaQmmpg - Luego la docente les pregunta: ¿Qué les pareció el video? ¿de qué se trataba el video? - La docente les pide que de manera ordenada se formen en una fila para entregarles un rompecabezas de los animales e imitando los sonidos de los animales. - La profesora pregunta ¿Qué será? ¿para que servirá? ¿Cómo se usará? - La docente les dice que el día de hoy vamos a aprender a ordenar rompecabezas, luego les explica que es una rompecabeza, y que después de usar el rompecabeza de debe guardar de manera ordenada en su sitio donde le corresponde. - Conversamos con los estudiantes sobre las formas que tienen los rompecabezas. - Preguntamos: ¿les gusta arma rompecabezas? - Se invita a salir a un niño y una niña para que nos comenten en que se diferencian las imágenes. - De acuerdo a lo que van nombrando la docente escribe.  <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre las destrezas para armar los rompecabezas. - Finalmente, se le invita a cada niño que dibuje el rompecabeza que les gustaría tener y salen adelante a exponer. 	
Cierre	<p>Evaluación la docente pregunta:</p> <p>METACOGNIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos.</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula


Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

Título de la sesión : "Arma los rompecabezas según sus destrezas"
 Fecha : martes 20 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Matemática
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los niños identifiquen las piezas de los rompecabezas.

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones espaciales. Los niños y las niñas desarrollan esta competencia a partir de la estructuración de nociones espaciales, de forma y medida. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma Utiliza sus propias estrategias para desplazarse, ubicar objetos en el espacio y realizar trazos o dibujos espontáneos. 	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La profesora entra al aula con un sobre sorpresa, y les pregunta ¿Qué será lo hay dentro del sobre? Luego de escucha sus opiniones, abre el sobre y les entrega a cada uno una ficha diferente y les propone a agrupar las fichas y ordenarlas de manera ordenada para ver que imagen se forma. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Les pregunta: ¿Cómo armamos los rompecabezas?  <ul style="list-style-type: none"> - La docente les dice que el día de hoy vamos a aprender a armar un rompecabeza, luego les explica la manera correcta para armar una rompecabeza y les hace entender que para poder armar se va a necesitar mucha paciencia y concentración. - La docente arma la rompecabeza y les entrega una hoja con colores para que dibujen lo que más les gusta de esa actividad.  <ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, cada grupo sale adelante para que expongan la manera de como armaron su rompecabeza, y se les entrega una hoja con colores para que dibujen lo que más les gusta de esa actividad. 	
Cierre	<p>Evaluación: la docente pregunta</p> <p>METACOGNICIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula



Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título de la sesión : "Construye con bloques lógicos según su forma"
 Fecha : miércoles 21 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Matemática.
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los estudiantes conozcan los bloques lógicos y realicen sus destrezas y habilidades mediante el juego.

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones espaciales. Los niños y las niñas desarrollan esta competencia a partir de la estructuración de nociones espaciales, de forma y medida. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y construir formas geométricas a través del modelado, dibujo, o material concreto. 	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos. 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	<u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u> <u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u> <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La maestra saca a los niños y forman una ronda, en el centro de la ronda hay una caja con varias formas geométricas de diferentes tamaños y colores. Preguntamos: ¿Qué son? ¿tendrán el mismo tamaño? 	

	<p>¿Tendrán la misma forma? ¿Tendrán el mismo color?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificar ¿para que se pueden usar estas fichas? - La docente les dice que el día de hoy vamos a construir les comenta que esas fichas son bloques lógicos y que sirven para crear muchas imágenes, estas fichas son muy importantes para los niños para que aprendan a pensar y a ser creativos. - La profesora les pide a los niños que observen las piezas de los bloques lógicos su forma color y tamaño.  <ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, se le invita a los niños y niñas a armar algunas imágenes y luego esas imágenes las deben de dibujar en una hoja y colorearlas. - Salen y exponen sus trabajos.  	
Cierre	<p>Evaluación: la docente pregunta METACOGNIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula



Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Título de la sesión : "Construye con bloques lógicos según su color"
 Fecha : jueves 22 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Matemática
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los estudiantes construyan con bloques lógicos según su color.

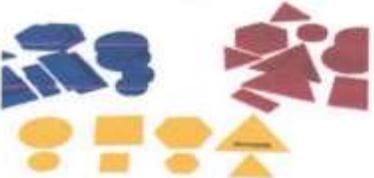
ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones espaciales. Los niños y las niñas desarrollan esta competencia a partir de la estructuración de nociones espaciales, de forma y medida. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma Utiliza sus propias estrategias para desplazarse, ubicar objetos en el espacio y realizar trazos o dibujos espontáneos. 	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u> <u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La maestra entra con una caja sorpresa y les dice que hay algo bonito y muy importante para nosotros Preguntamos: ¿De qué se trata? ¿Para que serán útiles? ¿Qué habrá en la caja? 	

	<p>¿Para qué se usarán?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificar ¿construimos bloques lógicos según su color mediante el juego? - Preguntamos a los niños y niñas: - ¿Qué pasaría si no existieran los objetos? - La docente les dice que vamos a construir figuras usando los bloques lógicos. - La docente coloca en la pizarra las siguientes imágenes:  <ul style="list-style-type: none"> - Conversamos sobre la importancia de construir bloques lógicos según su color para desarrollar la atención y destrezas mediante el juego. - Se les pide a los niños y niñas agrupar los bloques según su color.  <ul style="list-style-type: none"> - Luego forman 3 grupo, y cada grupo elabora imágenes de acuerdo al color que les ha tocado. - Finalmente, se les invita a los niños a enseñar sus formas que ha creado. 	
Cierre	<p>Evaluación: la docente pregunta METACOGNIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron? COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos.</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula


Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 05

Título de la sesión : "Juegos de Memoria"
 Fecha : viernes 23 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Comunicación.
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los estudiantes reconozcan los juegos de memoria.

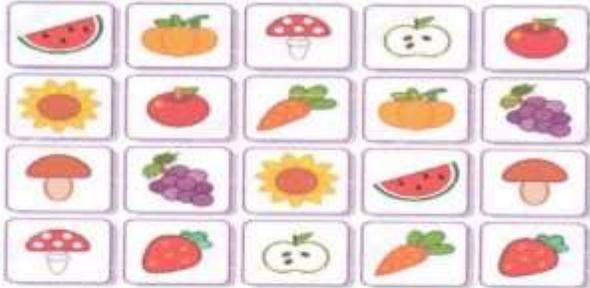
ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente <ul style="list-style-type: none"> Participa en acciones que promueven el bienestar común Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce 	PLANIFICACIÓN
	Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 		
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos. 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES ACTIVIDADES PERMANENTES <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	
Desarrollo	La docente saca a los niños y niñas al patio y juegan a la gallinita ciega. Un niño se tapa los ojos y das 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 de atrapar a un niño o niña que sienta que esté más cerca de él. Una	

	<p>vez atrapado deberá adivinar quien es el niño o niña que tiene en sus manos. Luego al niño atrapado tomara el lugar del niño vendado. Así sucesivamente hasta que la mayoría de niños y niñas participen de ese juego.</p> <p>Luego del juego, la profesora pregunta: ¿De qué se trató el juego? ¿Qué acciones realizan los niños? ¿Por qué es importante realizar los juegos de memoria?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué pasaría si no desarrollamos juegos de memoria? <p>La docente les dice que el día de hoy vamos a divertirnos con los juegos de memoria. La docente les conversa que esta clase de juegos son muy importantes para nuestra mente y concentración.</p>  <ul style="list-style-type: none"> - La docente coloca en la pizarra afiches con respecto al tema y pide a cada niño que comente lo que observe. - Le explica cómo se juega y todos participan. - Finalmente, se les entrega una hoja con colores para que dibujen lo que más les ha gustado sobre la actividad realizada. Salen a exponer. 	
Cierre	<p>Evaluación: la docente pregunta</p> <p>METACOGNICIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

 Profesor de aula



 Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Título de la sesión : "Secuencia de formas"
 Fecha : lunes 26 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Matemática.
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que el niño conozca y desarrollen sus habilidades mediante las diferentes secuencias de formas.

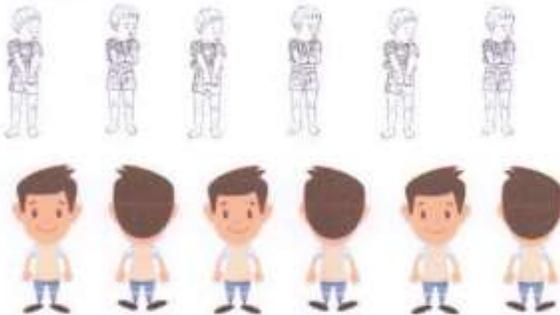
ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICAS	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones espaciales. Los niños y las niñas desarrollan esta competencia a partir de la estructuración de nociones espaciales, de forma y medida 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones entre objetos de su entorno según su forma Utiliza sus propias estrategias para desplazarse, ubicar objetos en el espacio y realizar trazos o dibujos espontáneos. 	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	<u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u> <u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u> <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente sale con los niños al patio y juegan a las secuencias usando su cuerpo.  <ul style="list-style-type: none"> - Entramos al aula mostrando diferentes secuencias de formas. Los niños empiezan a desarrollar como seguir una secuencia de formas entregándoles diferentes imágenes de formas, color y tamaño para formas en un papelote según lo indicado por la docente. - Preguntamos: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué se trata la clase? ¿Qué es lo que más les llamó la atención? ¿Qué otros movimientos puedes realizar? - La docente les comenta que el día de hoy vamos a Conocer la secuencia de formas. - Preguntamos a los niños y niñas ¿Cómo desarrollamos una secuencia de formas? - En el aula, se le entrega a cada niño hojas y colores para dibujen y hagan una secuencia. - Salen a exponer. 	
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: la docente pregunta</p> <p>METACOGNIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
<p>Rutina de aseo y refrigerio</p>	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
<p>Actividades al aire libre (recreo)</p>	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Título de la sesión : "Cuentos Infantiles"
 Fecha : martes 27 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Comunicación
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los estudiantes desarrollen la atención mediante los cuentos infantiles.

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente <ul style="list-style-type: none"> Participa en acciones que promueven el bienestar común Participa en acciones que promuevan el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce 	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna <ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES ACTIVIDADES PERMANENTES <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente entra al aula con un cubo y ese cubo tiene muchas imágenes. - La docente les dice que el día de hoy vamos a crear cuentos.  <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿De qué se trata el cuento? ¿Son acciones correctas de las imágenes? ¿A quiénes hemos recordado con estas imágenes? - Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué pasaría si no existiera los cuentos infantiles? - En el aula, la profesora lleva diferentes cuentos infantiles para enseñarles a los niños a desarrollar la atención mediante la lectura. - Finalmente, en una hoja y colores, dibujan el cuento que más les ha gustado - Salen a exponer. 	
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: la docente pregunta</p> <p>METACOGNIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
<p>Rutina de aseo y refrigerio</p>	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
<p>Actividades al aire libre (recreo)</p>	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula



[Handwritten Signature]
Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 08

Título de la sesión : "Desarrolla la atención mediante Actividades Lúdicas"
 Fecha : miércoles 28 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Personal Social
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los estudiantes desarrollen la atención al hacer uso de las pelotas.

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente <ul style="list-style-type: none"> Participa en acciones que promueven el bienestar común Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades. Juega con sus pares en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce 	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información de textos orales Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES ACTIVIDADES PERMANENTES <ul style="list-style-type: none"> Rezamos, cantamos. En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> La docente les pone un video de las actividades lúdicas Preguntamos: ¿De qué se trató el video? ¿A quiénes hemos visto en el video? 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar ¿De qué manera demostramos la importancia de trabajar las actividades con los niños? - La docente pregunta: ¿Qué pasaría si no existiera las actividades lúdicas? - Observan diferentes imágenes colocadas en la pizarra. - Identificamos quienes son, cuáles son estas actividades lúdicas mediante el juego. - Desarrollan su actividad donde el niño hace el uso de las pelotas mediante el juego.  <ul style="list-style-type: none"> - Nos reunimos en asamblea y comentamos sobre la importancia de las actividades lúdicas para realizar con los niños mediante el juego. - Luego dibujan lo que más les ha gustado de la actividad realizada. 	
Cierre	<p>Evaluación: la docente pregunta</p> <p>METACOGNICIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula



[Handwritten Signature]

Directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título de la sesión : "Se muestra atento y concentrado en una actividad"
 Fecha : jueves 29 de noviembre del 2018
 Área priorizada : comunicación
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los niños estén atentos y concentrados mediante el juego.

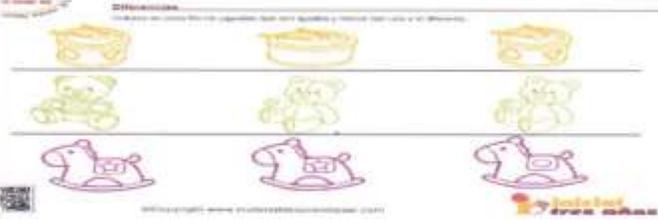
ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> • CONSTRUYE LA NOCIÓN DE CANTIDAD • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa sin un criterio fijo: puede ser color, forma, tamaño. Sería por tamaño hasta 3 objetos y los ordena hasta el tercer lugar. Asimismo, los relaciona en una correspondencia uno a uno. Por ejemplo: Repartir un objeto o una fruta para cada persona que esté en la mesa.	PLANIFICACIÓN
COMUNICACIÓN	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información de textos orales. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos 	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Planificar • Afianzamos de materiales • Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> • pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	<p><u>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</u> <u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rezamos, cantamos. • En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia. • Recordamos las normas de aula. 	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente y les pide a los niños y niñas que formen un círculo donde les presente una imagen donde vamos a encontrar las diferencias en el dibujo. - Luego la docente les pregunta: ¿Qué les pareció las imágenes? ¿De qué se trata las imágenes? - La docente les pide que de manera ordenada sentarse en sus mesas para entregarles una imagen por mesa - La profesora pregunta ¿Qué será? ¿Para que servirá? ¿Cómo se usará? - La docente les dice que el día de hoy vamos a aprender a encontrar diferencias en una imagen, luego les explica que son diferencias, y como las vamos a encontrar, después cada niño colocara su imagen con las diferencias encontradas en la pizarra. - Conversamos con los estudiantes sobre cuantas diferencias hemos encontrado en nuestra imagen. - Preguntamos: ¿les gusta encontrar diferencias? - Se invita a salir a un niño y una niña para que nos comenten en que se diferencian las imágenes. - De acuerdo a lo que van nombrando la docente escribe.  <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre las destrezas de encontrar diferencias. - Finalmente, se le invita a cada niño a que exponga cuales son las diferencias que han encontrado en la imagen. 	
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación la docente pregunta METACOGNIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? EVALUACIÓN: ¿Quienes participaron? COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron? HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
<p>Rutina de aseo y refrigerio</p>	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tacho de basura, luego Ingeren sus alimentos.</p>	
<p>Actividades al aire libre (recreo)</p>	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula



directora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Título de la sesión : "Identifica sonidos de animales entre varios a la vez"
 Fecha : viernes 30 de noviembre del 2018
 Área priorizada : Personal Social
 Edad : 3 años

Propósito de aprendizaje: En esta sesión se espera que los niños identifiquen los diferentes sonidos de los animales.

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente • Participa en acciones que promueven el bienestar común Participa en acciones que promueven el bienestar común.	• Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades. • Juega con sus pares en pequeños grupos y solicita ayuda del adulto en situaciones que le cuesta resolver. • Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas y límites que conoce	PLANIFICACIÓN
	Se comunica oralmente en su lengua materna • Infiere e interpreta información de textos orales • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	• Interactúa en diversas situaciones orales como conversaciones, diálogos, o cuando escucha narrar o leer (cuentos, fábulas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral), formulando preguntas o dando respuestas.	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la excelencia		• Disposición para adaptarse a los cambios modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> Planificar Afianzarnos de materiales Organizamos 	<ul style="list-style-type: none"> pizarra, plumones, imágenes, colores, lápiz, borrador.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	TIEMPO
Inicio	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES ACTIVIDADES PERMANENTES • Rezamos, cantamos. • En el aula se presenta el cartel de calendario y control de asistencia, recordamos las normas de aula.	
Desarrollo	- La profesora motiva a los niños mostrándole un video titulado Los sonidos de los animales de la granja: https://www.youtube.com/watch?v=PyeUz107GMs - Les pregunta:	

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Que observaron en el video? - ¿De qué trata el video?  <ul style="list-style-type: none"> - La docente anima a los niños a relatar las experiencias vividas en el video les dice que el día de hoy vamos a aprender a identificar los sonidos de los animales, luego les explica la manera correcta los sonidos de los animales que escucharon en el video y les hace entender que para escuchar los sonidos se necesita estar muy atento y concentrado. - La docente le pide a los niños que imiten cada sonido que escucharon los niños en el video. - Finalmente, cada niño sale adelante a imitar los sonidos de los animales, y se les entrega una hoja con colores para que dibujen lo que más les gusto de esa actividad. 	
Cierre	<p>Evaluación: la docente pregunta</p> <p>METACOGNICIÓN Socializo con los estudiantes mediante preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué?</p> <p>EVALUACIÓN: ¿Quiénes participaron?</p> <p>COHEVALUACIÓN: ¿Todos trabajaron? ¿Quiénes no lo hicieron?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Se evaluará a través de una ficha de trabajo.</p>	
Rutina de aseo y refrigerio	<p>Se asean las manos con agua y jabón, para el secado usaran toalla</p> <p>Oración de agradecimiento por los alimentos, canto, normas de hábitos alimenticios, uso del tachó de basura, luego ingieren sus alimentos</p>	
Actividades al aire libre (recreo)	<p>Salen al patio a jugar de manera libre, bajo la supervisión de la docente, al terminar se asean nuevamente e ingresan al aula</p>	

Profesor de aula




 Directora