

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación



UPLA
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

TESIS

EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA – 2023

- Para optar : El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
- Autoras : Bach. Llimpe Mallqui Gumerinda
Bach. Almidon Melchor Kimerly Aydad
- Asesor : Mg. Tacay Elescano Gerardo Alberto
- Línea de Investigación : Desarrollo Humano y Derechos
- Área de investigación Institucional : Ciencias sociales
- Fecha de Inicio y de culminación : 15 - 03 - 2023 a 12 - 06 - 2023

HUANCAYO – PERÚ

2023

NOMBRE DE LOS JURADOS

DR. LUIS ALBERTO POMA LAGOS

Decano de la Facultad de Derecho

MG. EGOAVIL VICTORIA ELSA MARLENI

Docente Revisor Titular 1

MG. MORALES RAMOS ELIANA GINA

Docente Revisor Titular 2

MG. HERHUAY VILCAHUAMAN JOSUE SAUL

Docente Revisor Titular 3

MG. GIL HUAROC MARIA DEL CARMEN

Docente Revisor Suplente

DEDICATORIA

A los niños que son el futuro de
nuestra nación.

Gumercinda y Kimerly

AGRADECIMIENTO

A los miembros de la comunidad Educativa, por su apoyo incondicional en el proceso de la investigación.

A la docente del aula por su paciencia y apoyo incondicional.

Por otro lado, agradezco a mi asesor, por sus orientaciones pertinentes.

Gumercinda y Kimerly

CONSTANCIA DE SIMILITUD



Oficina de
Propiedad Intelectual
y Publicaciones

NUEVOS TIEMPOS
NUEVOS DESAFÍOS
NUEVOS COMPROMISOS

CONSTANCIA DE SIMILITUD

N ° 0069-FDCP -2023

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis** Titulada:

EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA – 2023

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. LLIMPE MALLQUI GUMERCINDA
BACH. ALMIDON MELCHOR KIMERLY AYDAD**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela profesional : **EDUCACIÓN INICIAL**

Asesor(a) : **MG. TACAY ELESCANO GERARDO ALBERTO.**

Fue analizado con fecha **19/10/2023** con el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

Excluye Citas.

Excluye Cadenas hasta 20 palabras.

Otro criterio (especificar)

El documento presenta un porcentaje de similitud de **23** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 11 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 19 de octubre de 2023.



**MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI
JEFA**

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

CONTENIDO

NOMBRE DE LOS JURADOS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CONSTANCIA DE SIMILITUD	v
CONTENIDO	vi
CONTENIDO DE TABLAS	ix
CONTENIDO DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción de la realidad problemática	18
1.2.Delimitación del problema	23
1.3.Formulación del problema	24
1.3.1.Problema general	24
1.3.2.Problemas específicos	24
1.4.Justificación	24
1.4.1.Justificación Social	24
1.4.2.Justificación Teórica	24
1.4.3.Justificación Metodológica	25
1.5.Objetivos de la investigación	25
1.5.1.Objetivo general	25
1.5.2.Objetivos específicos	25

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.Antecedentes de investigación	26
2.2.Bases teóricas o científicas	32
2.3.Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	59

CAPÍTULO III HIPÓTESIS

3.1.Hipótesis general	61
3.2.Hipótesis específicas	61
3.3.Variables definición conceptual y operativa	61
4.1.Método de investigación	63
4.2.Tipo de investigación	63
4.3.Nivel de investigación	63
4.4.Diseño de investigación	64
4.5.Población y muestra	64
4.6.Técnicas e instrumentos de recolección de datos	65
4.7.Técnicas de procesamiento y análisis de datos	65
4.8.Aspectos éticos de la investigación	66

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

5.1.Descripción de resultados	67
5.2.Contrastación de hipótesis	78
5.3.Discusión de resultados	82
CONCLUSIONES	89
RECOMENDACIONES	91
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	92
Anexo 1: Matriz de consistencia	96
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	97
Anexo 3: Matriz de operacionalización del instrumento	99
Anexo 4: Instrumento(s) de recolección de datos	100

Anexo 5: Validación de Expertos respecto al instrumento	101
Anexo 6: Constancia de que se aplicó el instrumento de recolección de datos por parte de la entidad donde se debía recolectar los datos	107
Anexo 7: Declaración de autoría	108

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Señales más frecuentes	19
Tabla 2. Aproximaciones que intentan comprender el sentido del juego	36
Tabla 3. El juego puede clasificarse de acuerdo con otros criterios	37
Tabla 4. Beneficios del juego cooperativo	40
Tabla 5. Juegos cooperativos	41
Tabla 6. Beneficios del juego cooperativo	45
Tabla 7. Beneficios del juego cooperativo	46
Tabla 8. Juegos cooperativos	47
Tabla 9. Características de la atención	49
Tabla 10. Mecanismo atencional	49
Tabla 11. Rasgos	52
Tabla 12. Resultados	56
Tabla 13. Proceso atencional	57
Tabla 14. Definición conceptual y operativa	61
Tabla 15. Diseño de investigación	64
Tabla 16. Población y muestra	64
Tabla 17. Técnica e instrumento	65
Tabla 18. Estadística descriptiva	65
Tabla 19. La atención	67
Tabla 20. La atención	68
Tabla 21. Atención selectiva	70
Tabla 22. Atención selectiva	71
Tabla 23. Atención dividida	72
Tabla 24. Atención dividida	73
Tabla 25. Atención sostenida	75
Tabla 26. Atención sostenida	76
Tabla 27. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	78
Tabla 28. Prueba de muestras emparejadas – Variable	79
Tabla 29. Prueba de muestras emparejadas – D1	79
Tabla 30. Prueba de muestras emparejadas – D2	80

Tabla 31. Prueba de muestras emparejadas – D3	81
---	----

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1. La atención – OE	68
Figura 2. La atención - OS	68
Figura 3. Atención selectiva OE	71
Figura 4. Atención selectiva OS	71
Figura 5. Atención dividida OE	74
Figura 6. Atención dividida OS	74
Figura 7. Atención sostenida OE	76
Figura 8. Atención sostenida OS	76

RESUMEN

La investigación presentó el siguiente problema ¿Cómo influye el juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023? Asimismo, se formuló el objetivo general determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Por otro lado, la metodología empleada fue la aplicada, el nivel de investigación explicativa, el diseño empleado fue pre experimental. El resultado más relevante fue que un 83% de los estudiantes lograron dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, les permitió un enfoque activo, voluntario. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto pertinente. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue adecuada con un nivel de alerta permanente. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Finalmente se realizó la siguiente recomendación: Se sugiere la publicación de los resultados de la investigación en la revista institucional.

Palabras claves: El juego infantil, la atención

ABSTRACT

The investigation presented the following problem: How does children's play influence attention in children of the II cycle of an Educational Institution 31176, Pucara de la Oroya-2023? Likewise, the general objective was formulated to determine the influence of children's play on the attention of children of the II cycle of an Educational Institution 31176, Pucara de la Oroya- 2023. On the other hand, the methodology used was applied, the level of explanatory research, the design used was pre-experimental. The most relevant result was that 83% of the students managed to direct their interest and awareness towards an external or internal stimulus or event through the use of the cognitive function of attention, allowing them an active, voluntary approach. Likewise, perception, emotion, intelligence, memory and motivation in students presented a pertinent impact. On the other hand, the ability to perform well in front of a task was adequate with a permanent level of alertness. Concluding that children's play significantly influences the attention in children of the II cycle of an Educational Institution 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Finally, the following recommendation was made: The publication of the research results in the institutional magazine is suggested.

Keywords: Children's play, attention

INTRODUCCIÓN

Tómese un momento para imaginarse a cuatro niños pequeños jugando con una variedad de bloques de madera, entusiasmados y comprometidos. Paris et al. (2021) podría parecer que "simplemente están jugando", pero tras una inspección más cercana, este momento divertido revela una red de ideas, teorías e hipótesis en desarrollo, así como una animada discusión. Podemos ver a los niños debatiendo cómo conectar los bloques para crear caminos alrededor de su estructura de bloques cuidadosamente equilibrada. Diez torres construidas con tubos de cartón están integradas en las paredes de la estructura, que tienen alturas iguales y sostienen un techo plano. Sobre cada tubo hay una tapa de frasco reciclada y brillante de un color diferente. Juntos, dos niños están aprendiendo cuándo agregar o quitar bloques para construir una hilera de torres que se hacen más altas.

Mientras observamos y escuchamos, podemos ver cómo los niños están sentando las bases para la suma y la resta. Cuentan en voz alta el número de bloques que cada pared necesita para ser lo suficientemente alta como para soportar un techo plano, lo que demuestra una comprensión cada vez mayor de la idea matemática de los números cardinales. Un niño localiza un portapapeles con lápiz y papel cuando escucha la señal de que el almuerzo está a punto de servirse, dibuja un esquema aproximado de la composición del bloque en el papel y luego le pide al maestro que escriba: Sin desorden. Nuestras torres aún están en construcción.

A través de la construcción de una pequeña comunidad a partir de bloques, la experimentación sobre cómo hacer que los objetos se equilibren y el uso de habilidades de lectura, escritura y dibujo, los niños en este ejemplo demuestran su comprensión de los conceptos emergentes de los estudios sociales. También demuestran su comprensión de las ciencias físicas y matemáticas. Colaboran para llevar a cabo planes predeterminados y producir su trabajo juntos. Todos participan plenamente y controlan su comportamiento para trabajar juntos en un entorno social desafiante. Las ideas que se están construyendo en las cabezas de estos niños y las habilidades que están aprendiendo y perfeccionando se parecen mucho a una serie de resultados de aprendizaje ideales para niños de su edad. Para apoyar una amplia gama de posibilidades, los maestros llenaron el área de bloques/construcción con

colecciones de bloques, accesorios y materiales de escritura en anticipación de la variedad de conceptos y habilidades que surgirían durante la obra.

Es necesario un enfoque curricular que permita a los niños pequeños desarrollar conceptos y habilidades en contextos para el aprendizaje integrado, dados sus estilos de aprendizaje. Este método permite a los niños pensar creativamente y colaborar con otros para lograr una meta, analizar un problema para encontrar una posible solución, experimentar y probar ideas, compartir ideas con otros, centrar su atención y organizar su comportamiento mientras juegan con otros, y pensar de forma creativa y colaborativa. Juntos, estos rasgos y habilidades brindan a los niños una base que respalda su crecimiento y aprendizaje en todas las áreas temáticas.

Los programas preescolares utilizan una variedad de tácticas para fomentar el juego en el aula, incluida la configuración del aula, la oferta de materiales estimulantes y difíciles y la atención a los intereses de juego de los niños.

Los profesionales de la enseñanza pueden obtener una comprensión más profunda de la importancia del juego en el aprendizaje temprano observando a los niños mientras juegan. Los niños en edad preescolar pueden explorar ideas, comportamientos sociales y roles mediante la participación en juegos imaginarios, por ejemplo. Los niños en edad preescolar participan en un tipo de juego imaginario más sofisticado y elaborado llamado "juego sociodramático" con uno o más compañeros, mientras que los bebés mayores y los niños pequeños juegan solos, pretendiendo alimentar a un animal de peluche o hacer un rugido mientras empujan un camión de juguete por la alfombra. Los niños colaboran para escribir una historia y un "guión", asumen diferentes roles, encuentran "disfraces" y "accesorios" adecuados e idean nuevos conceptos de juego, como "¡Quiero ser un lobo, no un perro!

Los niños se desarrollan significativamente en todas las áreas de conocimiento y habilidades a lo largo de los años preescolares. Sus conocimientos y habilidades emocionales, sociales, cognitivas y lingüísticas aumentarán drásticamente a medida que se desarrollen importantes regiones del cerebro, especialmente la corteza prefrontal y sus conexiones con el sistema límbico. Los educadores de la primera infancia utilizan con frecuencia la observación y la

experimentación para desarrollar y probar hipótesis porque los niños en edad preescolar son inherentemente curiosos y están motivados por aprender cómo funciona el mundo. Cuando a los niños se les brindan oportunidades adecuadas de juego y exploración difíciles y están acompañados por maestros expertos que amplían sus experiencias de aprendizaje, su aprendizaje y desarrollo en todas las áreas avanzan bien.

Al procesar información de cualquier modalidad (palabras, imágenes, sonidos, olores, etc.), la atención es un proceso psicológico fundamental y crucial), así como para realizar cualquier actividad. Su trabajo es elegir los estímulos ambientales que son importantes para llevar a cabo una acción y alcanzar objetivos. Fernández Olaria (2021) todos los procesos cognitivos superiores con asistencia, facilitación y participación. Requiere una intensa participación conductual y emocional por parte de la persona porque es un proceso activo, no estático, que depende de los intereses, expectativas y experiencias previas del sujeto. Obviamente, la razón mencionada anteriormente. Debido a que orienta nuestra conducta de acuerdo con las metas, intenciones, expectativas y/o recompensas que esperamos alcanzar, la motivación: bases fundamentales juega un papel importante en la capacidad atencional.

No es un proceso único y coordinado sino más bien una colección de diversos mecanismos. Por tanto, Fernández Olaria (2021) la memoria a corto plazo, la percepción selectiva y dirigida, el interés por una fuente específica de estimulación y el esfuerzo o concentración en una tarea para completarla de la forma más eficiente posible forman parte de este complejo sistema de subprocesos específicos. el calibre más alto. Un largo tiempo. Es un mecanismo de alerta o activación de procesos cognitivos. Por todo lo anterior, la atención es una función neuropsicológica que requiere un esfuerzo neurocognitivo, precede a la percepción, la intención y la acción, y es crucial para la memoria y la capacidad de aprendizaje.

Atender, percibir y ver u oír son procesos distintos. Al filtrar la información que no es necesaria para completar una tarea en cuestión y enfocar selectivamente nuestra conciencia, atender o prestar atención nos permite resolver la competencia entre estímulos por el procesamiento. controlar simultáneamente el

comportamiento, coordinar respuestas apropiadas y mejorar la percepción, la memoria y el aprendizaje.

Debe haber un mecanismo neuronal regulador que elija y organice las percepciones para una recepción eficiente de la información porque el volumen de información externa al que estamos constantemente expuestos excede la capacidad de nuestro sistema nervioso para procesarla por completo. Fernández Olaria (2021) además, factores internos como expectativas, motivaciones e intereses personales contribuyen a esta recepción. Como resultado, sólo una pequeña porción de la información presente tanto en el entorno interno como en el externo puede procesarse en un momento dado. Por tanto, la atención es el mecanismo regulatorio que controla tanto el ingreso como el procesamiento de la información.

Los profesores deben considerar las características de la atención al planificar las lecciones. Fernández Olaria (2021) afirma que, para lograr un aprendizaje más significativo, esto pasa por comprender las capacidades y limitaciones de los niños en los distintos tipos. La capacidad de atención es el primer factor a considerar. En otras palabras, es necesario ser consciente de cuánta estimulación y tiempo pueden soportar los estudiantes en un aula. Además, es fundamental darse cuenta de que la capacidad de atención se desarrolla con el tiempo. Como resultado, los niños más pequeños no pueden estar sujetos a las mismas exigencias que, por ejemplo, los niños mayores.

También se debe tener en cuenta la persistencia atencional. En términos de atención sostenida, esto describe la continuidad y duración de la atención en una tarea particular. En consecuencia, la pérdida de información se produce cuando un estudiante abandona una tarea con demasiada facilidad. Fernández Olaria (2021) por el contrario, la intensidad de la atención es un factor asociado con el nivel de concentración en la tarea. Tiene una fuerte conexión con la capacidad de bloquear distracciones y mantener la atención en una tarea.

Si esto se ve comprometido, hay muchas más posibilidades de que la persona cometa errores cuando esté desarrollando la actividad. Fernández Olaria (2021) por último, la motivación es una consideración importante. De ello se deduce que alguien que esté motivado estará más atento. Como resultado, le

resultará más sencillo concentrarse y mantenerse enfocado, lo que conducirá a un aprendizaje significativo.

Por lo manifestado, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Por otro lado, se propuso la siguiente metodología: El tipo investigación propuesto es aplicada. Asimismo, el nivel de investigación planteado es explicativo. Y, el diseño que se empleó fue el pre experimental (GE O1- x – O2). Por otro lado, el esquema del informe de investigación es:

Capítulo I: Planteamiento del problema, se realizó la descripción de la realidad problemática. También, se redactó la delimitación del problema. La delimitación espacial. La delimitación temporal. La delimitación conceptual. La formulación del problema. La justificación. Los objetivos de la investigación.

Capítulo II. Marco Teórico

Capítulo III. Hipótesis

Capítulo IV. Metodología

Capítulo V. Resultados

Finalmente, se plasmó las conclusiones y recomendaciones las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El aprendizaje está significativamente influenciado por la capacidad de atención. Parece obvio que cuanto más atento estás, más aprendes y más fuerte se vuelve tu capacidad para prestar atención. La capacidad de prestar atención es un requisito previo para aprender nueva información y también promueve la plasticidad cerebral porque activa las conexiones sinápticas.

Según los estudios de la colombiana Agudelo Parrado (2021) han descubierto que los problemas socioeconómicos que afectan a la industria del cuidado infantil tienen un impacto en los procedimientos hasta cierto punto porque los niños provienen de familias nucleares extensas con un solo padre, donde la recolección de basura, el reciclaje y el empleo informal son las principales fuentes de ingresos. Además, señalaron que elementos como la violencia familiar, la sobreabundancia de inmigrantes, la vida nómada y las dificultades financieras que enfrentan varios hogares están impactando el crecimiento emocional de los niños.

Los niños son particularmente susceptibles a lo anterior porque se distraen al intentar prestar atención a varias cosas a la vez, lo que conduce a diversos estímulos que favorecen la dispersión de la atención. En este sentido, la capacidad de concentración y el control de la atención de los seres humanos crecen a medida que maduran. Es decir, lo que se desarrolla no es la atención sino la capacidad de elegir a qué objeto o situación le prestas atención para poder comprenderlo.

A medida que el niño crece, el control de la atención se vuelve más preciso y crece su capacidad de toma de decisiones. Este proceso cognitivo se puede categorizar como básico, al igual que los involucrados en la memoria y la concentración. los cuales, al principio, son un esfuerzo mental concentrado de afectividad relacionado con las percepciones, y van aumentando con el tiempo.

Por otro lado, según los estudios de las colombianas Alarcón y Guzmán (2019) uno de cada diez alumnos en edad escolar tiene problemas de aprendizaje. Dado que tienen un impacto en el rendimiento académico y las interacciones sociales de sus hijos, estos problemas pueden identificarse en niños de tan solo 5 años y causan gran preocupación a muchos padres. La inteligencia y la agudeza visual y auditiva de un niño con problemas de atención suelen ser promedio. Es un niño que se esfuerza por escuchar a los adultos, concentrarse y actuar de manera apropiada tanto en casa como en la escuela. Su desafío es dominar inicialmente las tareas y la información para luego desarrollarlas. Incluso si su nivel de inteligencia es el mismo que el de los demás, el niño con este problema simplemente no puede hacer lo que puede.

El comportamiento de un niño lo revela cuando tiene dificultades para procesar la información que recibe. Los padres deben estar alerta y atentos a los síntomas más comunes de un problema de aprendizaje, se detalla en la tabla 1.

Tabla 1

Señales más frecuentes

-
- | | |
|---|---|
| 1 | Dificultad para entender y seguir tareas e instrucciones. |
| 2 | Problemas para recordar lo que alguien le acaba de decir. |
| 3 | Dificultad para dominar las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar. |
| 4 | Dificultad para distinguir entre la derecha y la izquierda, para identificar las palabras, etc. Puede presentar tendencia a escribir las letras, las palabras o los números al revés. |
| 5 | Falta de coordinación al caminar, hacer deporte o llevar a cabo actividades sencillas como sujetar un lápiz o atarse el cordón del zapato |
-

Asimismo, según los estudios de las colombianas Álvarez y Vera (2021) dentro de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, la atención se reconoce como un proceso cognitivo crucial. Dada la importancia de este proceso cognitivo,

es imperativo que se utilicen estrategias de instrucción en el aula que puedan aumentar la atención de los estudiantes y, como resultado, mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje para todos los estudiantes. Para lograrlo es necesario incorporar elementos divertidos, como la música, porque promueven la atención y la acción sostenida, lo que a su vez favorece el desarrollo del conocimiento, la comprensión y la apropiación. del entorno en el que viven los niños.

Por tanto, la música actúa como guía para los educadores en la selección y desarrollo de actividades pedagógicas, la estructuración del entorno, la división del tiempo y el espacio y la facilitación de las interacciones. niños con el mundo, las personas, sus compañeros y ellos mismos.

También, según los estudios de la peruana Carmen Castro (2020) temprano en la vida, se piensa que la atención es reflexiva (siempre hay una reacción refleja ante un estímulo). Con el tiempo, la atención guiada voluntaria (la orientación y supervisión son necesarias para mantener un buen nivel de atención) y la atención totalmente voluntaria y selectiva se desarrollan a través de la interacción de los reflejos de atención con el entorno.

El "volumen" de información que nos proporciona el entorno a medida que se desarrolla la actividad tiene un impacto directo en la modalidad de sintonización de la atención que empleamos. Hay dos tipos de ajustes atencionales: intramodal (que permite eliminar algunas características informacionales mientras aún están presentes) e intermodal.

De hecho, según los estudios de los peruanos Carranza y Curasma (2018) entre los factores que influyen en ella se encuentran numerosas circunstancias o variables favorables o desfavorables al funcionamiento de la atención. Avanzar en una clasificación puede ser un desafío, del mismo modo que puede ser un desafío caracterizar los componentes de un acto de atención complejo o identificar el proceso específico que se utilizó. La clasificación distingue tres categorías de factores, uno para cada tipo de atención desarrollada (selectiva y sostenida), junto con un grupo de factores que tienen un impacto en la atención en general. El efecto de cada factor sobre la atención está influenciado por una variedad de factores, incluido si coexisten o no, las características de la tarea, el entorno y las características de la persona que presta atención.

Ser capaz de concentrarnos en un solo objeto nos permite bloquear todos los demás estímulos externos menos importantes que, de otro modo, podrían desviar nuestra atención. El acto de repudiar todos los sentidos debido a algún componente físico o mental es necesario para la concentración. Debido a que debe aislar el objeto de atención, la concentración como acto sucede a la atención y tiene un núcleo más complejo. Sin embargo, sin atención, el proceso de concentración se vuelve más difuso y prácticamente inexistente. Existe una relación simbiótica entre atención y concentración porque la atención es la señal inicial de que "algo" está ahí y la concentración es el esfuerzo necesario para utilizar todos los sentidos para identificar cómo es ese "algo". Una forma de atención más enfocada es la concentración. Podemos concentrarnos y aprender cuando nuestra atención está firmemente fijada en las ideas o temas que estamos estudiando, libres de distracciones. El rendimiento en la escuela o en el lugar de trabajo depende en gran medida de la concentración. Una cantidad suficiente de aprendizaje puede ayudar a mejorar el rendimiento deficiente provocado por no prestar suficiente atención a los estudios o al trabajo. Especialmente en este ámbito, los psicólogos educativos afirman que lo mejor para los niños es practicar la concentración sostenida desde temprana edad, para que cuando lleguen a la universidad puedan leer y estudiar durante varias horas seguidas.

Aparte, según los estudios del peruano Monge Castillo (2021) los elementos del entorno externo que influyen en la atención pueden ayudar o perjudicar la capacidad de concentración de las personas. Debido a que el estímulo es externo, estos son los factores que debemos controlar para maximizar la atención: intensidad y tamaño. Prestaremos atención a un estímulo que destaca por su brillo, tamaño (generalmente los más grandes), sonidos más fuertes y olores potentes. Por el contrario, si tenemos un objeto (o estímulo) único entre una colección de elementos similares, nos centraremos en ese objeto. Por ejemplo, si hay una bola negra entre un mar de bolas blancas, prestaremos atención a la bola negra.

Por otro lado, hay movimiento y cambio: si mueves elementos relevantes para el contexto y los reorganizas desde sus posiciones originales, esto captará la atención de la persona. La exposición repetida a un estímulo, como imágenes o sonidos, tiene un fuerte poder de atracción de la atención.

Por si fuera poco, según los estudios del peruano Ramirez Lopez (2018) se cree que el trastorno por déficit de atención es el trastorno que se ha diagnosticado con más frecuencia en los últimos 30 años tanto en niños como en adultos, lo que plantea un desafío importante tanto para padres como para profesores. La investigación sobre este tipo de trastorno en diversos grupos de edad está aumentando debido a su prevalencia y al deseo de comprenderlo mejor.

Los profesores frecuentemente informan que tanto los niños como las niñas en sus clases están inquietos y tienen problemas para mantener el ritmo de la clase. Afirman que algunos de los niños molestan a sus compañeros, interfieren con las actividades del aula y no aprenden lo que se espera de ellos. Los informes de profesores y actores escolares dan la impresión de que la tasa de repetición fue mayor y que las dificultades de estos estudiantes empeoraron por el contexto, aunque las investigaciones muestran que estos casos se repiten a una tasa del 3 y el 7 por ciento, respectivamente. Tanto es así que puede resultar complicado controlar la dinámica del lugar de trabajo y del grupo.

De la misma manera, según los estudios realizado a nivel de la región Junín por García y Quispe (2020) pudieron determinar que muchos de los niños y niñas presentan problemas de atención, los cuales se reflejan en actividades específicas. Por ejemplo, durante las clases, parecen ausentes y fijan la mirada en otra parte durante largos períodos de tiempo. Tampoco captaron ni comprendieron la información necesaria de la explicación del profesor. Cuando se les hacen preguntas sobre el progreso de la clase, los estudiantes generalmente no responden ni se toman su tiempo para hacerlo. Con frecuencia extravían sus útiles escolares o trabajan en varios proyectos a la vez sin terminar ninguno de ellos, o realizan múltiples tareas, pero nunca completan nada. También son descuidados y no recuerdan dónde dejaron sus suministros, y cuando se concentran en una situación o contexto para encontrar detalles importantes o dignos de mención, no lo logran.

Todos los factores antes mencionados tienen un impacto en el sistema educativo del Perú porque es claro que los estudiantes no se están desempeñando a su potencial y porque los maestros y padres de familia están preocupados por este tema, pero no están seguros de cómo proceder.

Por otro lado, en la Institución Educativa se percibió que el 25% de los niños tenían problemas para centrar su atención (tenían problemas para seleccionar a qué prestar atención). Además, era obvio que era difícil concentrarse en una tarea, permitiendo que otros estímulos, internos o externos, la interrumpieran. Por otro lado, el 13% de los niños tuvieron problemas para concentrarse simultáneamente, lo que dificultó el procesamiento de información de varias fuentes y la realización efectiva de múltiples tareas a la vez. También tuvieron problemas para concentrarse en la atención dividida. Dado que nos permite funcionar eficazmente en la vida diaria, esta capacidad cognitiva es crucial. Y, el 12% presentó dificultad en la capacidad de mantener fluidamente el foco de atención en una tarea o evento durante un largo período de tiempo era difícil de lograr, como lo demuestra la atención sostenida.

1.2. Delimitación del problema

1.2.1. Delimitación especial

La investigación se desarrolló en el departamento Junín, provincia de Yauli distrito de la Oroya.

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se desarrolló durante las siguientes fechas 15 - 03 - 2023 a 12 - 06 - 2023.

1.2.3. Delimitación conceptual

Se analizó de la atención a través de las dimensiones propuestas: Atención selectiva, atención dividida, atención sostenida. Para ello se manipuló la variable independiente: El juego infantil a través de sus dimensiones: Juegos cooperativos, juego constructivo, juego cooperativo. Por otro lado, la manipulación y la medición (Causa – Efecto), permitió conceptualizar las variables y las dimensiones de estudio.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cómo influye el juego infantil en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?

¿Cómo influye el juego infantil en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?

¿Cómo influye el juego infantil en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación Social

Los resultados encontrados beneficiaron a los miembros de la comunidad educativa. En primer lugar, los niños potencializaron la atención: el cual es el pilar más crucial en el proceso de aprendizaje ya que es necesario para que se lleven a cabo los procesos de recuperación, consolidación y mantenimiento de la información. En segundo lugar, se concientizó a las docentes a emplear el juego infantil para potenciar la atención.

1.4.2. Justificación Teórica

A través de la investigación, pudimos aprender más sobre cómo se teorizan y funcionan las variables (juego infantil y la atención. De manera comparable, el estudio nos ayudó a definir exactamente las dimensiones de la variable dependiente (atención seleccionada, atención dividida y atención sostenida).

1.4.3. Justificación Metodológica

La investigación permitió la creación de un instrumento que permitió medir la atención, el cual se denominó instrumento IPMLA (instrumento para medir la atención).

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Determinar la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Determinar la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Álvarez y Vera (2021) en el artículo: *Música, cuerpo, movimiento y atención en niños de 4 a 5 años*. Es crucial el uso de actividades pedagógicas en el aula que inspiren a los estudiantes y les permitan aumentar sus niveles de atención mientras se imparte la enseñanza de los contenidos. El proceso cognitivo de atención posibilita el mejor crecimiento posible de los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje de los niños. De esta manera, buscamos describir si existen cambios en la atención sostenida de cinco niños que asisten a una fundación sin fines de lucro y tienen entre 4 y 5 años de edad a través de esta monografía investigativa cualitativa con un diseño de investigación acción educativa. implementación de actividades corporales, motrices y musicales en Bogotá y otros lugares donde el elemento está ausente.

Parada Albarracín (2020) en la tesis: *Desarrollo de la atención de los niños y las niñas del grado preescolar a través del uso de estrategias Pedagógicas Bajo el Modelo Educativo de Escuela Nueva*. Para obtener el título de Licenciatura en Educación Infantil, en la Universidad Santo Tomás. El objetivo era ayudar a los niños a aprender a prestar atención. Llegó a la conclusión de que los niños y niñas de preescolar necesitan desarrollar sus habilidades de atención para tener éxito en el aula, especialmente en las aulas inspiradas en la Escuela Nueva. Para ello se requiere la intervención del docente, quien a través de su acción debe apoyar ambientes de aprendizaje que permitan a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos. A través de este proceso de investigación se pudo describir la práctica pedagógica de las maestras de preescolar. Para esta caracterización se entrevistó a dos C. E. R. además de observar las reuniones de los profesores interrogados.

Arias Zuluaga (2019) en la tesis: *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. Para optar el Título de Licenciatura en Educación Básica, en la Universidad Libre de Colombia. El objetivo fue crear e implementar una propuesta didáctica utilizando juegos convencionales para ayudar a un grupo de niños de 6 a 8 años a desarrollar su sentido de autonomía. Llegó a la siguiente conclusión: Es crucial que el niño al inicio de su carrera escolar tenga todas las herramientas necesarias para desarrollar su autonomía y reconocerse frente a sí mismo y a sus

compañeros. El niño desarrollará responsabilidad, confianza y satisfacción en su propio libre desarrollo cuando sea capaz de asimilar y tomar decisiones adecuadas a su edad en los diversos aspectos educativos, sociales y físicos. mejorar su personalidad, autoestima y desempeño académico y social.

Jiménez y Montoya (2019) en la tesis: *El Juego como Herramienta de Aprendizaje en todas las dimensiones de los Niños y Niñas en Primera Infancia*. Para optar el título de Licenciatura en Pedagogía Infantil, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios. El objetivo era utilizar el juego como herramienta didáctica para ayudar a los niños pequeños a desarrollar sus concepciones sobre los niños y las niñas. Con base en la intervención, se concluye que mientras éste tenga una intención basada en sus intereses e inquietudes, los niños y niñas se desarrollan con mayor conciencia de todas sus dimensiones al jugar un mismo juego. Además, se puede inferir que la familia tiene un impacto significativo en cómo se discute y valora el juego en la primera infancia. Además, es fundamental enfatizar que su percepción de la importancia del juego será más precisa cuanto más involucrados estén los padres en los procesos de crecimiento y desarrollo de sus hijos.

Baquero et al (2019) en la tesis: *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. En la Universidad Cooperativa de Colombia, para optar por el título de Especialista en Docencia Universitaria. Conocer cómo el juego simbólico afecta a la expresión física de niños y niñas de entre 6 y 8 años fue el objetivo del estudio. Conclusión: El desarrollo de la expresión corporal en los niños abrirá las puertas a una amplia gama de habilidades integrales. A través de él, un individuo se comunica mediante el movimiento y el lenguaje no verbal, lo que a su vez permite el progreso de la motricidad, fortalece la autoestima, la autonomía y la libre expresión, y estimula los procesos cognitivos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vílchez Jaime (2021) en la tesis: *El juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 divino niño Jesús Huacho, durante el año escolar 2019*. Para Optar el Título de Licenciado (a) en Educación Nivel Inicial Especialidad:

Educación Inicial y Arte, en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Este estudio tiene como objetivo determinar cómo el juego afecta el aprendizaje significativo de los niños. El equipo de apoyo a los investigadores siguió la misma metodología al examinar la lista de verificación del juego en el aprendizaje significativo. Tres de las opciones de la lista de verificación, que en este caso tiene 21 ítems en una tabla de entrada doble, se evalúan a nivel de estudiante. De un total de 150 estudiantes, 60 sujetos de muestra fueron sometidos al dispositivo de recolección de datos. Se examinan el desarrollo psicomotor, el desarrollo intelectual, el desarrollo de la sociabilidad, el desarrollo afectivo-emocional y las dimensiones de lo que se debe hacer y aprender, las expectativas sobre el contexto de aprendizaje, las expectativas sobre los métodos de enseñanza y las expectativas de valor sobre el docente en su relación con el variable del juego. Para garantizar que los estudiantes obtengan los mejores resultados de aprendizaje posibles, se recomienda que los maestros continúen su educación y busquen constantemente formas más atractivas de involucrar a los estudiantes.

Infante Garrido (2020) en la investigación: *Atención y Concentración en el Aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la "I.E N° 005" de Piura, 2019*. Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Cesar Vallejo. Este estudio analizó cómo los niños y las niñas aprenden en el primer nivel de cinco años en términos de atención y concentración. Se presentó utilizando una metodología cualitativa y paradigma positivista; fue de naturaleza descriptiva y no implicó ningún experimento. La lista de verificación, que podría usarse para crear tablas y determinar porcentajes, fue la herramienta utilizada para medir el nivel de concentración y atención de los estudiantes. Esta prueba, que mide la atención y la concentración, se midió utilizando 23 indicadores en total, incluidas actitudes individuales y atención sensorial. Fue validado por expertos y administrado inicialmente a 17 niños. La indagación inicial fue: "¿Cuál es el nivel de atención y concentración en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial?" Sin embargo, al analizar las dimensiones, se descubrió que los niños presentaban un bajo nivel de atención sensorial, como lo evidenciaba su incapacidad para completar figuras, mencionar detalles de imágenes, reproducir sonidos de animales y continuar conversaciones que despertaran su interés.

Además, los niños no respondieron a las preguntas de manera clara y coherente ni continuaron conversaciones que despertaron su interés en el individuo; sin embargo, si observan ruidos fuertes y prestan atención a colores intensos, estos hallazgos demuestran que cuanto más atención tenga un niño, mejor será su aprendizaje. La teoría sugerida está respaldada por estos hallazgos, que son consistentes con investigaciones anteriores; por lo tanto, se deben desarrollar programas que apoyen a los estudiantes a elevar sus niveles de atención.

Vila Herrera (2019) en la tesis: *Nivel de atención de los alumnos(as) de educación primaria de la Institución Educativa N° 36119 de Los Ángeles de Ccarahuasa Del Distrito De Yauli – Huancavelica, 2017*. Para optar el título de segunda especialidad profesional en: psicología educativa y tutoría, en la Universidad Nacional de Huancavelica. Este estudio encaja en la categoría de investigación censal fundamental. Nivel de Atención de los Estudiantes es el nombre del estudio descriptivo no experimental. Para la población de muestra se seleccionaron 42 estudiantes entre 6 y 12 años y se validaron para tal fin. Según los resultados del estudio, los niños de seis años tenían niveles de atención de 12, considerado medio-bajo. Los niños de siete años tenían niveles de atención de 19, lo que se considera medio-bajo. Los niños de ocho años tenían niveles de atención de 24, lo que se considera medio. Los niños de nueve años tenían niveles de atención de 27, lo que se considera medio. Los niños de diez años tenían niveles de atención de 32, lo que se considera medio.

Guidotti y Granados (2019) en la tesis: *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima*. Para optar El Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Huancavelica. El objetivo de este estudio fue descubrir cómo determinados juegos infantiles afectan el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años. Se propuso que el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años se ve influido por el uso de juegos infantiles concretos. Se encuadra en la categoría de investigación aplicada y tiene un diseño preexperimental con pruebas previas y posteriores. En la muestra de muestreo no probabilístico había veinticinco niños y niñas de cinco años. Los instrumentos fueron la prueba de desarrollo psicomotor y el nivel de confiabilidad alfa de Cronbach, y fueron

sometidos a juicio de expertos. Según los resultados, el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años ha mejorado significativamente. La conclusión que se extrae de esto es determinar el impacto de determinados juegos infantiles en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años. Así, tras la aplicación de los instrumentos de investigación, se obtienen los siguientes resultados: 13 niños, o el 52% de la muestra, se encuentran en el nivel bueno en el posttest, mientras que, en el pretest, ninguno de los niños se encuentra en el nivel bueno. el buen nivel. Además, utilizando la prueba de Wilcoxon debido a la escala ordinal y con base en el valor de p , obtenemos un resultado ($0,000 < 0,05$) que respalda la influencia.

Almora y Quispe (2019) en la tesis: *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018*. Para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Huancavelica. El objetivo fue promover el juego lúdico como método de instrucción para ayudar en los procesos de aprendizaje de los niños pequeños. Para ello, se realizó una investigación metodológica de las estrategias utilizadas por niños de 5 años de la sección Kinder A. Nuestra investigación utiliza un diseño transversal cualitativo (descriptivo). La muestra la componen veintiún niños de cinco años del grupo de Educación Infantil A. Se ha elegido la encuesta como método de recogida de datos. Como resultado, se ha descubierto que utilizar el juego lúdico como estrategia de enseñanza fomenta los procesos de aprendizaje de los jóvenes estudiantes. Los docentes de la unidad de análisis utilizan juegos divertidos como estrategia de enseñanza. El personal educativo de la mencionada institución promueve el uso de juegos entretenidos en las aulas de los niños.

2.1.3. Antecedente local

Arroyo y Camarena (2022) en la tesis: *Atención en preescolares de 5 años de Instituciones Educativas Públicas y Privadas de San Agustín de Cajás Huancayo*. Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Nacional del Centro del Perú. El objetivo del estudio fue comprobar si los preescolares de San Agustín de Cajás de instituciones públicas y privadas,

que en ese momento tenían 5 años, desarrollaban su atención de manera diferente. El estudio se realizó mediante el método científico; tiene un tipo y nivel sustantivo descriptivo con enfoque psicológico. La muestra de estudio está conformada por 142 estudiantes de 5 años del I y la población está conformada por niños y niñas de 5 años de 11 colegios públicos y privados. E. Se descubrió que el crecimiento de la atención varía. para preescolares de 5 años que asistieron a establecimientos educativos públicos y privados del distrito de San Agustín de Cajas-Huancayo y a quienes se les administró la mesa Kraepelin. Esto se hizo utilizando estadísticas de porcentaje, media y diferencia de medias, así como la prueba z para verificar la hipótesis.

2.2. Bases teóricas o científicas

Las teorías sugeridas, que se organizan sintéticamente a continuación, abordan las variables. La variable independiente: El juego infantil, se sustenta en la teoría propuesta por Edo et al. (2018) El juego en la primera infancia. Por otro lado, la variable dependiente: La atención, se sustenta en la teoría propuesta por Bartolomé Cuevas (2018) La atención: principales rasgos, tipos y estudio.

2.2.1. El juego infantil

Jugar es un hábito que adquirimos cuando éramos niños y que llevamos con nosotros durante toda nuestra vida. Los animales de todas las especies participan en comportamientos lúdicos, por lo que no se trata sólo de los humanos.

En el juego se hallan implicados los conocimientos y las habilidades que se poseen en un momento dado. Para realizar ciertas actividades lúdicas se han de poner en marcha determinadas acciones que a veces se encuentran en fase de adquisición o consolidación. Si tal es el caso, y un niño o niña no es capaz de realizarlas con un mínimo de precisión, la consecuencia directa es que se hacen imposibles ciertas formas de juego. (Martínez Criado, 2018, p. 9)

Otras veces, la habilidad está presente pero no se domina por completo, lo que resulta en un juego deficiente. Edo et al. (2018) el juego es una de nuestras

primeras introducciones al mundo social. Las tareas diarias, como las necesarias para la supervivencia, como comer y dormir, así como aquellas que no están directamente relacionadas con el mantenimiento de lo biológico, como atender, responder, saludar cortésmente a alguien o echar una mano, inicialmente parecen juegos. Jugar es un privilegio que se disfruta principalmente durante la infancia y la niñez. Los niños y niñas de estos años de formación aprenden jugando y basan su juego en el conocimiento más o menos incompleto que tienen de las cosas y el mundo que les rodea.

También, desarrollan habilidades físicas basadas en su rango restringido de movimiento y manipulación. Los niños y las niñas juegan juntos durante gran parte de sus años de formación, tiempo durante el cual empiezan a desarrollar las habilidades que les serán cruciales en el mundo de las relaciones interpersonales. Edo et al. (2018) la psicología infantil examina la cognición y las habilidades físicas y sociales con el doble objetivo de determinar la etapa de desarrollo del niño en un momento particular y ofrecer soluciones cuando se encuentran problemas.

La educación tiene como misión fundamental facilitar los conocimientos y habilidades necesarias para la vida en la sociedad. El proceso educacional comienza desde los primeros momentos de la vida, lo llevan a cabo los padres, cuidadores, parientes y otros personajes próximos al recién nacido. Jugar es una tendencia innata y los adultos facilitan tal actividad en sus niños, en ocasiones se implican en sus juegos y participan en ellos. En tales situaciones se producen aprendizajes de gran importancia sobre la manera de comportamiento adecuada y aceptada entre los seres humanos. (Martínez Criado, 2018, p. 10)

El juego se utiliza en educación de muchas maneras diferentes, incluso en el sentido más formal, que tiene lugar en las escuelas. El primero y más común es el "recreo", que básicamente significa tomar un descanso de las actividades académicas cubiertas en la jornada escolar. Edo et al. (2018) el juego también se utiliza como un "método" para ayudar a las personas a aprender ciertas cosas, principalmente a edades muy tempranas. "Los métodos pedagógicos cambian con los tiempos, se hacen más populares unos u otros" (Edo et al., 2018, p. 14). En la

base de cada uno de ellos se encuentra una línea continua que señala la mayor o menor atención que se presta al deseo natural de jugar de los niños.

Por el contrario, "juego" es un término que describe un conjunto de actividades concretas definidas con precisión, así como una forma general de sentir y actuar (Edo et al., 2018). El jugador habita una realidad algo mágica que, a su vez, está algo conectada con la vida cotidiana, y el juego se desarrolla en un entorno de fantasía. Sin embargo, no podemos ignorar el hecho de que, para muchas personas hoy en día, jugar es una carrera. Martínez Criado (2018) los deportes han dejado de ser actividades puramente recreativas (practicar un deporte por placer independientemente de la posible ganancia financiera o reconocimiento) y, en cambio, se han organizado profesionalmente.

El elemento clave del juego es que se produce por un placer intrínseco que obtiene el jugador. Jugar conlleva, en ocasiones, tensión, pena o sufrimiento puesto que en los juegos se deben aceptar retos y superar obstáculos. Por otra parte, es cada vez más común que los juegos infantiles sean valorados por sus consecuencias, incluso en edades tempranas. En la escuela, se evalúa el deporte y la actividad física, así como las realizaciones plásticas y dramáticas. (Martínez Criado, 2018, p. 15)

Los deportes y las artes son las actividades extracurriculares más comunes y, por lo general, se evalúan en un entorno competitivo donde el resultado importa. En resumen, en nuestra sociedad, el juego desestructurado, improvisado y no competitivo es cada vez menos común.

La gente juega cuando necesita expresar sentimientos intensamente personales, emociones extremas o estados de ánimo fuera de lo común. Estas manifestaciones sociales compartidas de estados de ánimo pueden conducir a celebraciones a través de eventos como fiestas, obras de teatro y juegos. Las raíces sociales del juego humano se pueden encontrar aquí. "Con el culto de las tradiciones, la relación directa entre el hecho concreto y la celebración se pierde y las efemérides pasan a formar parte de la cultura de una sociedad" (Edo et al., 2018, p. 15). Dichas celebraciones dependen de una serie de factores, como la memoria histórica, los valores sociales relacionados con la historia y otros aspectos o circunstancias más específicas que pueden afectar la disponibilidad de los

miembros de un grupo o desencadenar emociones que son incompatibles con las celebraciones (como durante tiempos de guerra). o desastres naturales, por ejemplo. La oportunidad de reunirse y escapar de las duras realidades de la vida diaria se brinda mediante fechas fijas. Esto es particularmente cierto en las sociedades menos desarrolladas.

Al igual que nuestros antepasados, que estaban alegres y despreocupados cuando se reunían para festividades y fiestas, todos los que juegan también lo hacen. Edo et al. (2018) cuando las tribus de simios se establecen en una nueva zona, regularizan algunas de sus actividades, como la caza y el cultivo, lo que ayuda a las sociedades a cumplir algunos requisitos básicos y salvaguardar a los miembros más vulnerables. Es posible que los niños jueguen a "ser como los mayores" y crezcan con cierta comodidad. Los adultos les dan pequeñas réplicas que se adaptan a sus cortas extremidades. Lo más probable es que se trate de herramientas funcionales. En otras palabras, los niños practican una variedad de tareas que son esenciales para la sociedad a una edad temprana en un ambiente seguro. Las cocinas, los coches, los animales, los arcos y las flechas, los muñecos, etc. Son juguetes que, desde hace miles de años, han reflejado la vida cotidiana de los hombres.

Paralelamente a esta visión estrictamente humana y social de la historia del juego, cabe destacar otra visión que nos pone en contacto con especies próximas de la escala evolutiva. Los animales jóvenes de algunas especies juegan, esto es, según los estudiosos de la conducta animal, realizan conductas sin ninguna relevancia biológica. Tales conductas, inútiles, carentes de finalidad o incompletas se equiparán al juego y son un complemento de las conductas biológicamente importantes que se dirigen a una meta dictada por los instintos primarios (hambre, sed, defensa, descanso, reproducción). En estas acciones complementarias vemos una ficción o sentido figurado. Los animales hacen como si lucharan, pero no se trata de verdadera lucha, corretean para llegar a «ningún sitio en concreto». Tales conductas las interpretamos desde el punto de vista de la finalidad o producto obtenido. (Martínez Criado, 2018, p. 17)

Cuando se trata de determinadas acciones del juego, como el movimiento y el desplazamiento o el combate simulado, los humanos estamos de acuerdo con

nuestros antepasados evolutivos (los animales). Por ello, además del juego más específicamente humano, niños y adolescentes también practican otros juegos "funcionales" mucho más relacionados con correr, perseguir o realizar piruetas. Edo et al. (2018) el hombre moderno conserva juegos y juguetes que están más estrechamente ligados al desarrollo de capacidades físicas fundamentales. Usar pelotas, canicas, aros, cuerdas, etc. en carreras, peleas y persecuciones, permiten actividades en las que participan con gran alegría niños de todas las edades.

Utilizando estos objetos y poniendo en práctica este tipo de acciones y juegos, niños y niñas aprenden a controlar el espacio y el movimiento, la trayectoria y dirección de sus cuerpos, y aumentan su capacidad física. Tanto física como mentalmente, estos juegos requieren destreza, agilidad y precisión. Exigen que el jugador reaccione de forma adecuada a los cambios que se producen en nuestro entorno. Necesitan conocimiento de primera mano de las leyes físicas.

Estos juegos pueden servir como recordatorio del juego en relación a la evolución de las especies a las que nos referíamos, así como de los juguetes y herramientas lúdicas que los hacen posibles. Por ejemplo, las aventuras de los simios en su estilo de vida arbóreo o los juegos de pelota de los gatos. Edo et al. (2018) cada celebración siempre ha incluido demostraciones de habilidades. Algunos pertenecían a la nueva categoría de deporte, mientras que otros tenían una conexión directa con la experiencia laboral en profesiones prácticamente desaparecidas debido a la modernización (cortadores de troncos, celebraciones de la cosecha, etc.). La Tabla 2 enumera los métodos que se esfuerzan por comprender de qué se trata el juego.

Tabla 2

Aproximaciones que intentan comprender el sentido del juego

Buscan el papel del juego en la supervivencia. Se piensa que los comportamientos que se han ido manteniendo o que aparecen a lo largo de la historia de la evolución de las especies tienen un valor adaptativo. Es decir, que si una serie de comportamientos no ayudan a la supervivencia y a una más fácil relación con el medio tienden a desaparecer.

Tienen una concepción utilitaria del juego e intentan establecer las aptitudes o capacidades que provienen de su práctica en distintas especies. Proponen ideas sobre la utilidad de este tipo de comportamientos para el desarrollo de las aptitudes de las especies.

Aunque desde la antigüedad ya se había considerado el contenido del juego en algunas ideas sobre la educación de los niños, en estas orientaciones clásicas se habla del juego en un sentido general, sin entrar en detalles o tipos de juego.

Asimismo, Bermejo y Blázquez (2018) el juego puede clasificarse de acuerdo con otros criterios que se detallan en la tabla 3.

Tabla 3

El juego puede clasificarse de acuerdo con otros criterios

Criterios de clasificación del juego	Características del juego
<i>Intervención del adulto</i>	
Juego libre	El niño juega libremente; mientras, el adulto ejerce un papel de control sin participación directa.
Juego dirigido	El adulto propone, dirige y anima el juego que desarrollan los participantes.
Juego presenciado	El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
<i>El espacio físico</i>	
Juego de interior	Ocurre en espacios cerrados, como el aula.
Juego de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos. Requiere lugares amplios, como el patio.
<i>La dimensión social</i>	
Espectador	El niño observa el juego de otros, pero no participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en compañía, pero sin interactuar unos con otros.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interactúan, pero el juego no depende de la participación continuada de ninguno de ellos.
Juego cooperativo	Los niños juegan juntos y se produce una verdadera interacción.
Juego socializado con adultos	Cuando el niño juega con una persona adulta.
<i>El número de participantes</i>	
Juego individual	El niño juega sin interactuar con otros, aunque compartan el mismo espacio físico.
Juego de pareja	Se realiza en grupos de dos.
Juego de grupo	Se hace en grupos de más de dos niños y la participación de todos se considera necesaria para el desarrollo del juego.
<i>El material que se utiliza</i>	
Con soporte material	Los juegos requieren recursos materiales para su desarrollo.
Sin soporte material	Los juegos no precisan recursos materiales para su desarrollo.

Por otro lado, los educadores son conscientes de que todos los niños aprenden o desarrollan habilidades como la atención, la memoria o la creatividad mientras juegan, y su inteligencia aumenta progresivamente. Llull y García (2018) reciben formación para ser bomberos, médicos, abuelas, etc., o para saltar, correr,

reaccionar, apilar cubos, conectar piezas, etc. El niño aprende jugando, y el juego le ayuda a desarrollarse y "crecer". Llull y García (2018) obtendrá una mejor comprensión de la dinámica de su familia, así como de los sentimientos, afectos, actitudes y comportamientos de los adultos y otros niños, si desempeña el papel de padre o madre.

El niño debe practicar y hacerlo repetidamente para poder crecer, modificar conductas, aprender y hacer que el aprendizaje se mantenga. El juego permite la creación de rutinas que resultan en el desarrollo de capacidades. El aprendizaje suele ser el resultado de la práctica y la formación.

Los niños y las niñas normalmente no aprenden "intencionalmente" cuando juegan, pero como educadores, podemos designar áreas para que los niños entrenen. Hay que agradecer la creatividad y habilidad de los educadores para sugerir las actividades y tareas adecuadas para que podamos completarlas utilizando las mejores herramientas y recursos. Llull y García (2018) hemos adquirido gran parte de nuestro conocimiento a través del juego. En resumen, el juego infantil en entornos educativos como guarderías, hogares infantiles, parques, áreas de juego o bibliotecas infantiles permite a los educadores conectar el juego con el aprendizaje y apoya el desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social. Llull y García (2018) en cierto sentido, implica utilizar las actividades del tiempo libre como trampolín para formular y llevar a cabo tareas prácticas destinadas a orientar los objetivos educativos.

Debido a la naturaleza autotélica del juego, los niños pueden aprender y experimentar comportamientos complejos sin verse obligados a trabajar para lograr un objetivo específico. Llull y García (2018) el papel del profesor es desarrollar aquellos aspectos del juego que apoyan el desarrollo libre y divertido del niño. De este modo, la experiencia puede adquirir un carácter significativo y globalizador.

2.2.1.1. Juegos cooperativos

Al participar en juegos cooperativos, los niños pueden mejorar sus habilidades sociales mientras aprenden a actuar en grupo. Llull y García (2018) no es más que una herramienta de enseñanza porque aprenden cosas como el

compromiso, el aprecio, el cariño y el cumplimiento de reglas. De manera similar, esta educación temprana esencial ayuda a los niños a comprender diversos roles y normas sociales.

Los jugadores no compiten entre sí en los juegos cooperativos. En cambio, trabajan hacia un objetivo compartido para poder triunfar o fracasar como equipo. Llull y García (2018) ser el único jugador (o equipo) que queda en pie después de que todos los demás han sido eliminados no hace que el juego sea divertido; más bien, lo hacen la camaradería y el desafío del juego. En los juegos cooperativos nadie es eliminado porque se le ha quitado la motivación de superar a los demás para destacar.

Los juegos cooperativos permiten aprender cuándo es adecuado ser competitivo y cooperativo, lo que será crucial para el crecimiento de la educación y la infancia del niño. Llull y García (2018) el éxito o el fracaso en los ámbitos de la educación, los deportes y la vida familiar pueden estar determinados por la capacidad de un individuo para trabajar en cooperación con sus compañeros y profesores. El juego cooperativo es crucial para el crecimiento social de un niño, lo que no debería sorprender. Estas son sólo algunas de sus muchas ventajas. Tabla 4.

Tabla 4

Beneficios del juego cooperativo

Fomenta la cooperación como habilidad.
Requiere y por lo tanto desarrolla habilidades de comunicación.
Fomenta la empatía (porque cuando los niños establecen las reglas para su sesión de juego, tienen que pensar en lo que es justo para todos y cómo sus acciones pueden afectar a los demás).
Ayuda a los niños a desarrollar y comprender el concepto de confianza (si establecen reglas, debe aprender a confiar en sus compañeros de juego para que funcione)
Les enseña a solventar los problemas que puedan surgir durante el juego, así que aprenderán a mantener un compromiso con los demás y a buscar soluciones comunes.
Evolucionan su reducido vocabulario fomentando el diálogo.
Inculca las habilidades de escucha.
Fomenta el amor propio y la confianza en uno mismo.
Desarrolla el lenguaje y las habilidades de negociación.
Enseña a los niños a seguir instrucciones.

Usaremos algunas ilustraciones de los juegos cooperativos infantiles más populares para ayudarte a comprender mejor la idea, se detalla en la tabla 5.

Tabla 5

Juegos cooperativos

La cadena	Con las manos unidas, dos niños forman la primera cadena en este juego cooperativo. Por lo tanto, para unirse al grupo, deberán tocar a otros. Aunque intentarán huir, si alguno de los otros pequeños es alcanzado, tendrá que unirse a la cadena, y así sucesivamente, hasta llegar al jugador final. Cuando finalice el juego, comenzará una nueva ronda para los dos jugadores que fueron tocados durante la primera fase.
El lago encantado	El suelo se marca con tiza para crear un lago, que luego se llena con anillos de plástico que se utilizan como piedras para caminar. Como resultado, se convierte en un "lago encantado" donde a los niños sólo se les permite entrar a los anillos y no tocar el agua. En caso de caída, un jugador queda inmóvil hasta que un compañero lo salva abrazándolo.
El balón	Otro divertido ejercicio de formación de equipos es este. Es tan sencillo como lanzar una pelota al aire para que no toque el suelo. Los jugadores deberán trabajar juntos para evitarlo pasándose constantemente el balón hacia adelante y hacia atrás para evitar que caiga.
Elefantes, vacas y jirafas	<ol style="list-style-type: none"> 1. La persona que llama se sitúa en el centro del grupo en forma de círculo. 2. Esta persona grita "elefante", "vaca" o "jirafa" mientras señala a un miembro del círculo. 3. La persona objetivo y cualquiera que todavía esté a cada lado de ellos forman instantáneamente un equipo y deben trabajar juntos para representar a cada animal como se explica a continuación. <p>Elefante: A modo de probóscide, la persona del medio forma un cilindro con las manos delante de la nariz. Inclínándose hacia adelante y colocando una mano en las caderas de la persona central y la otra en su cabeza, los compañeros de cada lado crearán las orejas.</p> <p>Vaca: A medida que entran, la persona en el medio bloqueará sus dedos y les dará la vuelta para que los pulgares apunten hacia abajo, formando ubres. Posteriormente, las ubres serán ordeñadas por individuos del exterior.</p>

Jirafa: La persona del medio levanta las manos por encima de la cabeza, formando el cuello, y las dos personas a cada lado arquean la espalda y tocan los dedos de los pies de la persona del medio, formando las piernas. La persona del centro será la última en ponerse en posición si le toma más de cinco conteos llegar allí.

Los nombres Los niños trabajan juntos para contar las letras de sus nombres en este juego cooperativo. Luego de ello, deberá solicitar que localicen a una persona con la misma cantidad de letras. Ahora son socios. Si una persona no puede localizar a alguien, le permite usar otro nombre (su apellido o su apodo). Elija un compañero que tenga la misma cantidad de letras que usted si aún tiene problemas para encontrar a alguien.

Sin embargo, existen algunos consejos para facilitar los juegos cooperativos con los niños:

Crea una historia interesante. En lugar de darle instrucciones a su grupo sobre cómo mantener el equilibrio en un árbol, pídeles que se imaginen a sí mismos como agentes secretos que huyen de un enemigo hostil y que tengan que esperar pacientemente a que los guardias se vayan.

Haz que las reglas sean apropiadas para su edad. Algunos niños pueden utilizar la estrategia "lo más rápido posible" o "récord mundial" como un desafío. Mientras que otro equipo podría usar vendas en los ojos o un desafío de tiempo de "reloj de cuenta regresiva".

Comience con las actividades más fáciles y hágalas más difíciles a medida que avance. Quiere que tengan éxito y se diviertan de inmediato mientras trabajan juntos en un ambiente relajado.

¡Sobre todo, diviértete! Agregue una actividad rápida y agradable para cambiar el tono antes de pasar al siguiente desafío si una actividad acaba de ser estresante. En conclusión, jugar a varios juegos cooperativos es una forma fantástica de mejorar los vínculos sociales y al mismo tiempo es una forma perfecta de pasar el tiempo. Los niños también aprenden habilidades que les serán de gran ayuda en el futuro durante este proceso. Jugar juegos cooperativos es una excelente manera de aumentar la motivación y el espíritu competitivo mientras te diviertes.

2.1.1.1. Juego constructivo

Los juegos de construcción son uno de los juegos más populares y duraderos que acompañan al ocio infantil. Es una colección de piezas que se pueden combinar de varias maneras para crear una variedad de estructuras. Llull y García (2018) las piezas pueden tener la misma forma o formas diferentes. Los Legos son los más icónicos, pero ahora hay muchos otros juguetes disponibles que comparten estas cualidades y son muy beneficiosos para el crecimiento de los niños. Cuando el niño tiene cinco o seis años ya domina el arte del montaje y ajuste. Esta es la época del año en la que el niño empieza a aprender sobre sí mismo.

Por otro lado, las etapas iniciales implican principalmente la manipulación de las piezas. Disfrutan jugando juegos en los que apilan y derriban bloques y cubos, ponen uno dentro de otro y otras variaciones. Llull y García (2018) durante esta fase de investigación de objetos, los niños aprenden a distinguir entre objetos según su tamaño, color y relaciones entre sí.

Para la primera etapa, los bloques apilables y los bloques encajables con formas funcionan mejor a partir de los seis meses. Martínez Criado (2018) luego, a medida que el niño lo domina, comienza a ensamblar cosas, escenas y componentes lo más auténticos posible utilizando la idea del entrelazado. Llull y García (2018) el juego se vuelve más desafiante a medida que el niño crece, lo que requiere que coordine con mayor precisión sus manos y dedos con su visión. Esto enfatiza la destreza y el dominio de la motricidad fina.

Los primeros bloques de construcción encajables son perfectos para formar formas simples que combinan con ladrillos a partir del año. Llull y García (2018) estos juegos ayudan a los niños a aprender los conceptos fundamentales que necesitan para comprender su entorno. Al manipular las piezas, no sólo mejoran sus habilidades motoras, sino que también aprenden conceptos más complejos como equilibrio, simetría y resistencia. También aprenden conceptos espaciales como volumen, formas geométricas grandes-pequeñas, altas-bajas y cortas-largas.

El desarrollo del juego construcción, también conocido como juego de simulación, en el que los niños representan escenas de la vida cotidiana, utiliza como base los juegos de construcción. Cuando recreas lo que ves y creas nuevas formas, nace tu propia creatividad. Llull y García (2018) dado que el juego en sí les enseña a ordenar y clasificar las piezas, los juegos de construcción también ayudan

al niño a organizarse mejor. Al jugar a juegos con piezas más pequeñas y formas más complejas que imitan escenarios de la vida real, el niño tiene una mayor destreza manual a partir de los dos años (siempre con la supervisión de un adulto).

Sin embargo, además de ser buenos para su crecimiento intelectual y motor, también favorecen el aprendizaje más rápido de nuevos idiomas y son buenos para su desarrollo emocional y cognitivo. Jugar juegos de este tipo les enseña a los niños a aceptar que no todo es como les gustaría que fuera y que hay reglas a seguir. Podrás seguir las reglas más fácilmente en el futuro y en cada circunstancia que encuentres.

Los niños pueden manejar piezas más pequeñas y construir estructuras más complejas a partir de los cuatro años, siempre que sea apropiado para su edad. Estos juegos vienen con instrucciones básicas que los niños pueden seguir o modificar para adaptarlos a sus propias ideas. Martínez Criado (2018) también hay juegos de construcción que utilizan piezas magnéticas que te permiten hacer varias formas. Sus minifiguras favoritas son aquellas que tienen muchas opciones de construcción, ya sean piezas que permiten construir libremente o incluso incluyen circuitos eléctricos, o sets de construcción para niños de esta edad de empresas como Lego o Playmobil.

2.1.1.2. Juego cooperativo

Jugar es divertido para niños de todas las edades. Desde un punto de vista psicológico, el juego es crucial para el crecimiento de las habilidades sociales, emocionales y cognitivas que son necesarias para todos los niños. A medida que los niños crecen, sus juegos se dividen en cuatro categorías: juego solitario, juego paralelo, juego asociativo y juego cooperativo. El juego cooperativo es una habilidad social esencial que ayuda a los niños a respetar las reglas del juego y formar vínculos para toda la vida.

Los bebés empiezan a jugar en solitario desde muy pequeños, jugando solos sin ser conscientes de los demás jugadores. “Entre los 2 y 3 años, los bebés comienzan a jugar junto a otros niños sin influenciarse mutuamente en lo que se

conoce como juego paralelo” (Llull y García, 2018, p. 23). La siguiente etapa es el juego asociativo, donde los niños participan en interacción social y participan en una actividad grupal que implica hablar e intercambiar juguetes. Alrededor de los cinco años, los niños comienzan a participar en juegos cooperativos, en los que asumen roles recíprocos y participan en juegos con objetivos compartidos y una historia común.

El juego cooperativo, el tipo de juego más complejo en el que participan los niños, es crucial para enseñarles normas sociales como compartir, cooperar, turnarse y manejar conflictos. “También participan en el establecimiento de reglas, asumen papeles de liderazgo y negocian responsabilidades que, en última instancia, contribuyen a formar amistades significativas” (Llull y García, 2018, p. 23). A medida que los niños crecen, siguen presentes formas de juego menos sofisticadas, pero predomina el juego cooperativo. El juego de fantasía "Policías y ladrones" es un ejemplo de un sofisticado juego cooperativo.

Los psicólogos consideran el juego cooperativo como una etapa clave del desarrollo de los niños. En la tabla 6 y 7 se detalla los beneficios del juego cooperativo.

Tabla 6
Beneficios del juego cooperativo

Los juegos cooperativos son importantes para reducir la agresión en los niños. Cuanto más se involucran en tales juegos, más habilidades sociales adquieren de ser corteses.

Se sabe que los juegos cooperativos aumentan las habilidades sociales como el compartir, la empatía y la amabilidad, que son habilidades esenciales para la vida.

Se observa que los juegos cooperativos en la educación de la primera infancia tienen varios beneficios, entre ellos la reducción de la disciplina y la gestión del aula, el desarrollo intelectual y un mayor dominio del contenido. El juego cooperativo se ha beneficiado de manera muy similar al aprendizaje cooperativo.

Cuando se trata de situaciones de terapia de niños socialmente retirados o autistas, los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en las sesiones.

Al ser de naturaleza inclusiva, los juegos cooperativos promueven un sentido de pertenencia en los niños. El sentido de pertenencia es muy esencial en un entorno académico y en el bienestar mental tanto de los niños como de los adultos.

Los juegos cooperativos crean empatía, a diferencia de los competitivos donde es «cada hombre por sí mismo» y «los chicos buenos terminan últimos». Esto se debe a que los juegos cooperativos se construyen sobre una base de cuidado y preocupación mutua y no superan al otro a toda costa.

El ambiente relajado y amigable de los juegos cooperativos estimula la resolución de problemas en los niños. Juntos pueden poner en común sus ideas y construir una encima de la otra.

El juego cooperativo enseña a los niños a trabajar juntos hacia un objetivo común e incluso los prepara para el aprendizaje colaborativo y las metodologías de enseñanza.

Tabla 7

Beneficios del juego cooperativo

Dado que la mayoría de las escuelas se organizan de manera competitiva, les brinda a los niños un descanso muy necesario del exceso de competencia. Se ha demostrado que una competición demasiado intensa provoca ansiedad y ejerce presión sobre el bienestar mental.

Para fomentar la cohesión del grupo y formar una identidad compartida, el juego cooperativo es crucial.

Los juegos cooperativos están abiertos a todos los jugadores, lo que garantiza que nadie se quede fuera o pase el tiempo de brazos cruzados. enseña a los niños cómo usar su tiempo y recursos sabiamente.

Numerosos juegos cooperativos requieren que los jugadores se muevan y hagan mucho ejercicio. Esto favorece el fitness y la salud de los niños.

La base de muchos juegos cooperativos es mostrar consideración hacia los demás miembros del grupo y turnarse. Estas lecciones prácticas de vida se imparten a la edad adecuada.

Los juegos cooperativos enseñan a los niños todas las habilidades necesarias para ello, que es la base de la mayoría de las profesiones.

Numerosos comportamientos vinculados a los juegos competitivos, como la mezquindad, los colapsos y la vergüenza, se evitan cuando se juegan juegos cooperativos.

Son cruciales para crear un entorno social acogedor para todos. Funciona porque estos juegos inculcan en los niños el valor de la cooperación y el respeto mutuo.

En la tabla 8 se presenta algunos ejemplos de juegos cooperativos que los niños pueden jugar.

Tabla 8

Juegos cooperativos

Rompecabezas

Caza del tesoro

Carreras de relevos

Construir Densidades

Juegos de equipo

Juegos de mesa

2.2.2. La atención

El entorno se caracteriza por ser generalmente complejo porque contiene mucha información a la que debemos prestar atención y porque en ocasiones nos exige reaccionar ante más de una información a la vez. García Sevilla (2019) podemos prestar más atención a los eventos de nuestro entorno, enfocar mejor nuestra mente y completar una variedad de tareas con mayor éxito gracias a esta habilidad. En los siguientes procesos mentales están involucrados conceptos complejos como la atención.

Primero, *los procesos de focalización de la actividad mental*, ocurren cuando la mente se ve obligada a concentrarse únicamente en un elemento del

entorno o en la realización de una tarea; estudiando, por ejemplo. Luego hablamos de prestar atención a los detalles. García Sevilla (2019) a veces, cuando leemos, miramos fotografías o realizamos cualquier otra actividad, podemos centrar nuestra mente intensamente en esa única cosa, que somos incapaces de comprender otras cosas que suceden a nuestro alrededor. Por ejemplo, no prestamos atención al teléfono, no reconocemos el inicio de un programa de televisión favorito, etc.

Segundo, *los procesos selectivos* Se vuelven activos cuando una persona debe concentrarse en un estímulo o tarea mientras está rodeada de otros estímulos o tareas variadas y diversas, o, dicho de otra manera, cuando debe ser capaz de ignorar o suprimir las posibles distracciones que nos rodean (Rueda Cuerva, 2021). La atención selectiva se define como la capacidad del sujeto para bloquear estas distracciones. Considere el siguiente escenario: supongamos que tenemos una caja llena de botones de colores y estamos tratando de encontrar un botón granate que sea del mismo tamaño (y color) que los botones de nuestra chaqueta. Como la portera está en el cuadro, Rueda Cuerva (2021) esta actividad requiere atención focalizada, pero también hay factores de distracción (todos los demás botones que no son granates o del mismo tamaño que los de la chaqueta).

Tercero, *los procesos de distribución* Comienzan cuando nuestro entorno exige que manejemos múltiples tareas a la vez en lugar de concentrarnos en una sola, como fue el caso en el caso anterior. Según Bartolomé Cuevas (2018), uno de los ejemplos más ilustrativos de esta circunstancia es cuando conducimos: conversamos con nuestros pasajeros, miramos por el retrovisor si alguien intenta adelantarnos, manipulamos la palanca de cambios y los pedales, etc. La atención dividida y/o distribuida es la capacidad de centrarse en múltiples cosas a la vez y/o completar dos o más tareas al mismo tiempo (Bartolomé Cuevas, 2018, p. 12). Normalmente alternamos nuestra atención entre una cosa y otra para poder atender dos o más cosas a la vez. Tejer y mirar televisión son dos ejemplos de ello. Sin embargo, hay casos en los que podemos concentrarnos en varias cosas a la vez. A modo de ejemplo, considere cantar música mientras limpia la casa.

Cuarto, *los procesos de mantenimiento o sostenimiento de la atención*, cuando tenemos que concentrarnos en una tarea durante períodos prolongados de tiempo, suceden. Siguiendo a Bartolomé Cuevas (2018), hablamos de la atención

prolongada. El empleado de un distribuidor de frutas cuya tarea es retirar todas las manzanas dañadas de entre las que, por una cinta transportadora, pasan por delante de él es un ejemplo de una tarea típica que requiere que el sujeto preste atención durante largos periodos de tiempo. Rueda Cuerva (2021) son necesarios niveles mínimos de alerta y/o activación en nuestro sistema nervioso para sostener nuestra atención. De manera similar, los atributos de la atención se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 9

Características de la atención

Capacidad limitada	Aunque podemos centrarnos en varias cosas a la vez, la atención tiene una capacidad finita. Por tanto, la frase “amplitud de atención” se refiere a cuántos estímulos o tareas podemos manejar a la vez.
Oscilamiento	A pesar de que acabamos de mencionar que en ocasiones tenemos la capacidad de realizar varias tareas a la vez, no siempre es así. Cuando esto sucede, nuestra atención oscila, alternando entre los diversos estímulos que necesitamos procesar y las tareas que debemos completar. Todos nosotros somos capaces de desviar rápidamente nuestra atención. La velocidad a la que se producen estas oscilaciones varía de persona a persona.
Intensidad	El grado de concentración que le damos a una tarea u objeto se denomina intensidad. Ciertas tareas se pueden completar sin que realmente requieran toda nuestra atención. Pero la mayoría de ellos necesitan cierta capacidad de atención, de una forma u otra. Por lo general, las tareas que no necesitan atención se denominan tareas automáticas (por ejemplo, cuando dominas la escritura, tecleas sin mirar). Por el contrario, nos referimos a un estado de concentración cuando una persona centra su atención de forma voluntaria e intensa.
Finalmente, mencione que, aunque normalmente atendemos las cosas que queremos atender, no siempre es así. Así, existen dos tipos de atención: voluntaria e involuntaria.	

Por otro lado, Bartolomé Cuevas (2018) Si bien "estar atento" Abarca una red de procesos, la elección de estímulos y más que simplemente ser consciente del mensaje que uno recibe. Debido a esto, las funciones de la atención, entre las que destacan las siguientes como particularmente cruciales para el correcto funcionamiento del mecanismo atencional, se vuelven cada vez más significativas, ver tabla.

Tabla 10

Mecanismo atencional

Seleccione la información externa que sea más importante bloqueando todos aquellos estímulos molestos que componen la cantidad total de información disponible.

Mantener nuestro sistema nervioso activo para garantizar que la información se procese correctamente y que no se pierda información importante.
Evite sobrecargar el sistema cognitivo para que pueda centrarse sólo en los estímulos pertinentes.

Al permitir que el sistema determine a qué estímulos vale la pena prestar atención para completar adecuadamente el proceso de información, activa y enfoca la mente en tareas o estímulos particularmente importantes.

Los estímulos que se elijan para procesar adecuadamente la información deben procesarse y analizarse con mayor eficacia y profundidad.

Los estudios sobre el procesamiento de la información se han realizado desde los inicios de lo que hoy se conoce como psicología evolutiva porque era la principal área de interés. A raíz de las diversas concepciones de la atención, muchos psicólogos han propuesto y siguen proponiendo diversos modelos para intentar explicar el procesamiento de la información humana. Estos modelos intentan explicar aspectos como la ubicación de la selección, la manera en que se produce el procesamiento de la información y los recursos utilizados para lograr el procesamiento de la información. (Bartolomé Cuevas, 2018, p. 7)

Debido a que todas las teorías y modelos propuestos comparten ideas similares, se pueden agrupar en las siguientes categorías: modelos de filtro, modelos de recursos atencionales, modelos de automaticidad y modelos más recientes de neurociencia y conexionismo.

Primero, *los modelos de filtro* Debido a que todos comparten ideas similares, los modelos y teorías propuestos se pueden agrupar en las siguientes categorías: modelos de filtro, modelos de recursos atencionales, modelos de automaticidad y modelos recientes de neurociencia y conexionismo.

El pionero en establecer este modelo fue Broadbent, quien en 1958 determinó que la información llega al organismo y es procesada sin límites de forma inconsciente hasta el momento en que llega a la denominada estructura de filtro, concretamente al sistema perceptual, aquel que recibe

toda la información y es el encargado de procesarla; hasta ese momento Broadbent considera que el procesamiento de la información puede ocurrir de forma paralela, pero en el momento que la información llega al sistema perceptual debido a la capacidad limitada del mismo para procesar información y a la cantidad de información que llega al organismo, este procesamiento se produce de forma serial de manera que se pone en marcha el sistema de filtrado, por el que solo se puede procesar una cantidad determinada de información en un determinado periodo de tiempo. (Bartolomé Cuevas, 2018, p. 8)

Dado que a través de estudios que utilizaron la técnica de escucha dicótica se estableció que los participantes no podían retener información considerada irrelevante para las tareas, se concluyó que no toda la información fue procesada y que debe existir algún mecanismo para seleccionar la información y los estímulos necesarios para completar la tarea. Además, según Rueda Cuerva (2021), la selección atencional ocurre durante la etapa precategórica del procesamiento de la información, lo que significa que los niveles simbólicos y semánticos de significado solo se procesan después de que la información ha sido procesada. se procesó la información. Rueda Cuerva (2021) este modelo, del que surgieron el modelo de Treisman, o filtro atenuante, y el modelo Deutsch y Deutsch, o selección tardía, fue duramente criticado por su rigidez a la hora de filtrar la información y la selección temprana.

A diferencia del modelo de Broadbent, que tenía una selección de información rígida, se produce un procesamiento atenuado al elegir la información. Reconoce que los datos pueden ser procesados de forma concurrente y que cuando llegue al mecanismo de filtrado establecerá una prioridad, dando prioridad a los datos más importantes. También reconoce que se filtrarán los datos que, por su función de significado, se consideren desatendidos. de forma condensada, pero aún puedes acceder al canal central (García Sevilla, 2019). La información no se elige temprano; más bien, se elige después de la categorización, lo que permite que el filtro procese los datos que son más pertinentes para su funcionamiento.

Segundo, *los modelos de recursos atencionales*, A diferencia de lo que sucedió en los modelos de filtro, los modelos de recursos atencionales ponen más

énfasis en la idea de que el esfuerzo y los recursos necesarios para procesar la información determinarán qué tan bien funciona el mecanismo de atención que en la selección de información para asegurar un funcionamiento atencional óptimo.

El modelo propuesto por Kahneman (1973), quien afirmaba que la atención tiene una capacidad limitada determinada por los recursos disponibles, es el más representativo de estas teorías. Según Kahneman, para completar una tarea con éxito debemos ejercer un esfuerzo de atención. Sin embargo, este esfuerzo tiene un límite porque no puede ejercerse de una manera que requiera más recursos de los actualmente disponibles. Por el contrario, si existen múltiples tareas que deben completarse simultáneamente pero su demanda es menor para evitar que se agoten todos los recursos por ser tareas de menor dificultad o cuya ejecución requiere menor esfuerzo, si se pueden completar ambas tareas, se puede decir que toda la información puede ser procesada siempre y cuando no se exceda la capacidad de procesamiento. (Bartolomé Cuevas, 2018, p. 8)

Wickens se pregunta si los recursos de atención están restringidos, de forma muy parecida a como lo hizo el modelo de capacidad limitada de Kahneman con el modelo de filtro de Broadbent cuando fue criticado por tener en cuenta un límite en los recursos necesarios para llevar a cabo el procesamiento. o innumerables.

Tercero, Hablamos de procesos controlados y procesos automáticos porque los modelos de automaticidad se basan en la idea de que el procesamiento de la información puede tener lugar de forma voluntaria o involuntaria. Estos procesos se diferencian entre sí por ciertas características, se detallan en la tabla.

Tabla 11
Rasgos

Atención y/ o capacidad. Para llevar a cabo un proceso controlado se requiere de esfuerzo y consumo de recursos al contrario de lo que ocurre con los procesos automáticos.

Control. Aquellos procesos que son automáticos no son controlados por el individuo, al contrario de lo que ocurre con los procesos controlados, que se encuentran sometidos a la intencionalidad del participante.

Procesamiento serial versus paralelo. Los procesos automáticos se procesan de forma paralela a los procesos controlados, puesto que los primeros no requieren de la utilización, apenas, de recursos.

Nivel de ejecución. Los procesos automáticos solo se pueden llevar a cabo cuando se trata de tareas simples.

Práctica. Los procesos controlados pueden mejorar con su práctica llegando a convertirse en automáticos mientras que los procesos automáticos una vez son adquiridos no sufren cambios reseñables.

Modificación. Los procesos automáticos no son fácilmente modificables mientras que los procesos controlados son más fáciles de controlar.

Memoria. Los procesos automáticos se encuentran en la memoria a largo plazo, mientras que los procesos controlados forman parte de la memoria activa.

Conciencia. Los procesos controlados son procesos conscientes que demandan atención mientras que los procesos automáticos son inconscientes.

Se ha intentado categorizar los distintos procesos utilizando estos criterios, pero no se ha producido ninguna clasificación válida porque se ha observado que un mismo proceso puede clasificarse como automático o controlado, dependiendo de la característica que se observe. La mayoría de procesos son mixtos, y los que inicialmente eran automáticos, pero estaban controlados también funcionan juntos, por lo que no podemos hablar de estar totalmente controlados (Rueda Cuerva, 2021).

Cuarto, *el modelo conexionista (SLAM) El modelo SLAM (Selective Attention Model)* fue propuesto por Phaf, van Der Heijden y Hudson en 1990, con el fin de proporcionar una explicación del procesamiento que realiza un individuo cuando realiza tareas que requieren la selección de estímulos que exhiben una combinación particular de características. En la simulación de inteligencia artificial de García Sevilla (2019), El autor demostró que la interacción de dos procesos interconectados (la activación de la selección del objeto que gobierna la fuente de estimulación y la selección del atributo que gobierna las respuestas) puede explicar cómo funciona la selección atencional.

Quinto, La neurociencia cognitiva es el campo que actualmente estudia el mecanismo atencional. La neuroanatomía, la neurobiología y la neuropsicología

han hecho contribuciones significativas a este campo, lo que respalda la idea de que la atención funciona de forma modular al demostrar en pruebas la existencia de numerosos módulos o subsistemas de procesamiento de información altamente especializados (Bartolomé Cuevas, 2018).

Por otro lado, el proceso mediante el cual nuestra atención se dirige a un estímulo específico cuando se presentan una variedad de estímulos a la vez se conoce como orientación atencional y puede ser consciente o inconsciente. Este proceso es el resultado de una serie de variables o factores que afectarán la eficacia del funcionamiento del mecanismo de atención.

La clasificación que se puede realizar de los tipos de factores que intervienen en los mecanismos atencionales es muy amplia, por lo que se ha establecido una clasificación que responde a la naturaleza de dichos estímulos, de forma que se dividen en factores determinantes externos o extrínsecos, los cuales se relacionan con las características de los estímulos que atraen nuestra atención y factores determinantes internos o intrínsecos, que engloban todos aquellos factores en relación al participante y al estado del organismo. (Bartolomé Cuevas, 2018, p. 10)

Estos factores suelen actuar en concierto y en dependencia unos de otros, modulándose unos a otros en lugar de actuar por separado e independientemente cuando intervienen.

De lo dicho podemos inferir que la atención es una capacidad cognitiva que nos permite controlar la cantidad de información que asimilamos. “Es la función central de nuestro cerebro, siempre tenemos la atención puesta en algo, en todo momento estamos atentos de algo de nuestro alrededor” (Bartolomé Cuevas, 2018, p. 14). Para que los estudiantes se concentren mejor, el control de la atención es fundamental.

Puedes prestar atención de forma activa o inactiva. Los estudiantes lo gestionarán mejor si son conscientes de ello y deciden prestar atención en función de sus experiencias previas. A diferencia de la atención pasiva, que ocurre cuando un evento externo nos obliga a prestar atención mientras mantenemos una actitud pasiva, la atención activa es la decisión de prestar atención a algo y participar activamente en ello. somos conscientes de.

Dado que la atención es uno de los procesos básicos que permiten al cerebro aprender, es fundamental comprender cómo funciona el cerebro a nivel neurológico para poder trabajarlo y estimularlo de manera efectiva en el aula e identificar las estrategias que mejor activen este proceso cognitivo. Enseñar a los estudiantes a centrar su atención de forma adecuada es fundamental, especialmente para aquellos que pueden tener problemas de atención. La atención es un mecanismo que controla la cantidad de información que recibimos. Al implementar intervenciones, es importante considerar los problemas neurológicos, emocionales y fisiológicos que pueden contribuir a los problemas de atención.

2.2.2.1. Atención selectiva

Una abundancia de estímulos e información que un individuo debe categorizar, evaluar y descartar define el entorno. Por ello, la atención selectiva se produce cuando un organismo sólo capta una parte de la información o un estímulo específico, activando el mecanismo de control que determina qué estímulos son los apropiados y necesarios para finalizar el proceso de atención. Rueda Cuerva (2021) este proceso consta de dos etapas: primero, elegir los estímulos adecuados entre todos los que están disponibles en el entorno; en segundo lugar, es necesario completar la decisión sobre la respuesta que se ofrecerá a la información recibida.

Ya sea en el momento de la selección del estímulo o durante la respuesta, ocurren dos eventos simultáneos en el proceso de selección atencional que en conjunto comprenden las dimensiones de la atención selectiva. Estos son:

Primero, el fenómeno del focus, que implica concentrar la atención en estímulos ambientales específicos, debe tener lugar para que se produzca la selección atencional. Atención enfocada es el nombre que se le da a este tipo de atención.

Segundo, Otro aspecto de la atención selectiva es la omisión de estímulos cuya información es irrelevante para el proceso de atención que se utiliza. Cuando se presentan múltiples estímulos a la vez y cada uno requiere una respuesta, esta dimensión cobra importancia. “Aquellos estímulos que se presentan en el ambiente y no son relevantes para el proceso que se está desarrollando reciben el nombre de

distractores, ya que su presencia provoca oscilaciones en la atención que provocan un incorrecto desarrollo del proceso atencional” (García Sevilla, 2019, p. 23). Dado que el individuo no puede responder a todos los estímulos que se le presentan y debe inhibir esta selección de estímulos para realizar la tarea de manera efectiva, estos estímulos que distraen están relacionados con respuestas inconsistentes.

Los estímulos que distraen juegan un papel crucial en el procesamiento de estímulos pertinentes porque interfieren u obstruyen el procesamiento adecuado de la información relevante para el proceso de atención cuando aparecen. Hasta qué punto un estímulo distractor constituye una obstrucción o una interferencia en el procesamiento de los estímulos ha sido objeto de extensas investigaciones, cuyos resultados se muestran en la tabla.

Tabla 12

Resultados

La capacidad de un estímulo distractor para interferir aumenta con su grado de similitud con el estímulo pertinente que necesita ser procesado.

Cuando hay una pequeña separación espacial entre el estímulo relevante y el estímulo distractor en la atención visual, el estímulo distractor está dentro del foco de atención, lo que lleva a una mayor distracción en el proceso atencional.

La relación semántica entre estímulos importantes y distracciones determinará cuánta interferencia se produce.

A la hora de medir la interferencia provocada por estímulos distractores se tendrá en cuenta la modalidad sensorial a través de la cual se reciben los estímulos. La modalidad sensorial más disruptiva es la ruta acústica.

Se ha observado que, en algunas tareas, un estímulo que alguna vez se pensó que era objetivo pero que ahora ya no lo es puede causar más interferencia si luego aparece como un estímulo que distrae.

El tipo de estímulos de distracción que están presentes es otra consideración. Las distracciones que se notan más son aquellas que son de naturaleza particular.

2.2.2.2. Atención dividida

Con la atención dividida debemos responder a múltiples estímulos del entorno, prestando atención a todo lo que demanda nuestra atención y es relevante para la tarea que deseamos realizar, en lugar de unos pocos estímulos concretos del

entorno, como ocurre con la atención selectiva. procesos. realizar. Por tanto, es necesario desarrollar una serie de estrategias que puedan aplicarse para realizar tareas en paralelo.

Tabla 13

Proceso atencional

Conseguir una oscilación de la atención que sea eficaz y que permita desplazar la atención de una información a otra de forma rápida para no perder la recepción y procesamiento de estímulos relevantes. Para que esta estrategia sea eficaz, aquellas tareas que se deben atender, han de pertenecer a la misma modalidad sensorial.

En aquellas ocasiones en que no se pueden producir oscilaciones de la atención por tratarse de tareas que han de ser atendidas de forma simultánea, la atención será distribuida siguiendo el modelo de recursos, por el que a cada tarea le serán asignados aquellos estímulos que demande.

Otra de las estrategias a tener en cuenta es la práctica, pues que será aquella que nos permita mejorar el desarrollo de las otras dos estrategias comentadas anteriormente.

Muchos estudios sobre la atención dividida llegan a la conclusión de que las personas sólo pueden prestar atención a un número limitado de cosas a la vez. Esta limitación atencional está provocada por los recursos que tiene cada persona, los cuales deben distribuirse en función de las tareas que deben realizar, potencialmente hasta su máxima capacidad. Según García Sevilla (2019), estos recursos deben utilizarse de manera óptima para que el proceso de atención sea exitoso. Para lograr una mejor compatibilidad de tareas y un procesamiento más eficaz, los procesos automáticos y los procesos controlados se diferencian en función de su nivel de implicación.

Se harán evidentes tres características del procesamiento consciente: la primera es la intencionalidad con la que se lleva a cabo la actividad; el segundo es la conciencia; y el tercero es la observación de interferencia con otras actividades mentales concurrentes. Debido a nuestra capacidad limitada para concentrarnos en dos tareas a la vez, experimentamos el fenómeno de interferencia. Estos dos tipos de interferencias son posibles.

Primero, la interferencia específica se produce cuando las mismas estructuras cognitivas, que no pueden distribuirse, son llamadas a realizar dos tareas

simultáneamente, o cuando deben realizarse simultáneamente procesos que sólo pueden completarse en serie.

Segundo, cuando hay interferencia provocada por la necesidad de recursos compartidos por las dos tareas, se trata de una interferencia no específica.

2.2.2.3. Atención sostenida

Debido a que la atención sostenida es una actividad que requiere atención sostenida durante intervalos que se consideran relativamente largos, se establecen mecanismos para mantener el foco de atención en su lugar. García Sevilla (2019) todos somos conscientes de que la atención se puede mantener durante periodos de tiempo más o menos prolongados, pero siempre que se realizan tareas que requieren un desarrollo prolongado llega un punto en el que la atención disminuye, volviéndose más dispersa cuando la disminución es provocada por una distracción o incluso pérdida, resultando en un periodo de tiempo donde se observa una disminución del nivel de atención. El término "deterioro de la atención" se utiliza para describir esta disminución de la concentración provocada tanto por errores como por distracciones.

Por otro lado, García Sevilla (2019) aunque son conceptos estrechamente relacionados, los términos vigilancia y estado de alerta (excitación), que forman parte del concepto de atención sostenida, a veces se han utilizado indistintamente para referirse al proceso debido a las primeras suposiciones de que la activación determinaba la efectividad. Debido a ciertas características distintivas, este uso sinónimo de los términos rápidamente se volvió incorrecto:

del sistema nervioso de tal manera que se produjera una atención sostenida manteniendo a la persona alerta.

- El término "vigilancia" se refiere a una clase particular de tareas de atención sostenida y no se aplica a todas las tareas de atención sostenida.
- Aunque la excitación influye en cuán atentos y vigilantes estamos, no es el único factor que influye en estas habilidades.

- El nivel de alerta y vigilancia de un individuo no será el único factor que determine qué tan bien funciona el proceso de atención sostenida; También se debe considerar el nivel de activación.

2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)

El juego infantil: “Actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño” (Gómez Ramírez, 2018, p. 5).

Juegos cooperativos: “Juegos en el que dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo” (Torpoco Castillo, 2018, p. 14).

Juego constructivo: “Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras” (Rovati, 2019, p. 2).

Juego cooperativo: “Son aquellos que estimulan la camaradería, y en los que no hay un objetivo individual, sino conjunto para todo el grupo. Nadie compite, nadie gana y nadie queda eliminado” (Gómez Ramírez, 2018, p. 14).

La atención: “Atención selectiva se puede definir como la capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes” (Korczyń y Aharonson, 2019, p. 25).

Atención selectiva: “Permite al perceptor procesar estímulos relevantes mientras suprime el procesamiento de estímulos irrelevantes para la tarea que pueden aparecer simultáneamente en el campo visual junto a los relevantes” (Ballesteros, 2019, p. 16).

Atención dividida: “Es la capacidad de atender a más de un estímulo a la vez. Este tipo de atención se da cuando prestamos atención a varios canales sensoriales al mismo tiempo. Ante una sobrecarga de estímulos, los recursos atencionales se distribuyen hacia una actividad compleja” (CGT, 2019, p. 20).

Atención sostenida: “Es la atención que tiene lugar cuando un individuo debe mantenerse consciente de los requerimientos de una tarea y poder ocuparse de la misma por un periodo prolongado de tiempo” (CGT, 2019, p. 21).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

3.2. Hipótesis específicas

H_{e1}: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

H_{e2}: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

H_{e3}: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

3.3. Variables definición conceptual y operativa

Tabla 14
Definición conceptual y operativa

Variables definición conceptual	Variables definición operativa
VI: El juego infantil: “Actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño” (Gómez Ramírez, 2018, p. 5).	La variable fue manipulada a través de 60 sesiones de clase que involucró las dimensiones: Juegos cooperativos, juego constructivo, juego cooperativo.
VD: La atención: “Atención selectiva se puede definir como la capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes” (Korczyn y Aharonson, 2019, p. 25).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleó fue la lista de cotejo. Por otro lado, el instrumento constó de 20 ítems. Los ítems del 1 al 7 mediaron la dimensión atención selectiva. Asimismo, los ítems del 8 al 14 midieron la dimensión atención dividida. Y, del 15 al 20 midieron la dimensión atención sostenida.

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación

El método que se empleó fue el método científico. Según Ramón Ruiz (2017) la aplicación del método científico es crucial porque permite la observación, el pensamiento y la resolución de problemas objetivos y sistemáticos. Dado que la ciencia necesita herramientas para comprobar los hechos, el sentido común no puede ser el árbitro final de la ciencia.

4.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se empleó fue la aplicada. Ramón Ruiz (2017) en la comunidad científica, los esfuerzos por transformar teorías y otras formas de conocimiento puro en conocimiento aplicable a la sociedad en su conjunto se denominan investigación aplicada. Analizar la realidad a través de varios procedimientos basados en mediciones requirió procedimientos estadísticos para probar una hipótesis, y también se utilizó este enfoque de investigación cuantitativa.

4.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue explicativo. Loli Quincho (2020) son estudios que sugieren relaciones causales, donde las estadísticas son insuficientes para lograr sus objetivos, siendo necesario completar otros criterios de causalidad. El

experimento es el componente más conocido de estos estudios, pero no es necesario sacar ninguna conclusión.

4.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue preexperimental. Chávez Rivera (2020) los experimentos previos se utilizan para comprender mejor el fenómeno que se está estudiando. Implican darle a un grupo de personas un tratamiento o estímulo para despertar su imaginación y luego medir una o más variables para rastrear los efectos de esas mediciones.

Tabla 15
Diseño de investigación

	G	O1	X	O2
G	Muestra			
O1	Instrumento -Lista de cotejo			
X	Variable independiente- El juego infantil			
O2	Instrumento -Lista de cotejo			

4.5. Población y muestra

Tabla 16
Población y muestra

Población	Muestra
120 estudiantes del II ciclo de la Institución Educativa 31176.	30 estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa 31176.
Total, de la muestra	30
	Muestreo intencional (se escogió a los niños más asequibles)

Nota: fuente nómina de matrícula de la I.E

Por otro lado, referente al criterio de inclusión la población de estudio se conformó por los niños de 3,4,5 años (30 niños de 3 años, 60 niños de 4 años y 30 niños de 5 años), siendo una población finita.

Asimismo, referente al criterio de exclusión, se excluyeron a los niños de 3 y 4 años).

Población: el grupo completo de personas, cosas o medidas que son observables en un lugar específico y en un momento específico y comparten algunas características comunes (Chávez Rivera, 2020).

Muestra: La muestra es una porción exactamente representativa de la población. Existen diferentes tipos de muestreo (Chávez Rivera, 2020).

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 17
Técnica e instrumento

Técnica	Instrumento
Análisis de desempeño	Lista de cotejo

Análisis de desempeño: técnica que mide una tarea, producto, respuesta o actuación para demostrar el conocimiento y habilidades adquiridos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Lugo Méndez, 2019).

Lista de cotejo: Es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes, habilidades y destrezas (Lugo Méndez, 2019).

Por otro lado, el instrumento validador y con su respectiva prueba piloto se encuentra anexado.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se empleó para el análisis de datos la estadística descriptiva.

Tabla 18
Estadística descriptiva

Medidas de tendencia central	Media aritmética
	Mediana
	Moda
Medidas de dispersión	Varianza
	Desviación estándar

4.8. Aspectos éticos de la investigación

En cuanto a los aspectos éticos del estudio, se tuvieron en cuenta los principios establecidos en el artículo 27 del Reglamento General de Investigación. Los participantes de la investigación dieron su consentimiento informado y explícito. Se prometió que todos los involucrados en la investigación serían honestos y seguros. No participar en actividades que amenacen la biodiversidad y el medio ambiente. Se consideraron la relevancia, el alcance y el impacto de la investigación, y siempre se tuvo en cuenta la integridad. Se asumieron responsabilidades individuales, institucionales y sociales. Del mismo modo, es necesario revisar el artículo 28. El rigor científico demostrado asegura la validez, confiabilidad y credibilidad de los métodos, fuentes y datos. Se garantizó la confidencialidad y privacidad de los participantes de la investigación. Los hallazgos de la investigación se hicieron públicos de manera exhaustiva y oportuna. El plagio no ocurrió. Además, se divulgarán los resultados.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

5.1.1. Análisis de la variable la atención prueba de entrada y salida

5.1.1.1. Medidas de tendencia central, dispersión

Observación de entrada y salida

Tabla 19
La atención

		O1	O2
N	Válido	30	30
	Perdidos	0	0
Media		12	17
Mediana		12	17
Moda		12	16
Desv. Desviación		2	1
Varianza		3	2

Interpretación:

Según la tabla 19, el promedio obtenido en la observación de entrada fue 12. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 12. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 12. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

Del mismo modo, Según la tabla 19, el promedio obtenido en la observación de salida fue 17. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 17. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 16. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

5.1.1.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

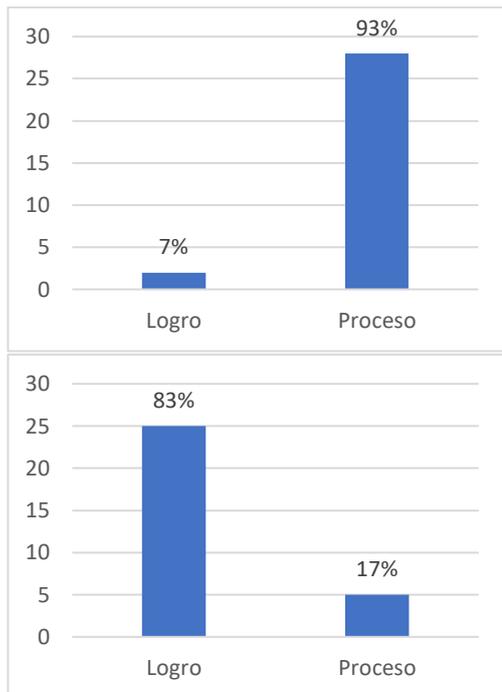
Observación de entrada y salida

Tabla 20
La atención

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	2	7	25	83
Proceso	28	93	5	17
Inicio	0	0	0	0
Total	30	100	30	100

Figura 1
La atención - OE

Figura 2
La atención - OS



Interpretación:

Según la tabla 20 y la figura 1, en la observación de entrada el 7% (2) estudiantes se ubicaron en el nivel de logro. Los estudiantes lograron dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, les permitió un enfoque activo, voluntario. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto pertinente. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue adecuada con un nivel de alerta permanente. Asimismo, el 93% (18) estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. A los estudiantes se les dificultó dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, asimismo, para lograr un enfoque activo, voluntario, requirieron ayuda permanente por parte de la docente. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto irregular. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue difícil con un bajo nivel de alerta.

Del mismo modo, el 83% (25) estudiantes se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes lograron dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento

externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, les permitió un enfoque activo, voluntario. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto pertinente. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue adecuada con un nivel de alerta permanente. Y, 17% (5) estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. A los estudiantes se les dificultó dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, asimismo, para lograr un enfoque activo, voluntario, requirieron ayuda permanente por parte de la docente. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto irregular. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue difícil con un bajo nivel de alerta.

5.1.2. Análisis de las dimensiones atención selectiva, atención dividida atención sostenida.

5.1.2.1. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión atención selectiva

Observación de entrada y salida

Tabla 21
Atención selectiva

		O1	O2
N	Válido	30	30
	Perdidos	0	0
Media		4	7
Mediana		5	7
Moda		5	7
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	0

Interpretación:

Según la tabla 21, el promedio obtenido en la observación de entrada fue 4. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 5. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 5. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

Del mismo modo, Según la tabla 21, el promedio obtenido en la observación de salida fue 7. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 7. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 7. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

5.1.2.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

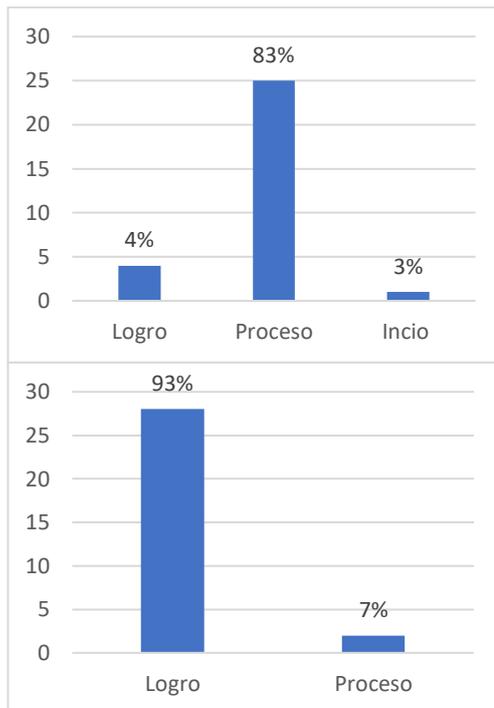
Observación de entrada y salida

Tabla 22
Atención selectiva

Niveles	PE		PS	
	f	%	F	%
Logro	4	4	28	93
Proceso	25	83	2	7
Inicio	1	3	0	0
Total	30	90	30	100

Figura 3
Atención selectiva OE

Figura 4
Atención selectiva OS



Interpretación:

Según la tabla 22 y la figura 3, en la observación de entrada el 4% (4) estudiantes se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes lograron distinguir entre estímulos relevantes y estímulos de distracción que a menudo acompañan a la información importante. En otras palabras, cuando los estudiantes observaron un estímulo, pudieron contener simultáneamente información relevante e irrelevante. Asimismo, el 83% (25) estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Los estudiantes lograron distinguir entre estímulos relevantes y estímulos de distracción que a menudo acompañan a la información importante. En otras palabras, cuando los estudiantes observaron un estímulo, pudieron contener simultáneamente información relevante e irrelevante. Y, el 3% (1) estudiante se ubicó en el nivel inicio. No se percibió los rasgos de la atención selectiva en los estudiantes.

5.1.2.3. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión atención dividida

Observación de entrada y salida

Tabla 23

Atención dividida

N	Válido	O1	O2
		30	30
	Perdidos	0	0
Media		4	6
Mediana		4	6
Moda		4	6
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	1

Interpretación

Según la tabla 23, el promedio obtenido en la observación de entrada fue 4. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 4. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 4. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

Del mismo modo, Según la tabla 23, el promedio obtenido en la observación de salida fue 6. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 6. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 6. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

5.1.2.4. Medidas de frecuencia y porcentaje

Observación de entrada y salida

Tabla 24
Atención dividida

Niveles	PE		PS	
	F	%	f	%
Logro	3	10	23	77
Proceso	27	90	7	23
Inicio	0	0	0	0
Total	30	100	30	100

Figura 5
Atención dividida OE

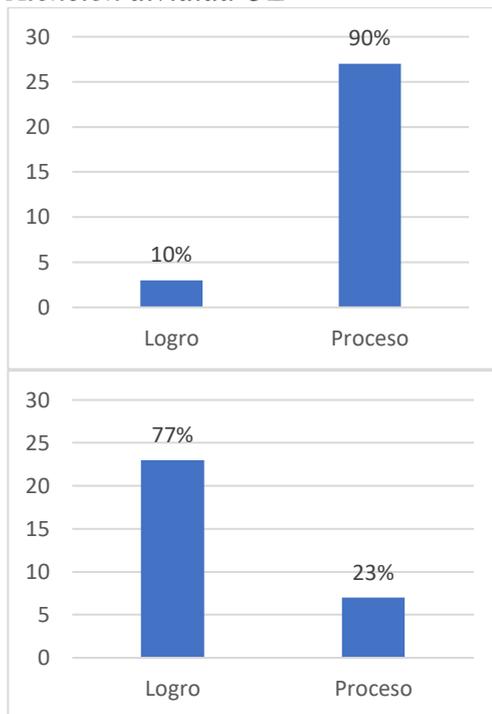


Figura 6
Atención dividida OS

Interpretación:

Según la tabla 24 y la figura 5, en la observación de entrada el 10% (3) estudiantes se ubicaron en el nivel logro. Los niños lograron desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Cuando prestamos atención a varios canales sensoriales a la vez, ocurre este tipo de atención. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas. Escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo. Y, el 90% (27) estuantes se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificulto desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Se les dificulto presentar atención a varios canales sensoriales a la vez. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas, se les dificulta. A modo de ejemplo: no logran escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo.

Del mismo modo, según la tabla 24 y la figura 6, en la observación de salida el 77% (23) estuantes se ubicaron en el nivel logro, los niños lograron desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Cuando prestamos

atención a varios canales sensoriales a la vez, ocurre este tipo de atención. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas. Escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo. Y, 23% (7) estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Se les dificultó presentar atención a varios canales sensoriales a la vez. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas, se les dificulta. A modo de ejemplo: no logran escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo.

5.1.2.5. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión atención sostenida

Observación de entrada y salida

Tabla 25
Atención sostenida

		O1	O2
N	Válido	30	30
	Perdidos	0	0
Media		4	4
Mediana		4	4
Moda		4	4
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	2

Interpretación

Según la tabla 25, el promedio obtenido en la observación de entrada fue 4. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 4. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 4. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

Del mismo modo, Según la tabla 25, el promedio obtenido en la observación de salida fue 4. Asimismo, el valor que divide en dos partes iguales los datos

obtenidos fue 4. Por otro lado, el valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 4. Y, los resultados de la desviación y varianza demostraron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

5.1.2.6. Medidas de frecuencia y porcentaje

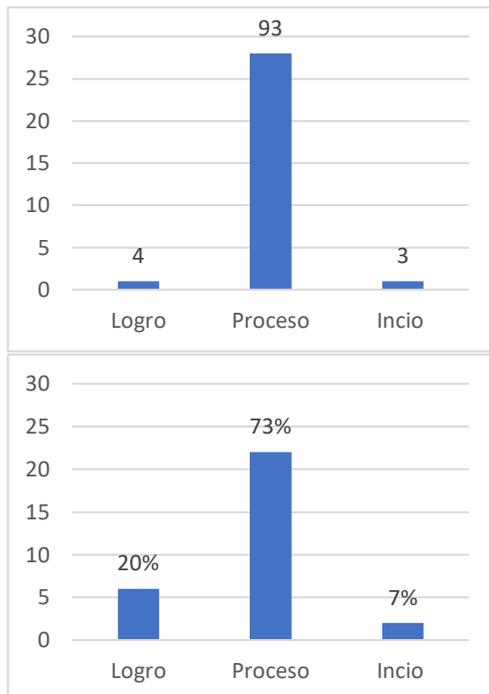
Observación de entrada y salida

Tabla 26
Atención sostenida

Niveles	PE		PS	
	f	%	F	%
Logro	1	4	6	20
Proceso	28	93	22	73
Inicio	1	3	2	7
Total	30	100	30	100

Figura 7
Atención sostenida OE

Figura 8
Atención sostenida OS



Interpretación:

Según es tabla 26 y la figura 7 en la observación de entrada el 4% (1) estudiante se ubicó en el nivel logro. El estudiante desarrolló la capacidad de concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo sin cometer errores. Es lo que se conoce como concentración en el habla cotidiana. Asimismo, el 93% (28) estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Los niños se les dificultó concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo cometieron muchos errores. Es lo que se conoce como concentración en el habla cotidiana. Y, el 3% (1) estudiante se ubicó en el nivel inicio. No se evidenció los rasgos de la atención sostenida.

Del mismo modo, según es tabla 26 y la figura 8 en la observación de salida el 20% (6) estudiantes se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes desarrollaron la capacidad de concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo sin cometer errores. Es lo que se conoce como concentración en el habla cotidiana. Por otro lado, el 73% (22) estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Los niños se les dificultó concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo cometieron muchos errores. Es lo que se

conoce como concentración en el habla cotidiana. Y, 7 % (2) estudiantes se ubicaron en el nivel inicio. No se evidencio los rasgos de la atención sostenida.

5.2. Contrastación de hipótesis

5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 27

Distribución normal de la prueba de entrada y salida

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
O. Entrada	,944	30	,114
O. Salida	,936	30	,070

Según la tabla 27 el resultado determino que se debe emplear una prueba paramétrica para validar la hipótesis.

5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

a) Formulación de la hipótesis

Ho: El juego infantil no influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya-2023.

Ha: El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

b) Estadígrafo de prueba

t de datos relacionados.

c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 28
Prueba de muestras emparejadas – Variable

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	O1 - O2	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		4,26667	1,77984	,32495	4,93127	3,60206	13,130	29	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

d) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: $p < 0.05$
- b) Conclusión estadística: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e1}

a) Formulación de la hipótesis

H_0 : El juego infantil no influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

H_a : El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 29
Prueba de muestras emparejadas – DI

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	O1 - O2	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		2,10000	1,15520	,21091	2,53136	1,66864	9,957	29	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

c) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: $p < 0.05$
- b) Conclusión estadística: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e2}

a) Formulación de la hipótesis

H_0 : El juego infantil no influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

H_a : El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 30

Prueba de muestras emparejadas – D2

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	O1 - O2	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	Gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		1,80000	1,21485	,22180	2,25363	1,34637	8,115	29	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

c) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: $p < 0.05$
- b) Conclusión estadística: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

5.2.5. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e3}

a) Formulación de la hipótesis

H_0 : El juego infantil no influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

H_a : El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 31

Prueba de muestras emparejadas – D3

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	O1 - O2	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		,36667	1,62912	,29743	,97499	,24166	1,233	29	,228

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

c) Decisión y conclusión estadística

- c) Decisión estadística: $p < 0.05$
- d) Conclusión estadística: Se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

5.3. Discusión de resultados

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, el resultado obtenido en la medida de tendencia central, la media, en la observación de entrada fue 12. Por otro lado, la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 7% (2) niños se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes lograron dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, les permitió un enfoque activo, voluntario. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto pertinente. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue adecuada con un nivel de alerta permanente. Del mismo modo, en la observación de salida la media obtenida fue 17 y la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 83% (25) niños se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes lograron dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, les permitió un enfoque activo, voluntario. Asimismo, la percepción, la

emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto pertinente. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue adecuada con un nivel de alerta permanente. Además, la prueba de hipótesis demostró, en la decisión estadística que $p < 0.05$. Y, la conclusión estadística, rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Con este resultado se concluyó que: El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya-2023.

La investigación guarda cierta relación con la investigación de Infante Garrido (2020) Niveles de atención y concentración de niños y niñas de 5 años durante el aprendizaje. Identificar las características de concentración y atención en jóvenes estudiantes fue el objetivo de este estudio. El estudio se propuso utilizando el paradigma positivista, metodología cualitativa y nivel de análisis no experimental. La lista de verificación sirvió como herramienta para medir el nivel de concentración y atención de los estudiantes y permitió la creación de tablas y la estimación del porcentaje correspondiente. A 17 estudiantes de primer grado se les administró esta prueba para medir sus niveles de concentración y atención. Sus dimensiones incluyen atención sensorial, actitud individual y un total de 23 indicadores. Sin embargo, del análisis de las dimensiones se descubrió que los niños tienen un bajo nivel de atención sensorial porque no terminan figuras ni mencionan detalles de un dibujo, no imitan sonidos de animales y no continúan una conversación de interés o actitud. a los niños. Estos resultados están en línea con estudios anteriores y dan crédito a la teoría expuesta. Por ello, es fundamental desarrollar iniciativas que ayuden a los estudiantes a elevar sus niveles de atención.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Almora y Quispe (2019) El juego lúdico como herramienta pedagógica para la educación infantil. Su objetivo era promover el uso de juegos entretenidos como herramienta didáctica para ayudar en los procesos de aprendizaje de los jóvenes. Para lograrlo se han realizado estudios metodológicos sobre las tácticas utilizadas por los niños de 5 años. Esto lleva a la siguiente conclusión: El juego lúdico, utilizado como estrategia didáctica, estimula los procesos de aprendizaje de los jóvenes. Los profesores de la unidad de análisis utilizan juegos divertidos como ayuda didáctica.

El personal docente de las instalaciones antes mencionadas promueve el uso de juegos divertidos en las aulas centradas en los niños.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, el resultado obtenido en la medida de tendencia central, la media, en la observación de entrada fue 4. Por otro lado, la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 4% (4) niños se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes lograron distinguir entre estímulos relevantes y estímulos de distracción que a menudo acompañan a la información importante. En otras palabras, cuando los estudiantes observaron un estímulo, pudieron contener simultáneamente información relevante e irrelevante. Del mismo modo, en la observación de salida la media obtenida fue 7 y la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 93% (28) niños se ubicaron en el nivel logro. Los estudiantes lograron distinguir entre estímulos relevantes y estímulos de distracción que a menudo acompañan a la información importante. En otras palabras, cuando los estudiantes observaron un estímulo, pudieron contener simultáneamente información relevante e irrelevante. Además, la prueba de hipótesis demostró, en la decisión estadística que $p < 0.05$. Y, la conclusión estadística, rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Con este resultado se concluyó que: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Por otro lado, los resultados de la investigación guardan cierta relación con la investigación de Álvarez y Vera (2021) Cuerpos, movimientos y atención de niños de 4 a 5 años. La atención es un proceso cognitivo que puede ayudar a que los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje de los niños se desarrollen en su máximo potencial. Por esta razón, es fundamental utilizar actividades pedagógicas en el aula que motiven a los estudiantes y les permitan concentrarse más intensamente en el material que se enseña. Por lo tanto, el propósito de esta monografía de investigación cualitativa que utiliza un diseño de investigación de acción educativa es examinar si cinco niños que asisten a una fundación sin fines de lucro y tienen entre 4 y 5 años de edad han cambiado en términos de su capacidad para prestar atención durante un período prolongado. período de tiempo. mediante

el uso de actividades que involucran música, movimiento y otras actividades que no, ubicadas en Bogotá.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Parada Albarracín (2020) Técnicas pedagógicas utilizadas de acuerdo al Modelo Educativo de la Escuela Nueva para ayudar a los niños y niñas de preescolar a desarrollar su capacidad de atención. El objetivo era animar a los niños a prestar atención. Llegó a la conclusión de que, particularmente en las aulas con la Escuela Nueva como influencia, las habilidades de atención de los niños en edad preescolar actualmente faltan en el aula. Un maestro debe intervenir para lograr esto. Los profesores deben promover entornos de aprendizaje que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos útiles modelando este comportamiento para sus alumnos. A lo largo de este proceso de investigación, fue posible describir los métodos pedagógicos de los docentes. Esta caracterización requiere el uso de dos docentes del nivel C. E. R., se interrogaron y se observaron reuniones de los docentes que fueron entrevistados.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, el resultado obtenido en la medida de tendencia central, la media, en la observación de entrada fue 4. Por otro lado, la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 10% (3) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños lograron desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Cuando prestamos atención a varios canales sensoriales a la vez, ocurre este tipo de atención. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas. Escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo. Del mismo modo, en la observación de salida la media obtenida fue 6 y la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 77% (23) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños lograron desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Cuando prestamos atención a varios canales sensoriales a la vez, ocurre este tipo de atención. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas. Escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo. Además, la prueba de hipótesis demostró, en la decisión estadística que $p < 0.05$. Y, la conclusión estadística, rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis

alterna. Con este resultado se concluyó que: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Los hallazgos son algo consistentes con la investigación de Baquero et al. (2019) sobre el uso del juego simbólico como sugerencia pedagógica para fomentar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años. El objetivo del estudio fue comprender cómo los niños y niñas de 6 a 8 años desarrollaron su expresión física, y cómo eso se vio impactado por el juego simbólico. Conclusión Debido a que permite la comunicación no verbal y el movimiento, lo que a su vez fomenta el desarrollo de habilidades motoras, la expresión corporal tiene componentes fundamentales que apoyan el excelente crecimiento de niños y niñas. mejorar la libertad de expresión, la autoestima y la autonomía; y provocar el pensamiento. En otras palabras, permitir que los niños se expresen físicamente puede ayudar en el desarrollo de una serie de habilidades cruciales.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Jiménez y Montoya (2019) Los niños y niñas de la primera infancia pueden aprender a través del juego en todos los aspectos de su vida. El propósito de utilizar el juego como herramienta de enseñanza era ayudar a los niños pequeños a desarrollar sus ideas sobre los niños y las niñas. Se concluye que, como resultado de la intervención utilizada, niños y niñas crecen con una mayor conciencia de todas sus dimensiones al jugar un mismo juego, siempre que este último tenga una intención basada en sus intereses e inquietudes. También es fundamental enfatizar que las percepciones de los padres sobre la importancia del juego serán más precisas cuanto más involucrados estén en los procesos de crecimiento y desarrollo de sus hijos. Podemos sacar la conclusión de que el juego infantil es muy valorado por la familia.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, el resultado obtenido en la medida de tendencia central, la media, en la observación de entrada fue 4. Por otro lado, la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 4% (1) niños se ubicaron en el nivel logro. el niño desarrolló la capacidad de concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo sin cometer errores. Es lo que se conoce como concentración

en el habla cotidiana. Del mismo modo, en la observación de salida la media obtenida fue 4 y la tabla de frecuencia y porcentaje demostró que un 20% (6) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron la capacidad de concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo sin cometer errores. Es lo que se conoce como concentración en el habla cotidiana. Además, la prueba de hipótesis demostró, en la decisión estadística que $p < 0.05$. Y, la conclusión estadística, rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Con este resultado se concluyó que: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Por otro lado, los hallazgos son algo consistentes con el trabajo de Arias Zuluaga (2019), quien encontró que los juegos tradicionales pueden usarse como estrategia de enseñanza para ayudar a niños de entre 6 y 8 años a desarrollar su sentido de autonomía. El objetivo fue desarrollar e implementar una propuesta didáctica basada en juegos populares para ayudar a un grupo de niños de entre 6 y 8 años en el desarrollo de su autonomía. El niño debe tener acceso a todos los recursos necesarios para desarrollar su autonomía y reconocerse como ser frente a sí mismo y a sus pares al inicio de su carrera académica, continuó. El niño aprenderá a ser responsable, a tener seguridad en sí mismo y a tener un sentido de libre desarrollo si es capaz de asimilar y tomar decisiones sobre diversos aspectos educativos, sociales y físicos adecuados a su edad. mejorar su personalidad, sentido de autoestima, rendimiento social y académico y personalidad.

Del mismo modo, basado en la investigación de Vilchez Jaime de 2021, se presenta la siguiente hipótesis: el juego promueve un aprendizaje significativo en los niños. Determinar cómo los juegos impactan el aprendizaje significativo de los niños fue el objetivo de esta investigación. Los siguientes elementos se examinan en relación con la variable de aprendizaje significativa: las dimensiones de lo que hay que hacer y aprender; expectativas sobre el contexto de aprendizaje; expectativas sobre los métodos de enseñanza; expectativas sobre el valor del maestro; y el juego de las variables, el desarrollo afectivo-emocional, la sociabilidad, el desarrollo psicomotor y el desarrollo intelectual. Para garantizar que los estudiantes obtengan los mejores resultados de aprendizaje, se recomienda que

los maestros nunca dejen de aprender y siempre buscan formas nuevas y más efectivas de interactuar con los niños.

CONCLUSIONES

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, se evidencio que el 83% de los estudiantes lograron dirigir su interés y conciencia hacia un estímulo o evento externo o interno mediante el uso de la función cognitiva de la atención, les permitió un enfoque activo, voluntario. Asimismo, la percepción, la emoción, la inteligencia, la memoria y la motivación en los estudiantes presentó un impacto pertinente. Por otro lado, la capacidad de desempeñarse bien frente a una tarea fue adecuada con un nivel de alerta permanente. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que $0.000 < 0.05$. Por consiguiente, el juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, se evidencio que el 93% de los estudiantes lograron distinguir entre estímulos relevantes y estímulos de distracción que a menudo acompañan a la información importante. En otras palabras, cuando los estudiantes observaron un estímulo, pudieron contener simultáneamente información relevante e irrelevante. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que $0.000 < 0.05$. Por consiguiente, el juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, se evidencio que el 77% de los niños lograron desarrollar la capacidad de concentrarse en varios estímulos a la vez. Cuando prestamos atención a varios canales sensoriales a la vez, ocurre este tipo de atención. En suma, lograron la capacidad de concentrarse simultáneamente en dos o más tareas. Escribir un cuento mientras se reproduce música como ejemplo. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que $0.000 < 0.05$. Por consiguiente, el juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023. Asimismo, se evidencio que el 20% de los niños desarrollaron la capacidad de concentrarse intensamente en una sola tarea durante un período prolongado de tiempo sin cometer errores. Es lo que se conoce como concentración en el habla cotidiana. Asimismo, la prueba de hipótesis determinó que $0.000 < 0.05$. Por consiguiente, el juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de la Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.

RECOMENDACIONES

Se recomienda emplear el juego en las acciones pedagógicas ya que es más que un simple pasatiempo; es una actividad esencial para el desarrollo humano. El juego es exploración. Implica descubrir cosas nuevas sobre el mundo, uno mismo, otras personas y la vida.

Por otro lado, se recomienda emplear el juego en acción educativa del niño ya que es una parte esencial del aprendizaje y desarrollo de los niños porque les ayuda a usar su imaginación, explorar su entorno y expresar quiénes son a través de palabras habladas y lenguaje corporal.

Y, se recomienda potencializar la atención, ya que prestar atención nos permite procesar información, incluidos pensamientos, recuerdos y estímulos internos y externos. Siempre debes prestar atención si quieres aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, E. (2021). *Estudio de caso en los procesos de atención, en niños de 4 y 5 años del curso de transición I.E.D. Paulo VI*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2019). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Almora, I., & Quispe, E. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Álvarez, N., & Vera, J. (2021). *Música, cuerpo, movimiento y atención en niños de 4 a 5 años*. Universidad de la Sabana.
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. Universidad Libre de Colombia.
- Baquero, S., Rodríguez, S., & Carrillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis, S. A.
- Carmen, M. (2020). *Aplicación de juegos didácticos para mejorar la atención en niños de tres años en la Institución Educativa María Reina – Chulucanas, Piura – 2018*. ULADECH.
- Carranza, M., & Curasma, J. (2018). *Nivel de atención selectiva y sostenida y el rendimiento escolar de los niños y niñas del V Ciclo de la I.E.P.P. San Jose de Acobamba – Huancavelica*. Universidad Nacional De Huancavelica.
- CGT. (2018). *La atención dividida*. Paidós .
- Chavez, O. (2020). *Tipos y diseño de investigación*. Paidós .
- Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2018). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro, S.L.

- Fernández, R. (2021). *La atención: bases fundamentales*. Paidós .
- García, J. (2019). *La atención*. PAIDOS .
- Gómez, J. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Paidós .
- Guidotti, M., & Granados, M. (2019). *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan De Lurigancho - Lima*. UNH.
- Infante, C., & Córdova, M. (2020). *Atención y Concentración en el Aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la “I.E N° 005” de Piura, 2019*. UCV.
- Jiménez, E., & Montoya, E. (2019). *El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones*. UNIMINUTO.
- Jiménez, L. (2018). *Beneficios del uso de rompecabezas en el desarrollo infantil*. Tiching.
- Korczyn, E., & Aharonson, S. (2019). *Los procesos Cognitivos* . Paidós .
- Llull, J., & García, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Mc Maclaren .
- Loli, M. (2020). *La investigación Científica Teoría y Práctica* . Ninaya Alejos Nathali Lizzette.
- Martínez, G. (2018). *El juego y el desarrollo infantil*. Ediciones Octaedro, S.L.
- Monge, C. (2021). *Origami En La Atención Sostenida en niños de la I.E.P. “Mis Pequeños Angelitos” del Distrito de El Tambo*. UNCP.
- Parada, L. (2020). *Desarrollo de la atención de los niños y las niñas del grado preescolar a través del uso de Estrategias Pedagógicas Bajo el Modelo Educativo de Escuela Nueva*. Universidad Santo Tomás.
- Paris, J., Beeve, K., & Springer, C. (2021). *Tipos de juego*. McMaclaren.
- Ramírez, M. (2018). *El déficit de atención y el aprendizaje significativo de los niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Genkids”, Pueblo Libre, 2018*. UAP.
- Rovati, L. (2019). *Juegos de construcción para niños: todo son beneficios (y cuáles regalar por edades)*. McMaclarent .
- Rueda, C. (2021). *Educación de la atención con cerebro*. Alianza editorial.
- Ruiz, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Paidós .

- Torpoco, E. (2018). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial*. UNH.
- Vila, E. (2019). *Nivel de atención de los alumnos(as) de educación primaria de la Institucion Educativa N° 36119 de los Angeles de Ccarahuasa del Distrito de Yauli – Huancavelica*. UNH.
- Vilchez, R. (2021). *El Juego en el Aprendizaje Significativo de los Niños de la I.E.I. N°086 Divino Niño Jesús Huacho, Durante el año Escolar 2019*. Universidad Nacional
- Villarraig, L., & Muiños, M. (2018). *La atención: Principales rasgos, tipos y estudio*. JAUME.
- Zepeda, H. (2020). *Introducción a la Psicología*. Paidos .

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA

TÍTULO: EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA - 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Cómo influye el juego infantil en la atención en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿Cómo influye el juego infantil en la atención selectiva en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?</p> <p>¿Cómo influye el juego infantil en la atención dividida en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?</p> <p>¿Cómo influye el juego infantil en la atención sostenida en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p> <p>Específicos:</p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p>	<p>General:</p> <p>El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p> <p>Específicas:</p> <p>He1: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p> <p>He2: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p> <p>He3: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del II ciclo de una Institución Educativa 31176, Pucara de la Oroya- 2023.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>El juego infantil</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> •Juegos cooperativos •Juego constructivo •Juego cooperativo <p>Variable Dependiente</p> <p>La atención</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención selectiva • Atención dividida • Atención sostenida 	<p>Tipo investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental GE:01- x - 02</p> <p>Población</p> <p>120 estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa</p> <p>Muestra</p> <p>30 estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa</p> <p>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</p> <p>Estadística descriptiva e inferencial. Con el apoyo del SPSS V. 26</p>

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Manipulación
Variable Independiente: El juego infantil	El juego infantil: “Actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño” (Gómez Ramírez, 2018, p. 5).	La variable será manipulada a través de 60 sesiones de clase que involucrará las dimensiones: Juegos cooperativos, juego constructivo, juego cooperativo.	Juegos cooperativos	20 sesiones de aprendizaje
			Juego constructivo	20 sesiones de aprendizaje
			Juego cooperativo	20 sesiones de aprendizaje

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Variable dependiente: La atención	La atención: “Atención selectiva se puede definir como la capacidad de seleccionar y concentrarse en los estímulos relevantes” (Korczyń y Aharonson, 2019, p. 25).	La variable será medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleara es la lista de cotejo. Por otro lado, el instrumento constara de 20 ítems. Los ítems del 1 al 7 medirán la dimensión atención selectiva. Asimismo, los ítems del 8 al 14 medirán la dimensión atención dividida. Y, del 15 al 20 medirán la dimensión atención sostenida.	Atención selectiva	• Procesa estímulos relevantes mientras suprime el procesamiento de estímulos irrelevantes.	1
				• Redirige el foco de su mente hacia un estímulo concreto.	2
				• Procesa la información y da a conocer su significado.	3
				• bloquea el resto de características del entorno para enfocarse en una sola característica.	4
				• Procesa estímulos diversos y da respuesta a sólo uno de ellos.	5
				• Realizan actividades planteadas con rapidez	6
				• Permanece concentrado a pesar de las distracciones internas y externas.	7
			Atención dividida	• Presta atención a dos o más estímulos	8
				• Procesa estímulos diversos y da respuesta a dos más o de ellos.	9
				• Plantea múltiples respuestas a una incógnita planteada.	10
				• Realiza tareas distintas simultáneamente.	11
				• Realiza Tareas designadas y escucha música al mismo tiempo.	12
				• Combina tareas auditivas de atención sostenida con tareas que requieren una respuesta motora ante la presencia de un estímulo particular.	13
				• Realiza multi tareas	14
				• Realiza de manera constante una sola actividad mental durante un período de tiempo.	15
				• Presenta una alta capacidad de concentración	16
				• Persiste en punto central de la atención	17
				• Evita distracciones de su entorno	18
				• No realiza actividades demasiado largas en el tiempo.	19
				• Vuelve enfocarse en su punto de concentración	20
Atención sostenida					

ANEXO 3: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicador	Ítems
Variable dependiente: La atención	Atención selectiva	• Procesa estímulos relevantes mientras suprime el procesamiento de estímulos irrelevantes.	1
		• Redirige el foco de su mente hacia un estímulo concreto.	2
		• Procesa la información y da a conocer su significado.	3
		• bloquea el resto de características del entorno para enfocarse en una sola característica.	4
		• Procesa estímulos diversos y da respuesta a sólo uno de ellos.	5
		• Realizan actividades planteadas con rapidez	6
		• Permanece concentrado a pesar de las distracciones internas y externas.	7
	Atención dividida	• Presta atención a dos o más estímulos	8
		• Procesa estímulos diversos y da respuesta a dos más o de ellos.	9
		• Plantea múltiples respuestas a una incógnita planteada.	10
		• Realiza tareas distintas simultáneamente.	11
		• Realiza Tareas designadas y escucha música al mismo tiempo.	12
		• Combina tareas auditivas de atención sostenida con tareas que requieren una respuesta motora ante la presencia de un estímulo particular.	13
		• Realiza multi tareas	14
	Atención sostenida	• Realiza de manera constante una sola actividad mental durante un período de tiempo.	15
		• Presenta una alta capacidad de concentración	16
		• Persiste en punto central de la atención	17
		• Evita distracciones de su entorno	18
		• No realiza actividades demasiado largas en el tiempo.	19
		• Vuelve enfocarse en su punto de concentración	20

**ANEXO 4: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
LISTA DE COTEJO
LA ATENCIÓN**

Código del estudiante:

N°	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PUNTOS	OB.
		Cumple	No Cumple		
Atención selectiva					
1	Procesa estímulos relevantes mientras suprime el procesamiento de estímulos irrelevantes.				
2	Redirige el foco de su mente hacia un estímulo concreto.				
3	Procesa la información y da a conocer su significado.				
4	Bloquea el resto de características del entorno para enfocarse en una sola característica.				
5	Procesa estímulos diversos y da respuesta a sólo uno de ellos.				
6	Realizan actividades planteadas con rapidez				
7	Permanece concentrado a pesar de las distracciones internas y externas.				
Atención dividida					
8	Presta atención a dos o más estímulos				
9	Procesa estímulos diversos y da respuesta a dos más o de ellos.				
10	Plantea múltiples respuestas a una incógnita planteada.				
11	Realiza tareas distintas simultáneamente.				
12	Realiza Tareas designadas y escucha música al mismo tiempo.				
13	Combina tareas auditivas de atención sostenida con tareas que requieren una respuesta motora ante la presencia de un estímulo particular.				
14	Realiza multi tareas				
Atención sostenida					
15	Realiza de manera constante una sola actividad mental durante un período de tiempo.				
16	Presenta una alta capacidad de concentración				
17	Persiste en punto central de la atención				
18	Evita distracciones de su entorno				
19	No realiza actividades demasiado largas en el tiempo.				
20	Vuelve enfocarse en su punto de concentración				

ANEXO 5: VALIDACIÓN DE EXPERTOS RESPECTO AL INSTRUMENTO

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DE LA ATENCIÓN" que hace parte de la investigación "EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA - 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	YAURI JANTO, Edwin
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Matemática Informática
Tiempo de servicios	18 años
Cargo actual	Docente
Institución	Universidad Peruana Los Andes
Autor(es) del instrumento	Bach. LLIMPE MALLQUI Gumercinda Bach. ALMIDON MELCHOR Kimerly Aydad

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL				30	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua & Bully, 2012)

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
YAURI JANTO, Edwin	Mg. Magister En Educación	20	Muy bueno



Mg. YAURI JANTO, Edwin
DNI DNI 16135180

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO DE LA ATENCIÓN**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA – 2023

TESISTA : Bach. LLIMPE MALLQUI Gumercinda
Bach. ALMIDON MELCHOR Kimerly Aydad

Fecha de confiabilidad : 06 de marzo del 2023

ITEMS

PILOTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido	0	,0
Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

Nota: La muestra (30 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (6) participantes para realizar la prueba piloto. Y, por criterio de las tesis se agregó 6 participantes, dando un total de 12 estudiantes.

Se concluye que el instrumento es: Excelente confiable


 Mg. YAURI JANTO, Edwin
 DNI DNI 16135180

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DE LA ATENCIÓN" que hace parte de la investigación "EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA - 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	PAREDES VARGAS, Edgar
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Matemática Informática
Tiempo de servicios	15 años
Cargo actual	Docente
Institución	Universidad Peruana Los Andes
Autor(es) del instrumento	Bach. LLIMPE MALLQUI Gumerinda Bach. ALMIDON MELCHOR Kimerly Aydad

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL				30	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua & Bully, 2012)

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
PAREDES VARGAS, Edgar	Mg. Magister En Educación	20	Muy bueno



Mg. PAREDES VARGAS, Edgar
DNI 20005881

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO DE LA ATENCIÓN**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA – 2023

TESISTA : Bach. LLIMPE MALLQUI Gumercinda
Bach. ALMIDON MELCHOR Kimerly Aydad

Fecha de confiabilidad : 06 de marzo del 2023

	ITEMS																			
PILOTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido	0	,0
Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

Nota: La muestra (30 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (6) participantes para realizar la prueba piloto. Y, por criterio de las tesisistas se agregó 6 participantes, dando un total de 12 estudiantes.

Se concluye que el instrumento es: Excelente confiable


 Mg. PAREDES VARGAS, Edgar
 DNI 20005881

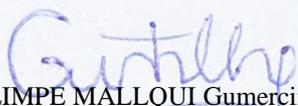
ANEXO 6: Constancia de que se aplicó el instrumento de recolección de datos por parte de la entidad donde se debía recolectar los datos

 <p>PERÚ Ministerio de Educación</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA – N° 31176</p>		
<p>- <i>Pucará</i> -</p>			
<p>“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”</p>			
<p>13 de junio del 2023</p>			
<p>EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 31176 HACE CONSTAR:</p>			
<p>El bachiller ALMIDÓN MELCHOR Kimerly Aydad; identificada con DNI 74440595. Y, LLIMPE MALLQUI Gumerinda; identificada con DNI 74760885, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, han cumplido con realizar la aplicación de su investigación: EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA – 2022, realizado durante 15 de marzo del 2023 a 12 de junio del 2023, cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al cronograma de ejecución presentado.</p>			
<p>Atentamente.</p>			
  <p>Mr. Pablo A. Solano Arroyo DIRECTOR</p>			
<p>Av. Nicolás Ayllón Km 143 - Pucará Morococha Teléfono N° 954666620 – Correo: solanopablin@hotmail.com</p>			

ANEXO 7: Declaración de autoría
DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, LLIMPE MALLQUI Gumerinda con DNI N° 74760885 Domiciliado en Jr. Moquegua N° 213 - Huancayo, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes, Escuela profesional de Educación de la Especialidad de Educación Inicial. DECLARO BAJO JURAMENTO ser el autor del presente trabajo; por tanto, asumo las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA - 2023. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 03 de junio 2023.

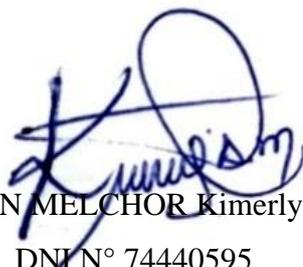


LLIMPE MALLQUI Gumerinda
DNI N° 74760885

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, ALMIDON MELCHOR Kimerly Aydad con DNI N° 74440595 Domiciliado en Asentamiento Humano La Rivera La Oroya, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes, Escuela profesional de Educación de la Especialidad de Educación Inicial. DECLARO BAJO JURAMENTO ser el autor del presente trabajo; por tanto, asumo las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: EL JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA OROYA - 2023. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 03 de junio 2023.



ALMIDON MELCHOR Kimerly Aydad
DNI N° 74440595

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS

- DRE : JUNÍN
- UGEL : YAULI
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N.º 31176 -
PUCARÁ
- LUGAR : Comunidad Campesina
San Francisco de Asís de Pucará
- DISTRITO : Morococha
- NIVEL : INICIAL
- DIRECCIÓN : Lic. PABLO SOLANO ARROYO
- BACHILLERES : ALMIDÒN MELCHOR
KIMERLY
LLIMPE MALLQUI GUMERCINDA
- SECCIÓN : 5 añitos
- TURNO : Mañanas

<u>TÍTULO DE LA SESIÓN</u>	CIRCUITO DIVERTIDO DE AMIGOS
----------------------------	---------------------------------

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

Enfoque del área	Desarrollo Personal – Construcción de la corporeidad
Nivel de estándar	Nivel 2

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con todas las personas. -Construye normas y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueve el bienestar común. 	<p>-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo, ensigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p>	<p>-Reconoce y valora la importancia de los acuerdos de un juego.</p>		-Lista de cotejo
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse y hacer giros, donde expresara sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.</p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma, coordinada a través de su motricidad.</p>	<p>- Participa en juegos grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</p>	
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque orientación al bien común	Solidaridad		Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades.		

III.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: (Pre-Planificación)

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboramos fichas de trabajo, descargamos la música para la sesión, se realiza las siluetas y la compra de materiales. ▪ Antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar de manera constante para no contagiarnos del Coronavirus. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Carteles de bioseguridad ▪ Video de motivación ▪ Lápiz, papel ▪ Colores ▪ Siluetas ▪ Papelotes ▪ Balones



PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Nos divertimos jugando en equipo (Juegos Cooperativos)

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (CO PLANIFICACIÓN)

DESARROLLO METODOLÓGICO		MATERIALES Y RECURSOS
<p>INICIO (motivación, saberes previos, conflicto cognitivo, propósito de la sesión, acuerdos) Tiempo.</p>	<p>Motivación: Cantamos la canción "Levanto mis manos"</p> <p>Saberes previos: La docente realizara a los niños(as) las siguientes preguntas: ¿De qué trataba la canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo menciono en la canción?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Podemos aprender jugando?</p>	<p>MATERIAL CONVENCIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Impresos (práctica. Boletines, separatas) ▪ Textos de consulta <p>MATERIAL AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Audios
<p>DESARRROLLO (Considerar procesos didácticos de acuerdo al área)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y les comentamos que existen muchos tipos de juegos y que podemos aprender jugando con nuestros compañeros. - Preguntamos ¿Qué juegos conocen? O ¿Qué juegos nos ayudaran a coordinar nuestra mente con nuestro cuerpo? - De manera ordenada llevamos a los estudiantes al patio para poder realizar: La primera parada. "Caminamos sin hacer caer el limón". <ul style="list-style-type: none"> ○ Se entrega al niño y niña una cucharita con un limón para que puedan llevar en la boca hasta la meta. <p>Segunda Parada "El lago"</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se pintarán varios círculos en el piso donde, los niños y niñas saltaran dentro de ellas sin pisar fuera; en caso no logren su compañero lo podrá salvar con un abrazo y continuaran el juego. <p>Tercera y última parada "La Cadena"</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se escoge a dos niños, ambos se cogerán de la mano y crearan la primera cadena, para continuar el juego deben tocar a otro niño y unirlo al grupo sin salir del cuadrado. <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Se divertieron en las paradas que dimos? ¿Es necesario que haya un ganador de cada juego? Escuchamos sus respuestas. - Dialogamos con los niños y decimos que los juegos estarán en toda nuestra vida y lo fundamental es divertirse en equipo. <p>Los niños asumen el compromiso de respetar los acuerdos de cada juego y ayudar a su compañero en caso haya alguna dificultad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Imágenes 	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra pregunta a los niños y niñas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? 	

	Metacognición	• ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?	
	Actividad de Extensión	Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	

V.- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (POS PLANIFICACIÓN)

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	
¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	
¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	

VI.- RESUMEN CIENTÍFICO

¿QUÉ SON LOS JUEGOS COOPERATIVOS?

Un **juego cooperativo** es aquel en el cual los jugadores **no compiten entre sí**, sino que tienen que **trabajar en conjunto** para cumplir un **objetivo en común**. De este modo, los participantes pierden o ganan en **grupo**.

En los juegos cooperativos intervienen **coaliciones**: agrupaciones de jugadores que funcionan como un sistema. El éxito de la coalición depende de la cooperación que se prestan sus integrantes, ya que para que un participante alcance la meta, también deben alcanzarla los demás miembros de esta asociación.



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS

- DRE : JUNÍN
- UGEL : YAULI
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N.º 31176 - PUCARÁ
- LUGAR : Comunidad Campesina San Francisco de Asís de Pucará
- DISTRITO : Morococha
- NIVEL : INICIAL
- DIRECCIÓN : Lic. PABLO SOLANO ARROYO
- BACHILLERES : ALMIDÒN MELCHOR KIMERLY
LLIMPE MALLQUI GUMERCINDA
- SECCIÓN : 5 añitos
- TURNO : Mañanas

TÍTULO DE LA SESIÓN:	Jugando aprendo a construir
----------------------	-----------------------------

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

Enfoque del área		Resolución de problemas			
Nivel de estándar		Explora el espacio en situaciones cotidianas utilizando sus sentidos y sus propias estrategias, se desplaza y reconoce su posición o la 1 ubicación de los objetos y comprende algunas expresiones sencillas relacionadas a su ubicación.			
ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de	• Expresa y describe para construir bloques de madera en su entorno.	• Los niños construyen de acuerdo a su criterio e imaginación.	Lista cotejo

		objetos con material concreto.			
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
De Orientación al Bien Común		Solidaridad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros den toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas		

III.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: (Pre Planificación)

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Buscar información precisada • Prever los instrumentos de evaluación. • Identificar la competencia, estándar, capacidades y desempeños. • Tener en cuenta los intereses y necesidades de los niños. • Seleccionar las diversas estrategias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Bloques de madera • Papelote • Plumón



PROPÓSITO DE LA SESIÓN

“Hoy aprenderemos a construir con los bloques ”

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (CO PLANIFICACIÓN)

DESARROLLO METODOLÓGICO	MATERIALES Y RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>(saberes previos, conflicto cognitivo, propósito de la sesión, acuerdos) Tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra movita con una canción levantando las manos. • SABERES PREVIOS • Los niños responden ¿Les gusta la canción? ¿Cómo se llamaba la canción? ¿De qué se trata la canción? • CONFLICTO COGNITIVO • ¿Ustedes conocen los bloques de madera? • PROPOSITO • A través del cartel ¿Qué HAREMOS HOY? Aprendemos a Construir con los bloques de madera. 	<p>MATERIAL CONVENCIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Bloques de madera • Papelote • Plumón

<p>DESARROLLO (Considerar procesos didácticos de acuerdo al área)</p>	<p>FAMILIARIZACION CON EL PROBLEMA</p>  <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les presenta sus fichas y bloques de madera, donde los niños tienen que construir según el orden de la ficha que se les muestra ¿Con que vamos a construir? ¿Qué otros materiales podemos utilizar para construir? <p>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra forma grupos de niños y niñas. • La maestra muestra fichas y va pegando a la pizarra cada ficha como se va trabajar. • Luego la maestra entrega a cada grupo fichas y bloques de madera para poder construir de acuerdo a la forma que se especifica. <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños en orden, comparten los trabajos realizados en grupo (puede explicar uno o todos) y explican lo realizado. • La maestra ayuda a cada grupo para que se entienda la socialización del trabajo realizado. • La maestra pide algunas opiniones a los grupos que escuchan, realiza preguntas: ¿Lo hicieron bien? <p>REFLEXIONA Y FOMALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra revisa los trabajos y hace un recuento de los trabajos realizados, describe cada trabajo pidiendo la participación de los niños. <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les plantea la siguiente pregunta: ¿En el salón pueden construir con cualquier objeto igual con los bloques de madera? 	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p> <p>La maestra pregunta a los niños ¿Qué les pareció construir con los bloques de madera?, ¿Se divertieron al trabar con los bloques de madera?, ¿Fue fácil o difícil?, ¿Qué dificultades tuvieron al construir con los bloques de madera?</p> <p>Metacognición</p> <p>A través del baúl del saber aprendemos la meta cognición: Se formula las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿para que aprendimos?</p>	

	¿Qué les agrado más de la actividad? ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?	
Actividad de Extensión		

V.- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (POS PLANIFICACIÓN)

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	
¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	
¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	

VI.- RESUMEN CIENTÍFICO

¿Qué ES EL JUEGO CONSTRUCTIVO?

Los juegos de construcción son juegos con objetos y la importancia de su uso dependerá de la variabilidad del tipo de construcción, de las diferentes creaciones o invenciones para que los niños/as puedan realizar, y de los desafíos que provoque su manipulación.

El juego de construcciones enseña al niño/a que las partes que componen el objeto construido están relacionadas entre sí lógicamente. Para construir se requiere representar la idea previamente.

Los juegos de construcción implican la relación entre los medios y fines. Los niños y niñas establecen una meta, una idea, una imagen de lo que quieren construir, a partir de la cual el juego se inicia, y se va organizando con la selección y combinación de materiales. Este tipo de juego muchas veces se combina o da inicio a dramatizaciones, transformando las construcciones en escenarios y accesorios necesarios como soporte de la historia a jugar.

Beneficios del juego constructivo en la primera infancia

Las siguientes son algunas de las ventajas del juego constructivo en la primera infancia:

- Ayuda a mejorar las habilidades de resolución de problemas de un niño.
- Ayuda a un niño a explorar simetría, tamaños, formas y otros aspectos de los objetos.
- Ayuda a un niño a comprender los conceptos de causa y efecto, equilibrio y gravedad.
- Ayuda a un niño a desarrollar su autoestima ya que el niño controla su entorno y su propio entorno.
- Ayuda a un niño a aprender a jugar con sus amigos y asimilar el concepto de coordinación.
- Enciende la curiosidad de un niño y despierta su interés.
- Abre un mundo de imaginación para un niño.

- Ayuda a un niño a comprender el mundo que lo rodea explorando sus opciones y representando un objeto con otro.
- Ayuda a mejorar las habilidades físicas de un niño, que incluyen tanto la motricidad gruesa como la motricidad fina.
- Ayuda a un niño a aprender acerca de la planificación y la implementación.

EJEMPLO:

Construcción.



ANEXOS:



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS

- DRE : JUNÍN
- UGEL : YAULI
- INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N.º 31176 - PUCARÁ
- LUGAR : Comunidad Campesina San Francisco de Asís de Pucará
- DISTRITO : Morococha
- NIVEL : INICIAL
- DIRECCIÓN : Lic. PABLO SOLANO ARROYO
- BACHILLERES : ALMIDÓN MELCHOR KIMERLY
- SECCIÓN : 5 añitos
- TURNO : Mañanas

TÍTULO DE LA SESIÓN:	Me Divierto Jugando con Rompecabezas
----------------------	--------------------------------------

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

Enfoque del área			Resolución de problemas		
Nivel de estándar			Nivel 2		
ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma,	• Establece relaciones, entre las	• Expresa y forma con fichas de	• Los niños arman de acuerdo a su	.Lista cotejo

	movimiento y localización. •Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto..	rompecabezas siguiendo las instrucciones en su entorno.	criterio e imaginación la rompecabezas.	
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque Orientación al Bien Común		Solidaridad	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades.		

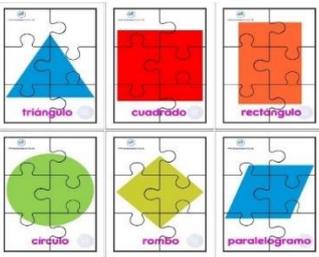
III.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: (Pre Planificación)

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> • Buscar información precisada • Prever los instrumentos de evaluación. • Identificar la competencia, estándar, capacidades y desempeños. • Tener en cuenta los intereses y necesidades de los niños. • Seleccionar las diversas estrategias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles de bioseguridad • Video de motivación • Rompecabezas


PROPÓSITO DE LA SESIÓN

“Me divierto jugando con rompecabezas “(Juego cooperativo)

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA (CO PLANIFICACIÓN)

DESARROLLO METODOLÓGICO		MATERIALES Y RECURSOS
<p style="text-align: center;">INICIO</p> <p>(saberes previos, conflicto cognitivo, propósito de la sesión, acuerdos)Tiempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra movita con una canción levantando las manos. • SABERES PREVIOS • Los niños responden ¿Les gusta la canción? ¿Cómo se llamaba la canción? ¿De qué se trata la canción? • CONFLICTO COGNITIVO • ¿Ustedes conocen los bloques de madera? • PROPOSITO • A través del cartel ¿Qué HAREMOS HOY? Jugando con Rompecabezas. 	<p>MATERIAL CONVENCIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impresos (práctica. Boletines, separatas) • Textos de consulta • Rompecabezas
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p>(Considerar procesos didácticos de acuerdo al área)</p>	<p>FAMILIARIZACION CON EL PROBLEMA</p> 	<p>MATERIAL AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audios • Fichas • Imágenes

	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra les presenta rompecabezas, a los niños para que exploren y armen el rompecabezas según el diseño que se les muestra ¿Con que vamos a armar? ¿si fuera el rompecabeza de figuras geométricas podemos armar un castillo? ¿Y por qué? <p>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra orienta a cada niño para que arme sus rompecabezas. • La maestra hace una demostración como se arma la rompecabeza. • Luego la maestra entrega a cada niño su rompecabeza para que armen. <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños en orden, comparten los trabajos realizados cada niño (puede explicar cómo armo su rompecabeza) y explican lo realizado. • La maestra ayuda a cada niño para que se entienda la
--	--

	<p>socialización del trabajo realizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra pide algunas opiniones a cada niño y escucha, realiza preguntas: ¿Lo hicieron bien? <p>REFLEXIONA Y FOMALIZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra revisa los trabajos y hace un recuento de los trabajos realizados, describe cada trabajo pidiendo la participación de los niños. <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les plantea la siguiente pregunta: ¿En el salón pueden armar con cualquier objeto igual que la rompecabeza?, y porque? 		
CIERRE	Evaluación	<p>La maestra pregunta a los niños ¿Qué les pareció armar con las fichas de la rompecabeza?, ¿Se divirtieron al armar con las fichas de la rompecabeza?, ¿Fue fácil o difícil?, ¿Qué dificultades tuvieron al armar con las fichas de rompecabezas?</p>	
	Metacognición	<p>A través del baúl del saber aprendemos la meta cognición: Se formula las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿para que aprendimos? ¿Qué les agrado más de la</p>	

	actividad? ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?	
Actividad de Extensión		

V.- REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (POS PLANIFICACIÓN)

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?	
¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?	
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	
¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	