

# **UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**

## **Facultad de Derecho y Ciencias Políticas**

### **Escuela Profesional de Educación**



**UPLA**  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

## **TESIS**

### **JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL CICLO II DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO - 2023**

- Para Optar : El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
- Autor : Bach. Gomez Bendezu, Katty Jesica  
Bach. Garay Carbajal, Ruth
- Asesor : Mg. Egoavil Victoria, Elsa Marleni
- Línea de Investigación : Desarrollo Humano y Derechos  
Área de investigación Institucional Ciencias sociales
- Fecha de Inicio y de culminación : 03- 07 - 2023 a 03 -10- 2023

**HUANCAYO – PERÚ**

**2023**

**NOMBRE DE LOS JURADOS**

**DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO**  
Decano de la Facultad de Derecho

**MG. POMA REYES GABRIELA**  
Docente Revisor Titular 1

**MG. BUSTAMANTE LAPA PATTY MARGA**  
Docente Revisor Titular 2

**MG. MANTARI MINCAMI LIZET DORIELA**  
Docente Revisor Titular 3

**MG. TACAY ELESCANO GERARDO ALBERTO**  
Docente Revisor Suplente

## **DEDICATORIA**

A nuestros padres, amigos y colegas que nos brindaron sus orientaciones durante nuestra investigación.

Ruth y Katty

## **AGRADECIMIENTO**

A la docente de aula de la Institución Educativa por brindarnos las orientaciones pertinentes en el acto investigativo.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación por brindarnos una educación pertinente.

A mi asesora por su paciencia y orientaciones pertinentes.

Ruth y Katty

## CONSTANCIA DE SIMILITUD

N ° 00081-FDCP -2024

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

**JUEGO INFANTIL EN LA ATENCIÓN EN NIÑOS DEL CICLO II DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO – 2023**

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. GOMEZ BENDEZU KATTY JESICA  
BACH. GARAY CARBAJAL RUTH**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela profesional : **EDUCACIÓN INICIAL**

Asesor(a) : **MG. EGOAVIL VICTORIA, ELSA MARLENI**

Fue analizado con fecha **04/03/2024** con **106** pág.; en 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 **25** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 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, 04 de marzo de 2024.



**MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI**  
**JEFE**

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

**CONTENIDO**

CARATULA	i
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	16
1.2.Delimitación del problema	19
1.2.1.Delimitación espacial	19
1.2.2.Delimitación temporal	19
1.2.3.Delimitación conceptual	19
1.3.Formulación del problema	20
1.3.1.Problema general	20
1.3.2.Problemas específicos	20
1.4.Justificación	20
1.4.1.Justificación Social	20
1.4.2.Justificación Teórica	20
1.4.3.Justificación Metodológica	21
1.5.Objetivos de la investigación	21
1.5.1.Objetivo general	21
1.5.2.Objetivos específicos	21

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de investigación	22
2.1.1. Antecedentes nacionales	22
2.1.2. Antecedentes internacionales	25
2.2. Bases teóricas o científicas	27
2.2. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	47

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS**

3.1. Hipótesis general	48
3.2. Hipótesis específicas	48
3.3. Variables definición conceptual y operativa	48

## **CAPÍTULO IV**

### **METODOLOGÍA**

4.1. Método de investigación	50
4.2. Tipo de investigación	50
4.3. Nivel de investigación	50
4.4. Diseño de investigación	51
4.5. Población y muestra	51
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	52
4.8. Aspectos éticos de la investigación	52

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS**

5.1. Descripción de resultados	53
5.2. Contrastación de hipótesis	61
5.3. Discusión de resultados	65

CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
Anexo 1: Matriz de consistencia	78
Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables	79
Anexo 3: Matriz de operacionalización del instrumento	81
Anexo 4: Instrumento(s) de recolección de datos	82
Anexo 5: Validación de Expertos respecto al instrumento	83
Anexo 6: Constancia de que se aplicó el instrumento de recolección de datos por parte de la entidad donde se debía	89
Anexo 7: Declaración de autoría	90

**CONTENIDO DE TABLAS**

Tabla 1. Características	28
Tabla 2. Características fundamentales	30
Tabla 3. Juegos sensoriales	33
Tabla 4. Hipótesis	38
Tabla 5. Definición conceptual y operativa	49
Tabla 6. Diseño de investigación	51
Tabla 7. Población y muestra	51
Tabla 8. Criterios de inclusión y exclusión	51
Tabla 9. Técnica e instrumento	52
Tabla 10. Estadística descriptiva	52
Tabla 11. Atención	53
Tabla 12. Atención	54
Tabla 13. Atención selectiva	55
Tabla 14. Atención selectiva	56
Tabla 15. Atención dividida	57
Tabla 16. Atención dividida	58
Tabla 17. Atención sostenida	59
Tabla 18. Atención sostenida	60
Tabla 19. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	61
Tabla 20. Prueba de muestras emparejadas – Variable	62
Tabla 21. Prueba de muestras emparejadas – D1	63
Tabla 22. Prueba de muestras emparejadas – D2	64
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas – D3	64

**CONTENIDO DE FIGURAS**

Figura 1. Problema observado	19
Figura 2. Atención – OE	54
Figura 3. Atención - OS	54
Figura 4. Atención selectiva- OE	56
Figura 5. Atención selectiva- OS	56
Figura 6. Atención dividida OE	58
Figura 7. Atención dividida OS	58
Figura 8. Atención sostenida OE	60
Figura 9. Atención sostenida OS	60

## RESUMEN

La investigación presentó el siguiente problema ¿Cómo influyen el juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023? Asimismo, se formuló el objetivo general determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023. Por otro lado, la metodología empleada fue aplicada, nivel de investigación fue explicativo, el diseño empleado fue pre experimental. El resultado más relevante fue que un 100% de los niños potencializaron sus procesos mentales complejos que son necesarios para un funcionamiento mental. De manera similar, se comprobó la capacidad de generar y mantener un estado de activación en el cerebro que les permitió procesar la información recibida a través de los sentidos, filtrando la información no deseada y centrándose en la información importante. Por tanto, los mecanismos atencionales funcionan pertinentemente para poder realizar cualquier proceso cognitivo. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Finalmente se realizó la siguiente recomendación: a partir de los resultados obtenidos se recomienda continuar la investigación empleando un diseño cuasi experimental.

Palabras claves: Juego infantil, atención

## ABSTRACT

The research presented the following problem: How does children's play influence the attention of children in cycle II of an Educational Institution in Huancayo - 2023? Likewise, the general objective was formulated to determine the influence of children's play on attention in children of cycle II of an Educational Institution of Huancayo - 2023. On the other hand, the methodology used was applied, the level of research was explanatory, the design used was pre-experimental. The most relevant result was that 100% of the children potentiated their complex mental processes that are necessary for mental functioning. Similarly, the ability to generate and maintain a state of activation in the brain was proven that allowed them to process the information received through the senses, filtering unwanted information and focusing on important information. Therefore, attentional mechanisms function pertinently to be able to carry out any cognitive process. Concluding that children's play significantly influences attention in children of cycle II of an Educational Institution in Huancayo - 2023. Finally, the following recommendation was made: based on the results obtained, it is recommended to continue the research using a quasi-experimental design.

Keywords: Children's play, attention

## INTRODUCCIÓN

El juego es una de las formas más importantes en que los niños adquieren conocimientos y habilidades importantes. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que fomenten el juego, el descubrimiento y el aprendizaje práctico son fundamentales para que los programas preescolares sean eficaces. La siguiente sección de este informe explica qué significa jugar y aprender a través del juego y ofrece ejemplos de las diferentes formas en que los niños aprenden a través del juego.

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo. (UNICEF, 2019, p. 7)

Un aspecto importante del juego es la libertad de elección y el control del niño sobre sus experiencias. La agencia se refiere a la iniciativa, la toma de decisiones y el grado en que el niño toma decisiones independientes durante el juego. Finalmente, el juego debe implicar un grado de agencia que permita a los niños asumir un papel activo, ser dueños de sus propias experiencias y reconocer y creer que son competentes, autónomos y capaces de determinar sus propias formas de aprendizaje que se pueden jugar.

Los niños no piensan "aprenderé algo a través de esta actividad" cuando deciden jugar, pero su juego crea poderosas oportunidades de aprendizaje en todas las áreas del desarrollo. UNICEF (2019) El desarrollo y el aprendizaje son intrínsecamente complejos y holísticos. Pero el juego puede estimular todas las áreas del desarrollo, incluidas las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

En realidad, los niños utilizan todas sus habilidades simultáneamente en sus experiencias de juego. Esto ocurre a menudo durante las "actividades de juego en la esquina" o "actividades de juego en el centro" en el contexto de un programa preescolar o preescolar. UNICEF (2019) afirma que cuando se planifican adecuadamente, las actividades de los rincones de juego son más efectivas para el desarrollo y el aprendizaje infantil que cualquier otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que aman, los niños desarrollan habilidades en todas las áreas del desarrollo intelectual, social, emocional y físico.

Por otro lado, Según INA (2019) la atención es una actividad mental muy importante para el correcto desarrollo de la conducta y el conocimiento humanos. Pero ¿qué es la concentración? ¿Cuál es el proceso de mantenimiento? Es un ejercicio inconsciente y automático del que ni siquiera te das cuenta de la frecuencia con la que lo haces cada día. La atención es el proceso de enfocar toda o la mayor parte de la energía de la mente humana en respuesta a estímulos externos o internos. Se trata de un proceso cognitivo en el que elegimos de qué estímulos recibir energía y a cuáles transferirla, sin recibirla conscientemente. Por ejemplo, si estás leyendo un libro y escuchas una bocina, tu atención puede distraerse o no, dependiendo de la reacción de tu mente ante la intensidad del estímulo.

El proceso por el cual las personas cambian su enfoque es a menudo involuntario e inconsciente, pero también es posible cambiar el enfoque de forma voluntaria y selectiva. En este caso, preste atención de forma selectiva.

La atención es un proceso cognitivo y resulta clave en el ámbito educativo, dado que permite decodificar la información, filtrar o seleccionarla, interpretarla y almacenarla. Resulta indispensable que, desde niños, se pueda ejercitar la atención selectiva y voluntaria para desarrollar la capacidad de concentración en los momentos de estudio o aprendizaje, aun cuando se presenten estímulos que tiendan a distraerlo. Además de los ámbitos más formales, también en lo cotidiano se desarrollan procesos cognitivos de atención, ya sea para sostener una conversación, escuchar la radio, mirar la televisión, manejar o contestar un mensaje, entre otros. (INA, 2019, p, 3)

Si no puede participar, probablemente no podrá completar la mayoría de sus tareas diarias y comunicarse con tanta libertad y regularidad como lo hace. Ningún aprendizaje intelectual puede lograrse sin prestar atención a sus fundamentos. Al ser una habilidad, se puede desarrollar y mejorar mediante la práctica.

El enfoque es la concentración de recursos en un determinado enfoque en un momento determinado. Esto significa que sólo percibimos aquello en lo que nos centramos. Según la comunidad científica, la atención se divide en tres redes principales: la red de alerta, la red de orientación y la red ejecutiva.

Asimismo, los modelos clínicos que dividen los procesos de atención en cinco componentes:

La *atención selectiva* esta característica entra en juego, por ejemplo, cuando estamos en una fiesta y hay mucho ruido y queremos escuchar atentamente a la persona que nos habla. Esto requiere filtrar estímulos irrelevantes del entorno.

La *atención focalizada* está tiene que ver con el sistema de alerta. Por ejemplo, si vamos caminando por la calle y escuchamos un sonido fuerte, nos concentramos en lo sucedido.

En algunos casos, es necesario concentrarse en una tarea durante un período de tiempo determinado. Se llama *atención sostenida*. Esto sucede, por ejemplo, cuando hay que tocar un instrumento o estudiar.

La *atención alternante* consiste en la capacidad de cambiar la atención entre diferentes tareas.

Existe además la *atención dividida* por ejemplo, una persona puede responder a varios estímulos simultáneamente, como cuando alguien está sentado frente a una computadora y escuchando la radio al mismo tiempo, o comiendo y hablando con la familia.

Es importante considerar los procesos atencionales como centrales para el desempeño de diversas tareas cognitivas e intelectuales. Por tanto, la falta de atención conduce a déficits en la memoria y otras funciones cognitivas. ¿Cómo podemos recordar aquello a lo que no prestamos atención? La atención plena es la clave para ser consciente del mundo que nos rodea y aprovechar al máximo nuestras experiencias en este mundo.

Por lo manifestado, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 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 proyecto de investigación fue:

Capítulo I: Planteamiento del problema

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**

Según Bitbrain (2019) la atención se puede definir como la capacidad de generar, seleccionar, dirigir y mantener niveles apropiados de activación para procesar la información necesaria. Es decir, la atención se da a nivel cognitivo y es un proceso que nos permite orientarnos sin centrarnos en estímulos irrelevantes para poder actuar en consecuencia.

Según los estudios del colombiano Parada Albarracín (2020) La atención se centra en el procesamiento selectivo de la información necesaria, la integración de un programa de acción eficaz y el seguimiento regular del progreso. El aprendizaje requiere un cierto nivel de interés por parte del alumno. Perder la atención durante el proceso de aprendizaje es una señal de advertencia de fracaso o problemas en el proceso de aprendizaje y tiene un impacto muy importante en la efectividad del proceso de aprendizaje.

Se pueden dar dos tipos de atención: Atención involuntaria: Este es un tipo de atención que se produce como resultado de una estimulación intensa, nueva o excitante de un objeto. Esto es similar a la reflexión direccional. El mecanismo es común a humanos y animales. Atención voluntaria: Implica concentración y control, está asociado a la voluntad y consiste en seleccionar determinados estímulos independientemente de otros estímulos. Está dentro del plan y varía de persona a persona.

Por otro lado, según Agudelo Parrado (2020) desarrollo cultural de la atención, evolución y cambio de procesos y procedimientos funcionales de la atención, control de procedimientos y sumisión a la autoridad humana, es decir, este es un proceso similar al desarrollo cultural de otras funciones conductuales. Consiste en una entidad social que se

desarrolla durante la vida y la actividad, un conjunto de estímulos y signos artificiales que guían el comportamiento social de una persona. Los estímulos y señales así formados se convierten en el medio principal por el cual el sujeto puede controlar su propio curso de acción.

En este contexto, la atención se entiende como la capacidad de centrar selectivamente la mente en los fenómenos de la realidad, que en el caso de los humanos está determinada por la capacidad de controlar conscientemente el lenguaje a través del control del lenguaje, convirtiéndose en una forma superior de conducta, cualitativamente diferente a aquella de la gente.

Asimismo, los estudios del colombiano Rodríguez Hormaza (2019) Dificultad para seguir o aplicar instrucciones al realizar actividades específicas incluidas en el plan de estudios. Esto implica distracciones como hablar con otros compañeros de clase, controlar juguetes y monitorear otras actividades en libros o cuadernos. Comportamientos y acciones que causan confusión y distracción durante el proceso de aprendizaje. Como resultado, esta dispersión afecta nuestro estado emocional y reduce significativamente nuestra autoestima, provocando que digamos: No puedo, no sé.

En consecuencia, las observaciones directas permitieron determinar la necesidad de intervención a través de sugerencias pedagógicas recreativas que incluyeron recreación, juegos y manualidades. Así que buscó y encontró posibles soluciones a las distracciones propuestas. Para ello, utilizó un lenguaje claro que mostraba lo que había que hacer y la secuencia exacta de acciones que resultaban de su uso. Durante el análisis, se encontró que 10 de 25 estudiantes enfrentan dificultades de desarrollo debido a una distracción significativa.

De igual modo, según los estudios del peruano Cumapa Guerra (2019) los niños y los adultos tienen diferentes períodos de atención. Un rasgo característico de los procesos cognitivos de los niños es el interés activo. Esta capacidad le permite ignorar las distracciones y concentrarse en la información que necesita. La atención activa aumenta entre los 4 y 7 años. Entonces, si bien la atención plena se puede practicar y mejorar a cualquier edad, ahora puede ser el mejor momento para hacerlo.

Se puede observar que la atención y la motivación están estrechamente relacionadas. Esto se debe a que, dependiendo del horario, la atención puede ser voluntaria o involuntaria así como atención voluntaria dependiendo de determinantes o factores relacionados con factores internos y externos del cuerpo. . Nos están rodeando.

Se debe tener en cuenta el nivel de interés e interés que cada tema puede expresar, el cual será proporcional a la cantidad de atención que pueda disfrutar.

De igual forma, según los estudios del peruano de Díaz Gil (2019) La atención es el proceso de orientar selectivamente la mente hacia estímulos específicos para que nuestra percepción de ellos sea clara y específica. Esto significa centrar la actividad cognitiva en un estímulo o actividad y al mismo tiempo suprimir otros estímulos o actividades en competencia. El nivel de vigilancia, que se refiere a un cierto nivel de activación de los procesos neuronales, es importante para que el cuerpo preste atención.

La atención no es una forma de actividad psicológica, sino que interviene en la organización de los procesos psicológicos y es una condición necesaria para el aprendizaje y el desarrollo efectivo de las actividades.

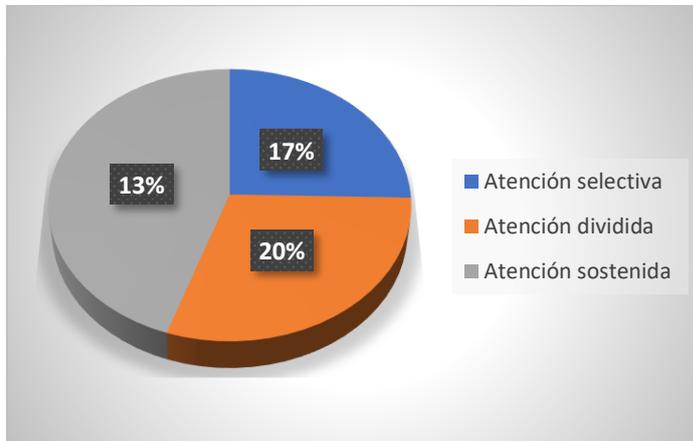
Además, según Carranza y Curasma (2019) los niños y las niñas tienen diferentes habilidades de atención y concentración. En ocasiones, al diseñar una lección, es fácil perder el foco en las explicaciones del profesor, dificultando lograr un aprendizaje significativo. Motivos de preocupación: problemas familiares, falta de recursos económicos, desnutrición, baja autoestima, maltrato infantil, etc.

La atención es muy importante en los procesos cognitivos. La atención es un mecanismo que inicia una serie de procesos o acciones que nos permiten responder mejor a los eventos del entorno y realizar muchas tareas de manera más eficiente. Porque la atención cumple una función de activación de procesos. Lo mencioné antes.

Por otro lado, en la Institución Educativa se evidencio en el 17% de los niños dificultad en la atención selectiva (*Son incapaces de centrar su atención en un estímulo y no se centran en él e ignoran el resto. Por ejemplo, cuando habla con cierto colega de la clase con todos sus compañeros, es posible que no lo note. No debes ignorar detalles que no son importantes en ese momento*). Asimismo, un 20% de niños presentó dificultad en la atención dividida (*Si copias una imagen y mantienes una conversación con tu pareja que está a tu lado, tu cerebro no podrá centrarse en los estímulos que aparecen en la imagen que estás copiando y continuará la conversación. Asimismo, en este caso tocar un instrumento no implica prestar atención a la partitura para mantener el ritmo. También estaba claro que era imposible comer y hablar al mismo tiempo*). Y, un 13% de los niños presentaron dificultad en la atención sostenida (*No podían concentrarse en una actividad o estímulo durante largos períodos de tiempo. Es decir, no podían concentrarse*

*durante el tiempo necesario para realizar una acción*). En la siguiente imagen se detalla o mencionado.

Figura 1  
*Problema observado*



*Fuente: propia*

## **1.2. Delimitación del problema**

### **1.2.1. Delimitación espacial**

La investigación se desarrolló en el departamento Junín, provincia de Huancayo.

### **1.2.2. Delimitación temporal**

La investigación se desarrolló durante las siguientes fechas 12- 06 - 2023 a 26 - 11- 2023.

### **1.2.3. Delimitación conceptual**

La investigación se enfocó en el análisis atención el cual fue medido a través de las dimensiones propuestas: Atención selectiva, atención dividida, atención sostenida. Para ello se manipuló la variable independiente: Juego infantil a través de sus dimensiones: Juegos sensoriales, juegos verbales, juegos de memoria. Por otro lado, la manipulación y la medición (Causa – Efecto), permitió conceptualizar las variables y las dimensiones de estudio con precisión.

### **1.3. Formulación del problema**

#### **1.3.1. Problema general**

¿Cómo influyen el juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?

#### **1.3.2. Problemas específicos**

¿Cómo influyen el juego infantil en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?

¿Cómo influyen el juego infantil en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?

¿Cómo influyen el juego infantil en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?

### **1.4. Justificación**

#### **1.4.1. Justificación Social**

La investigación fue relevante, Los resultados fueron de utilidad para los miembros de la comunidad educativa. En primer lugar, en los niños aumenta la atención, que es una función cognitiva importante en la vida cotidiana. La atención ocurre simultáneamente con otros procesos, como la percepción y la memoria a corto y largo plazo, que no se pueden separar. Además, al prestar atención, debemos distinguir entre información que necesita ser procesada e información que no necesita ser procesada. En segundo lugar, los profesores pueden utilizar los juegos infantiles sugeridos para mejorar la atención.

#### **1.4.2. Justificación Teórica**

La investigación permitió profundizar en la teorización y la operatividad de las variables: VI: Juego infantil. VD: Atención. Asimismo, la investigación nos permitió

conceptualizar con precisión las dimensiones de la variable independiente: Juegos sensoriales, juegos verbales, juegos de memoria.

### **1.4.3. Justificación Metodológica**

Se creó un instrumento que permitió medir la variable atención, el cual se denominó instrumento IMPC (instrumento para medir el pensamiento conceptual).

## **1.5. Objetivos de la investigación**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

Determinar la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Determinar la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Determinar la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes nacionales

Carrasco Paulino (2023) en la tesis: *Juego serio para el reforzamiento de memoria de trabajo en niños entre 7-11 años con trastorno por déficit de atención e hiperactividad*. Para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas, en la Universidad de Lima. Alrededor del 5% de la población infantil mundial sufre trastorno por déficit de atención con hiperactividad, que se considera el problema neuroconductual más común en los niños. Además, la actual situación de pandemia ha obligado a que la educación se desarrolle en un período de cuasi aislamiento social, lo que requiere la introducción de herramientas tecnológicas innovadoras para optimizar la atención y la memoria de los estudiantes, que son procesos cognitivos que influyen en el rendimiento académico. . Varios estudios han demostrado que los juegos críticos tienen efectos positivos cuando se utilizan en terapia para mejorar las funciones ejecutivas relacionadas con la atención (p. ej., memoria de trabajo) en niños con este trastorno. ZOO-MT se probó de forma remota tres veces por semana durante cinco semanas en 22 niños. Antes de la primera sesión, se evaluó la memoria de trabajo de ambos grupos de niños mediante el test de Dígitos, Letras y Dígitos de la Escala de Inteligencia de Wechsler para Niños y Adolescentes, y se realizó la misma evaluación después de la última sesión.

Díaz Monroy (2022) en la tesis: *Los juegos verbales y su relación con la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa Maria*. Para optar el título de licenciado (a) en educación: nivel inicial,

especialidad: Educación Inicial y Arte, en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. El objetivo fue determinar la relación entre el juego oral y la creatividad de los niños". El diseño utilizado en este estudio fue el de correlación descriptiva para demostrar relaciones entre variables. El diseño utilizado fue cuantitativo. Población: La institución cuenta con un total de 10 estudiantes, con 2 profesores responsables de 3 secciones divididas en 2 secciones. Muestreo: Se utilizó un modelo no probabilístico para seleccionar una muestra en base a criterios como ideas propias de los estudiantes, similitudes entre estudiantes, edad y características. La muestra para este estudio fue de 12 estudiantes. . Método de recopilación de datos: utilice tablas estadísticas para recopilar una variedad de datos de los cuales pueda sacar sus propias conclusiones. El método utilizado fue la observación por ser el que mejor se adaptaba a las características de la muestra. Se concluyó que existe una relación entre el juego del lenguaje de los niños y la creatividad, lo que muestra un valor muy positivo.

Pérez Reyes (2022) en la tesis: *Juegos infantiles inclusivos para el desarrollo multisensorial en espacios públicos del distrito de San Juan de Lurigancho*. Para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Industrial, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Los juegos para niños en San Juan de Lurigancho se limitan al desarrollo de la psicomotricidad, dejando atrás el desarrollo de otras habilidades como la integración e inclusión sensorial. Las empresas innovan en áreas técnicas, funcionales y morfológicas, pero no se centran en la estimulación sensorial de niños con o sin discapacidad. Por este motivo, los juegos integrales son recomendados para la estimulación multisensorial y el desarrollo de habilidades psicomotrices y sociales en niños de 3 a 6 años. El estudio utilizó una metodología compuesta por el método de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y el mapa metodológico IDEO. En la fase inductiva se identificaron problemáticas, usuarios, stakeholders y tendencias. Siguió entrevistas, encuestas e investigaciones etnográficas con padres, profesionales y otras partes interesadas. El concepto consistió en cuatro estudios etnográficos que utilizaron herramientas como etnografía rápida, análisis de errores, análisis antropométrico e inventarios personales para analizar el comportamiento y desarrollar recomendaciones. Finalmente, para su validación se realizaron modelos a escala digital, prototipos experimentales, entrevistas y análisis estructurales. Se espera que estas recomendaciones prevengan discapacidades y mejoren las habilidades psicomotoras, especialmente porque

muchos parques infantiles y centros de estimulación todavía están inactivos en la actualidad.

Huamancayo Dueñas (2020) en la tesis: *Estado del Arte: Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años*. Para obtener el grado académico de Bachiller en Educación, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El propósito del estudio fue desarrollar el interés por la educación preescolar. Se centra principalmente en qué tipos de instrucción pueden utilizar los profesores de primaria para desarrollar las habilidades de atención de niños y niñas de entre tres y cinco años. Las estrategias de enseñanza nos permiten seleccionar actividades y recursos que pueden usarse para lograr objetivos de enseñanza específicos. Por este motivo, se han descrito diversas estrategias didácticas para potenciar la atención en un enfoque lúdico basado en el desarrollo integral del estudiante. Es un estudio documental que analiza diversas fuentes como libros, artículos de revistas y tesis. El artículo consta de dos temas: El primero es un intento de conceptualizar qué significa interés, su importancia, cómo funciona y qué tipos de interés existen. El segundo desarrolla el concepto de estrategias educativas destinadas a aumentar el interés de niños y niñas de 3 a 5 años y presenta su diversidad. También se explican los roles de profesores y estudiantes en relación con estas estrategias. El aporte de este estudio es brindar a los docentes un repertorio de estrategias para ayudar en los procesos de atención de los estudiantes, mejorar el proceso de aprendizaje y brindar la oportunidad de adaptarlo a las necesidades y características de los estudiantes.

Tuni Pacur (2019) en la tesis: *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. Para obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. El objetivo fue determinar la efectividad de los juegos en el aprendizaje en estudiantes de 5 años. En conclusión, para una enseñanza eficaz y relevante se debe realizar sensibilización y/o actualización en el manejo de las herramientas de planificación curricular, de manera que al inicio del año escolar los docentes deben diagnosticar: Seleccionar los componentes más adecuados a las necesidades del estudiante y tienen una mayor capacidad de contribuir al desarrollo natural del estudiante. Además, observe los ritmos y estilos de aprendizaje que los niños suelen utilizar al absorber y aceptar nuevos aprendizajes.

### 2.1.2. Antecedentes internacionales

Rabasco et al. (2023) en el artículo científico: *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años*. El objetivo fue analizar la literatura especializada sobre habilidades sociales y estrategias de juego en niños preescolares. Para lograr este objetivo, se realizó una revisión de la literatura utilizando un nuevo método de búsqueda o revisión bibliográfica. De 34 fuentes bibliográficas seleccionadas, se seleccionaron artículos de 10 países de todo el mundo entre 2017 y 2022. Los resultados demuestran cuán útiles y educativas pueden ser las estrategias recreativas para desarrollar habilidades sociales en niños pequeños. Desarrollo tecnológico. Podrás aprender habilidades adecuadamente, adaptarte a la sociedad en la que vives, seguir las reglas, ser crítico y desarrollarte como una persona independiente. En conclusión, se puede observar que los niños en edad preescolar pueden mejorar sus habilidades sociales a través del juego, ya que inician el proceso de socialización durante los años escolares y con ello determinan las acciones y actitudes a tomar.

Álvarez et al, (2022) en la tesis: *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. Para optar la licenciatura en Educación Preescolar, en la Universitaria Tecnológico de Antioquia. Trató de analizar cómo se da la participación de los niños, cómo afecta la interacción y cómo afectan su identidad. Esto se debe a que hemos concebido propuestas educativas para diseñar propuestas educativas basadas en juegos simbólicos. La participación en la promoción de niños y construcción, instituciones y casas aplicadas a las instituciones, y en la institución, la mediación educativa explicó y evaluó cómo se dieron la participación y las interacciones de los niños al realizar y evaluar los juegos simbólicos en casas e instituciones. ¿Cómo afectan las propuestas educativas los juegos simbólicos de la participación y la composición de la identidad? Como resultado del descubrimiento de que el resultado es un derecho para que los niños jueguen para los niños, es muy bueno hacer la felicidad y las cosas favoritas. Haga una expresión simbólica como una madre o su muñeca en casa, su hijo, vendiendo sus productos y simbolizando la casa. Estaba en casa, compartió más con sus padres, hermanos, primos, tío y abuela, hizo cada subcutáneo, vio una película, fue al parque o tocó una mesa con ellos. En pocas palabras, los juegos son una de las mejores formas de aprender porque permiten un aprendizaje significativo. Los niños y niñas practican momentos alegres para expresar sus

sentimientos e imaginar lo que quieren a través del dibujo, las manualidades, el baile y el canto. También hicieron muchos cambios en su forma de jugar en casa, intercambiando roles con sus padres o familiares cercanos, sustituyendo un objeto por otro y redefiniendo los materiales para adaptarlos a sus necesidades.

Trujillo et al. (2021) en el artículo científico: *Educación y atención a la primera infancia: concepción y síntesis histórica*. El objetivo fue documentar los elementos que definen el marco de la educación y la primera infancia y proporcionar elementos históricos específicos que describan diferentes procesos educativos y de atención infantil. Algunos de los conceptos que han guiado el cuidado de la primera infancia se explican en un recorrido histórico por las perspectivas de Europa, Estados Unidos, América Latina y Colombia. Finalmente, se resaltan los alcances e importancia de la educación temprana en el contexto nacional. El trabajo concluye que los desafíos que enfrenta la atención integral a la niñez temprana se deben en gran medida a los cambios en el desarrollo de la puericultura, que la han definido y sufrido una continua reestructuración a través de políticas enfocadas a la educación, cuidado y protección de los menores. Comprender y dar sentido a la infancia.

Maya y Portela (2021) en la tesis: *Potenciar los procesos de atención y concentración en niños de 4 a 5 años del hogar Infantil el Doncello, Caquetá, 2021*. Para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, en la Universitaria Los Libertadores. El objetivo era fomentar actividades lúdicas y educativas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años. Buscamos fundamentos teóricos para encontrar investigaciones documentadas que respalden esta propuesta y sugieran que las estrategias de aprendizaje basadas en el juego pueden ayudar a reforzar estos procesos en la vida cotidiana, tanto dentro como fuera del aula, y así contribuir a la adquisición de importantes habilidades de aprendizaje de atención y concentración. . que funcione. Es importante. Estos son los dos pilares fundamentales del aprendizaje de contenidos que se han convertido en temas de gran interés para la comunidad educativa y los padres. Se trata de un estudio que utiliza métodos metodológicos cualitativos donde los medios de recolección de datos son la observación directa, diarios de campo y encuestas a padres, y las herramientas digitales brindan un recorrido de actividades a través de hojas de trabajo en tiempo real para mejorar la atención y concentración. Concentración. Los niños de esta institución se benefician de un ambiente escolar atractivo y emocionante donde el aprendizaje es divertido y gratificante.

Álvarez y Vera (2021) en la tesis: *Música, cuerpo, movimiento y atención en niños de 4 a 5 años*. para optar la Licenciatura en Pedagogía Infantil, en la Universidad de la Sabana. El objetivo fue describir cómo las actividades educativas que involucran música, cuerpo y movimiento contribuyen al desarrollo de la atención sostenida en cinco niños de 4 a 5 años. En conclusión, se puede decir que la atención como proceso cognitivo permite que los niños desarrollen de manera óptima los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, es necesario utilizar actividades pedagógicas en el aula para estimular la atención de los estudiantes y aumentar su nivel durante la enseñanza del contenido. Por lo tanto, a través de este trabajo de investigación pretendemos describir, utilizando un diseño de investigación de carácter cualitativo (intervención educativa), si existen cambios en la atención sostenida de cinco niños de 4 a 5 años que asisten a una fundación sin fines de lucro. Encarna música, cuerpo, movimiento y otras actividades que no involucran componentes y está ubicado en Bogotá.

## **2.2. Bases teóricas o científicas**

Las variables de estudio se amparan en las teorías que a continuación se detallan: la variable independiente: juego infantil se sustenta en la teoría propuesta por Bermejo y Blázquez (2019) El juego infantil y su metodología. Asimismo, la variable dependiente: atención se sustenta en la teoría propuesta por Villarroya y Muiños (2019) La atención: principales rasgos, tipos y estudio.

### **2.2.1. Juego infantil**

El juego es una actividad universal. Ha existido a lo largo de la historia humana y la sociedad. Esto lo pueden comprobar los restos arqueológicos que muestran evidencias de juegos de azar que se remontan a miles de años atrás. Los juegos y juguetes han evolucionado con el tiempo. Bermejo y Blázquez (2019) Sus características dependen del valor que se le otorga al juego y del contexto sociocultural en el que se desarrolla. Muchos escritores han definido el juego. Sin embargo, no existe una definición unificada del concepto de juego, ya que cada uno utiliza referencias diferentes para describir el término. Sin embargo, teniendo en cuenta las definiciones de diversos autores, podemos decir lo siguiente: “El juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre

y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales” (Taipe Cuñas, 2019, p. 4)

Por otro lado, las características implícitas en el juego son las siguientes que se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 1

*Características*

Es libre y voluntario	el componente de libertad de elección es inseparable del concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.
Se centra en un espacio y un tiempo concretos	el espacio está relacionado con el lugar donde se desarrolla la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.
Es autotélico	se juega por el mero placer de jugar, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.

*Fuente:* Taipe Cuñas (2019)

Asimismo, El juego es una actividad importante en la vida de niños y niñas, ya que proporciona alegría y diversión y desarrolla habilidades sociales, intelectuales, emocionales y motoras. Además, según Bermejo y Blázquez (2019), el juego otorga a los niños la capacidad de desarrollar la iniciativa, de ser autónomos e independientes y de conocerse a sí mismos y a los demás.

El juego les permite a los infantes a ser más equilibrados con sus emociones, movimientos, relaciones con los demás, le permite aprender por medio del juego que es una riqueza en sí mismo, enseña a prepararse para la vida adulta. Se analizan las características principales del juego se considera espontáneo, libre, motivado de manera intrínseca y placentero que permite al juego ser una actividad que se realiza por sentir gusto y alegría. Los niños y niñas adquieren aprendizajes para el desarrollo evolutivo. (Taipe Cuñas, 2019, p. 5)

El juego es un período del desarrollo general del niño dividido en etapas sucesivas. Por tanto, el juego forma parte de la vida y el comportamiento de los niños en las diferentes etapas de desarrollo. Esto nos ayuda a aprender, comprender, crecer, socializar y aprender la cultura de cualquier sociedad. El juego en la infancia nos permite acercarnos al mundo que nos rodea, abordar diferentes temas y comprender diferentes historias. Estos

juegos pueden enseñar a los niños a pertenecer a un lugar, a convivir, a alcanzar sus objetivos, a comunicarse y a participar en la sociedad en la que viven.

En el juego se crean espacios que comparten los niños. En el que empiezan aprender normas de convivencia y conductas sociales. “El juego en sí mismo es libre, liberador, crea los espacios para dar nuestro toque personal, es integrador y no competitivo, no excluye, nos da la libertad de elegir su continuidad o transformación, libre de agresiones o discriminaciones” (Bermejo y Blázquez, 2019, p. 25). Cuando los niños y las niñas participan en el juego, son libres de crear, elegir, imaginar y participar en el juego según su edad cronológica. Además de la tolerancia y la comprensión de las diferencias, se crea un espacio de participación entre jugadores que son agentes activos que buscan el cambio y el crecimiento personal. El juego permite a una persona participar en la sociedad y aprovechar al máximo las oportunidades.

El juego es una actividad para todos, no sólo para los niños. El juego trae alegría y, a través del juego, podemos compartir y comunicarnos. Prepárate para afrontar nuevas situaciones. establecer y cambiar estándares; Te revelamos sus posibilidades y limitaciones.

El juego desarrolla en los niños y niñas capacidades y habilidades que favorecen los desempeños futuros, especialmente la interacción social. La participación de los niños en los juegos genera pertenencia a un grupo, se estrechan lazos de amistad, se conocen e interactúan con los demás y se asumen las reglas sociales de convivencia. (Bermejo y Blázquez, 2019, p. 21)

El juego es una expresión de desafío a los demás, especialmente a los adultos, que los niños imitan o resisten y reemplazan con las reglas del juego. Al participar en juegos, los niños imitan, practican y realizan diferentes actividades realizadas por los adultos. Proporciona una experiencia importante que fomenta la imaginación, la creatividad y el respeto de los niños por las diferentes reglas y jugadores, permitiéndoles participar incluso como adultos.

El juego promueve la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo, así como el trabajo, la fiesta, el sexo, la belleza y la cultura. El juego nos permite satisfacer las necesidades básicas de las personas y de los niños y acercarlos a las normas, reglas y creencias de su contexto cultural mientras disfrutan de cada actividad. El juego se convierte en parte de la vida humana porque es algo que todo el mundo experimenta en

algún momento de la vida. Porque significa felicidad, alegría y diversión compartida con otros como nosotros en un mundo justo para todos.

El juego proporciona ciertas señales clave que indican los mayores logros y el máximo desarrollo de un niño. La siguiente tabla muestra las cinco características principales del juego.

Tabla 2

*Características fundamentales*

El juego se encuentra motivado de manera intrínseca.	Es un fin por sí solo, emprendido solo por la satisfacción plena que genera.
El juego consiste en que el juego debe ser elegido libremente por los participantes.	Si a los niños se les obliga o incluso se les presiona con amabilidad para que jueguen, quizá no consideren la actividad asignada como juego en absoluto.
El juego debe ser placentero.	Los niños deben disfrutar de la experiencia, o no puede ser considerada un juego.
El juego es su naturaleza no literal.	Es decir, involucra un cierto elemento de imaginación, una distorsión de la realidad que se adapta a los intereses del jugador.
En el juego el jugador participa de manera activa.	El niño debe involucrarse física, psicológicamente, o en ambas formas, en lugar de mantenerse pasivo o indiferente ante lo que está ocurriendo.

*Fuente:* Bermejo y Blázquez (2019)

Las características explican qué es el juego y muestran a través de diferentes aspectos que el juego es gratuito, que es específico para las personas, que las personas lo disfrutan y participan en diferentes actividades según sus intereses. Además, Bermejo y Blázquez (2019) garantizar la satisfacción y felicidad de los niños y niñas. El juego te ayuda a resolver problemas enfrentándote a varios problemas durante el juego.

Por otro lado, este juego es necesario para el desarrollo general del niño. Estas características muestran que el juego es un elemento importante en la vida de niños y niñas ya que estimula y posibilita el desarrollo en diversas áreas, ya que el objetivo del juego es que los niños disfruten de las actividades. Involucran y también ayudan a los niños a abordar habilidades sociales como la individualidad, la confianza, la

autoconciencia, etc., habilidades y capacidades para hacer amigos y socializar en entornos específicos.

Por otro lado, según Bermejo y Blázquez (2019) el juego está diseñado para entrenar el reino de la imaginación para la realización concreta del futuro. El mundo del juego te espera con un mundo de complejidades.

El juego es innato y un paso preparatorio necesario para desarrollar los órganos y las habilidades que los niños utilizarán cuando sean adultos. En las primeras etapas, un niño no puede afrontar el entorno y lo que sucederá en el futuro. Esto se debe a que los niños tienen que pasar por varias etapas de desarrollo para adaptarse al mundo de los adultos.

Los niños y niñas se capacitan a través del juego, tendencias, conductas y expresiones en la infancia, que luego utilizan para importantes propósitos cuando sean adultos. El objetivo es prepararse para la vida y prepararse para feroces batallas. El juego ayuda a los niños a crear acciones y escenas que luego utilizarán como adultos. Se trata de prepararlos para la vida: crear un entorno en el que puedan compartir sus pensamientos, ideas y sentimientos con los demás.

También, según Bermejo y Blázquez (2019) El juego es un medio de expresión y satisfacción de deseos. Por tanto, lo asocio con la expresión del instinto, es decir, con el instinto de placer. Agrega valor emocional al juego y reduce la ansiedad de su bebé. A través del juego, los niños repiten todo lo que ha influido en su vida.

A través del juego y de forma inconsciente, los niños se convierten en actores exteriorizando acontecimientos negativos, retratando aspectos negativos de la realidad, transmitiendo miedos y reaccionando ante acontecimientos pasados. Sin embargo, según esta teoría, el juego tiene la función de expresar emociones reprimidas, crear situaciones positivas y repetir situaciones fallidas.

A través del juego, niños y niñas expresan sus alegrías, miedos y ansiedades, y a través del juego pueden vivir una serie de experiencias que satisfacen las diferentes necesidades de cada etapa de la infancia.

Y estos juegos permiten a niños y niñas adaptarse a las diferentes experiencias, información y habilidades que adquieren en su entorno. En este sentido, el juego consta de dos procesos simultáneos: asimilación y acomodación.

La asimilación significa tomar material nuevo del mundo exterior e incorporarlo a nuestras estructuras existentes. De manera que es la anexión de la nueva información dentro de las estructuras ya existentes, para lograr incorporarse de acuerdo a las necesidades e intereses de cada persona. Por otra parte, la acomodación es la reacción al material recién incorporado, es decir se modifica las estructuras mentales previas para incluir la información nueva adquirida. (Bermejo y Blázquez, 2019, p. 41)

Para Piaget en la teoría psicoevolutiva, el juego es una actividad intelectual porque la estructura del pensamiento es la misma, pero existen diferencias importantes. Si bien las actividades intelectuales tienen fines, el juego es un fin en sí mismo. Intelectualmente, implica la coordinación de las estructuras mentales construidas internamente por los niños con el mundo externo, mientras que el juego implica la integración de actividades realizadas por placer y propósito personal.

#### **2.2.1.1. Juegos sensoriales**

Los juegos sensoriales son juegos que involucran los sentidos básicos de los niños. El juego sensorial comienza en la primera semana de vida y continúa durante toda la infancia, aunque es un juego de movimiento especializado en el período sensoriomotor desde el 1 día hasta los 2 años.

El juego sensorial se puede clasificar según cada sentido, incluidos la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Uno de los mayores aportes de María Montessori a la educación temprana fue el diseño de materiales específicamente diseñados para desarrollar cada sentido. Decroly también ha recopilado y creado juegos con este fin.

Ejemplos de estos juegos incluyen el peek-a-boo, juegos de detección e identificación de tamaños o formas, sonajeros, cascabeles o cajas de música, canciones, sonidos de animales, gallinas ciegas (el conocimiento de los demás mejora a través del tacto), nostalgia (olfato), juegos aromáticos, etc. Plantas de la granja de la escuela.

Tabla 3  
*Juegos sensoriales*

---

Visuales  
Auditivos  
Táctiles  
Olfativos  
Gustativos

---

*Fuente:* propia

Por otro lado, en las siguientes líneas se detalla las formas de fomentar la estimulación sensorial en Educación Infantil.

Primero, se debe fomentar la escucha. Las actividades auditivas agudizan la percepción, fomentan la actividad física, mejoran el movimiento y la coordinación de los niños y fomentan el desarrollo del lenguaje. Algunas actividades que puede realizar incluyen: usar sonajeros o juguetes que emitan sonidos o música, imitar sonidos de animales o hacer que su hijo imite diferentes movimientos y sonidos.

Segundo, debe ser visualmente estimulante. Para estimular la visión, el aula debe pintarse con variedad de colores y objetos de diferentes tamaños, formas y tonalidades. Esto le permite utilizar herramientas para vivir en su entorno, interactuar y comunicarse con otras personas. Las actividades que puede realizar incluyen jugar con espejos u objetos reflectantes, jugar con luces o juguetes brillantes, u esconder objetos para que su hijo los encuentre (puede usar una caja normal).

Tercero, se debe proporcionar estimulación táctil. Esta es probablemente la forma de estimulación más importante porque es el sentido que aparece desde el inicio de la vida y que mayor información aporta al niño. La estimulación desarrolla y estimula las conexiones cerebrales, mejorando el desarrollo cognitivo y psicoemocional. Para estimular a tu hijo puedes jugar con plástico u objetos de diferentes estructuras, envolver a tu hijo en diferentes telas o permitir que partes de su cuerpo experimenten diferentes sensaciones: frío, calor, aire, peso, etc.

Cuarto, se debe realizar estimulación olfativa. Desde el nacimiento, el bebé comienza a experimentar estas sensaciones al reconocer el olor de la madre o de la leche materna. Para estimularlo es importante rodearlo de un olor agradable, no demasiado fuerte, y durante los juegos diarios acostumbrarlo a los olores comunes: frutas, flores, comida.

Quinto, se debe realizar estimulación del gusto. El sentido del gusto es un sentido que el niño aprende porque no surge de cero. También controla y desarrolla procesos como la succión, la masticación, la deglución y los eructos. Para ello, puedes experimentar con alimentos de sabores fuertes para ver cómo reaccionan, masajearles la boca para estimularla y variar los alimentos para que se acostumbren a todos los sabores y texturas.

### **2.2.1.2. Juegos verbales**

Los juegos de palabras favorecen y enriquecen el aprendizaje de idiomas. Comienza unos meses después de que el cuidador le habla al bebé y el bebé eventualmente imita los sonidos. Ejemplo: Trabalenguas, veo-veo.

Los juegos verbales son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla. (Taípe Cuñas, 2019, p. 38)

Es un juego que tiene como objetivo asociar símbolos con significado. Amplia tu vocabulario y relaciona hechos y situaciones con tus experiencias. Los juegos de lenguaje deben desarrollarse en un ambiente de diversión y juego. Explicar el juego a los niños creando diferentes situaciones.

Los juegos de lenguaje como acertijos, trabalenguas, hilos y rimas son una serie de ayudas lingüísticas que desarrollan las diversas y ricas actividades de pensamiento de niños y niñas y exploran su potencial intelectual.

Los juegos de palabras implican la percepción auditiva, la percepción visual y la correcta pronunciación de letras, palabras, sílabas y fonemas. Esto permite a los niños y niñas utilizar correctamente los patrones sonoros de su lenguaje interno o desarrollar su lenguaje. Además, como se menciona en el libro de texto, los juegos son una actividad característica de niños y niñas. "En el enfoque comunicativo partimos de la premisa de que, para alcanzar la competencia comunicativa, necesitamos desarrollar un conjunto de procesos y conocimientos de diferente tipo (por ejemplo, lingüísticos, socioculturales) que los estudiantes utilizan en situaciones comunicativas en el mundo real. En consecuencia, el juego tiene importancia social, emocional y cognitiva.

Por otra parte, todos los juegos orales contribuyen al desarrollo del lenguaje. Porque desde el nacimiento, el bebé practica constantemente gimnasia facial, observa las acciones de los demás y comienza a balbucear. Todo se reduce a entrenar los músculos que luego nos permiten comunicarnos con el mundo y entrar en el aparato simbólico, es decir, el lenguaje, que permite a una persona transmitir sus pensamientos a los demás. A medida que los niños crecen, estos juegos se vuelven más complejos. Los niños pequeños tienen la capacidad de pronunciar correctamente, formar frases, cantar, adivinar, etc. Los juegos de palabras desarrollan las habilidades intelectuales de los niños y fortalecen sus vínculos emocionales con sus padres. Por tanto, las familias juegan un papel importante en el desarrollo del lenguaje de los niños. Si su hijo está emocionalmente seguro y estimulado verbalmente, su expresión verbal se desarrollará de forma normal y óptima. Por lo tanto, los juegos de lenguaje resaltan las características lúdicas y creativas del lenguaje, lo que los hace atractivos cuando se trabaja con estudiantes de todas las edades, incluso en el nivel de escuela primaria. Como se mencionó anteriormente, los niños y las niñas aprenden jugando. Por tanto, utilizar estrategias que combinen aprendizaje y juego puede conducir a un mejor aprendizaje. Los "juegos orales" brindan la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento ricas y completas, expresión oral y escrita. Los juegos de palabras nos permiten apreciar la lengua materna y la cultura oral de nuestros alumnos mediante la recreación de juegos tradicionales. Por ello, los profesores deben fomentar situaciones en las que los niños y niñas puedan utilizar el lenguaje de una forma natural, amena, estimulante y amena.

### **2.2.1.3. Juegos de memoria**

Los juegos de memoria son cursos interactivos que entrenan diferentes tipos de memoria y desarrollan habilidades sociales y cognitivas según el estilo de aprendizaje de los lectores activos. Los juegos de memoria son juegos interactivos diseñados para desarrollar habilidades cognitivas de una forma divertida y atractiva. Hay diferentes tipos de juegos de memoria como encontrar las mismas imágenes, colocar tarjetas entre imágenes y palabras, colocar tarjetas entre imágenes y oraciones, resolver acertijos, reconocer formas, memoria rápida, recordar palabras, encontrar diferencias, etc. Entre dos imágenes, recordar palabras, etc.

Los juegos de memoria principalmente centran la atención del estudiante en el léxico, y expresiones básicas del lenguaje. Además, ayudan a orientar al repaso y renovación de vocabulario específico, contribuyendo a ejercitar la memoria, capacidad muy elemental y necesaria en el aprendizaje de una lengua extranjera. También, contribuye a la pronunciación correcta, lo cual es un factor necesario en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Los jugadores aprecian las diferencias de significado que puede haber entre dos palabras o frases con pequeñas variaciones fonéticas. (Castillo Medina, 2019, p. 52)

Los juegos de memoria proporcionan más motivación en el aprendizaje porque sin querer dan forma al aprendizaje. Debido a que el jugador o estudiante no sabe lo que está aprendiendo, el aprendizaje se desarrolla automáticamente en función del comportamiento motor. Los juegos de memoria son juegos clásicos desde una perspectiva educativa, que te ayudan a aprender vocabulario o nuevas palabras de una forma divertida.

Por otro lado, la memoria es una capacidad cerebral muy importante que tenemos. Esto nos permite almacenar, recuperar y adquirir nueva información sobre una variedad de temas, incluidos recuerdos, conocimientos y habilidades del pasado. Contrariamente a la creencia popular, esta habilidad no es un talento inmutable con el que nacemos, sino una habilidad en la que podemos trabajar y mejorar. Por eso es importante entrenar la memoria, pero hay que entrenarla y fortalecerla, aunque sea un poco desde pequeño, no sólo cuando seas mayor.

También, es importante que los estudiantes desarrollen sus habilidades de memoria porque constantemente se enfrentan a situaciones estresantes mientras estudian para exámenes donde la memoria es importante. Tienes que entrenar para mantener tu memoria. Hay varios ejercicios y hábitos que puedes utilizar para lograrlo y es muy importante recordarlos.

### **2.2.2. Atención**

Si le preguntas a alguien qué es la atención plena, es seguro decir que todos conocen la definición informal del término. Entonces, en general, se puede definir como una situación en la que una persona escucha atentamente o se da cuenta de lo que quiere. O lo dices o lo haces. Por otro lado, la RAE la define como una actividad y la destaca como un "acto de participación". Si nos adentramos en el campo de la psicología, los

autores que estudiaron este concepto no pudieron llegar a una única definición correcta. Porque, como veremos, la atención es una combinación de procesos, mecanismos y acciones relacionados, estímulos, etc.

Las inconsistencias en la sistematización del concepto de atención y la existencia de muchas definiciones de este término generan problemas que complican el estudio de la atención, como los problemas que enfrentan los científicos con respecto a la asignación de tiempo para la atención. Cuidadoso. Identificar la primera y última etapa de la atención en los sistemas cognitivos.

La atención es un conjunto de características como el control, la intensidad, la selección y la intensidad que intervienen en el proceso que desarrolla el mecanismo atencional y permite que se pueda procesar y atender la información de forma efectiva. (Villarraig y Muiños, 2019, p. 4)

La atención es el proceso de enfocar y seleccionar la información más importante y seleccionar estímulos importantes. El resto de estímulos se encuentran dispersos porque no son parte central del proceso.

La atención es un proceso diverso que involucra diferentes estructuras cerebrales. Villarraig y Muiños (2019) la asistencia puede incluir una variedad de funciones, según el propósito de la tarea. A veces la atención debe centrarse en seleccionar determinados estímulos, mientras que otros deben suprimirse. A veces, realizar una tarea requiere dividir la atención entre diferentes piezas de información. En muchas actividades, especialmente en las escolares, el objetivo tiene que ver con mantener la concentración. Estas funciones reflejan el papel central que juega la atención en el proceso de aprender a aprender seleccionando y codificando nueva información.

Por otro lado, Atender implica enfocar selectivamente la mente en ciertos estímulos mientras se ignoran otros estímulos. Según esta definición, el sistema de atención realiza dos funciones principales: regular la atención del sistema cognitivo y seleccionar los estímulos adecuados. Basándose en investigaciones neuropsicológicas, Postner y Burke propusieron tres hipótesis sobre las bases anatómicas y funcionales de la atención. En la siguiente tabla se detallan los siguientes aspectos.

Tabla 4  
*Hipótesis*

- 
- a) El sistema atencional se encuentra en cierta medida anatómicamente diferenciado de los sistemas encargados del procesamiento de la información.
  - b) La atención esta soportada en extensas y variadas redes de áreas anatómicas, es decir no se encuentra localizada en un área única.
  - c) Las diversas áreas implicadas en la atención cumplen funciones distintas y específicas.
- 

*Fuente:* Villarroig y Muiños (2019)

La atención se puede definir como un estado neurocognitivo que subyace a los procesos de percepción y, por tanto, desempeña un papel importante en el aprendizaje. El papel de la atención en la función cognitiva es fundamental. Este proceso cognitivo tiene prioridad sobre otros procesos cognitivos como la memoria. Las deficiencias en su trabajo suelen estar asociadas con un diagnóstico de problemas de aprendizaje.

Una de las clasificaciones más relevantes a lo largo de la literatura consultada es la que diferencia dos componentes en el sistema de atención: un sistema central ligado a la memoria de trabajo, implicado en la activación voluntaria de redes y circuitos cerebrales, mediado por el área prefrontal del cerebro. El segundo sistema relacionado con procesos de atención automática (involuntaria) regulado por el área parietal del cerebro. (Ojeda Ojeda, 2019, p. 15)

Activar el sistema de atención automática no requiere intensidad por parte del sujeto. Este tipo de atención no está directamente relacionado con procesos competitivos. La activación está asociada a la necesidad de adaptarse al entorno. Como resultado, la activación del sistema central implica la regulación voluntaria del sistema de atención a estímulos específicos y la selección consciente de información.

Asimismo, la atención es el pilar más importante en el proceso de aprendizaje, ya que es un requisito previo para el proceso de enfocar, retener y recuperar información. La concentración es esencial para construir nuevas conexiones neuronales y formar circuitos cerebrales permanentes. La creación de circuitos y conexiones neuronales estables y duraderos sólo ocurre cuando prestamos atención.

En lo que se refiere a los niveles básicos, alerta o vigilancia y atención sostenida, motivación e intereses, sueño, fatiga, dificultad de la tarea, atractivo de la tarea, ruido y estímulos distractores, luminosidad del aula, estilo del profesor.... son factores que ayudan o dificultan al mantenimiento de la atención. Además, existen fluctuaciones en los niveles atencionales: la atención sostenida va disminuyendo

a lo largo del día y también a lo largo de la realización de las diferentes tareas. Es por ello necesario establecer periodos de descanso. Algunos autores recomiendan diez minutos de descanso cada hora u hora y media, correspondiente a los ciclos del sueño y a los ciclos observados durante el día. Y a la hora de transmitir contenidos nuevos es importante la brevedad, precisión y claridad, y no emplear más de quince minutos, porque la adquisición de nuevos conocimientos requiere atención plena. Para tareas de repaso, que consumen menos recursos, puede ser más extenso el tiempo y contenido. (Bernabéu Brotóns, 2019, p.17)

La naturaleza de los receptores sensoriales y las vías de señalización son consideraciones para la atención en el aula. Carranza Y Curasma (2019) los receptores sensoriales visuales y auditivos experimentan un proceso de habituación neurofisiológica a la estimulación uniforme, lo que reduce la atención sostenida. El contraste sensorial es importante. Por ello, es importante controlar la entonación y el volumen de la voz, utilizar el lenguaje no verbal y desplazarse por el aula.

Por otra parte, el cerebro se centra naturalmente en estímulos nuevos o relacionados. En entornos muy homogéneos, las vías sensoriales se adaptan muy rápidamente, reduciendo automáticamente la atención. El ruido, el desorden u otros cambios en el ritmo de la escuela pueden ser muy perturbadores, pero una forma de empezar de nuevo es mediante el contraste sensorial.

Los entornos ricos en estímulos no sólo mejoran significativamente los procesos de atención, sino que también aumentan significativamente (alrededor del 6%) el colículo superior, una estructura cerebral involucrada en la orientación automática de la atención visual. La atención plena también mejora la actividad de las células basales y la remodelación cortical.

Los cambios emocionales, la ansiedad, el miedo y el estrés tienen un impacto directo en la atención selectiva y los procesos de control atencional. Por ejemplo, el estrés puede causar hipervigilancia y afectar los procesos de selección, haciendo que los estudiantes se concentren más en la información que los rodea que en lo que están aprendiendo (por ejemplo, los estímulos auditivos pueden percibirse como agresivos y distractores).

La estimulación de la atención favorece los procesos de aprendizaje. Se ha comprobado que realizar ejercicios atencionales durante unos minutos antes del inicio de la clase mejora directamente la calidad de la atención y las funciones

ejecutivas, y tras un año académico, se aprecia una mejora importante de la actividad cerebral y un incremento en la participación de estructuras asociativas prefrontales, propias de los procesos atencionales voluntarios y funciones cognitivas y en áreas asociativas temporoparietales, asociadas con procesos atencionales involuntarios y de reconocimiento de la información sensorial auditiva y verbal. (Villarroig y Muiños, 2019, p. 45)

El control de la atención es una de las funciones más importantes de la atención. Carranza y Curasma (2019) Porque describe la mayoría de las actividades que responden a objetivos específicos y requieren respuestas específicas. En las actividades de enseñanza y aprendizaje, el conocimiento de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes a una determinada edad facilita estos procesos de control, especialmente los de selección y organización de la atención. Esto es especialmente importante durante la adolescencia. Según Fuenmayor y Villasmil (2019):

La atención se da cuando el receptor empieza a captar activamente lo que ve lo que oye y, comienza a fijarse en ello o en una parte de ello, en lugar de observar o escuchar simplemente de pasada. Esto se debe a que el individuo puede dividir su atención de modo que pueda hacer más de una cosa al mismo tiempo. Para ello adquiere destrezas y desarrolla rutinas automáticas que le permiten realizar una serie de tareas sin prestar, según parece, mucha atención. (p. 193)

Esto se llama teoría de la capacidad, que afirma que la cantidad de atención que una persona puede prestar en un momento dado puede variar dependiendo de cuán motivada y estimulada esté. Esto significa centrar su atención en algo y no en otra cosa. Como señala el autor, en este enfoque hablaríamos de atención selectiva. Carranza y Curasma (2019) esto se debe a que las personas seleccionan e interpretan continuamente la información que reciben de su mundo o entorno a lo largo de su vida. Si le prestas a toda la misma atención, la gente se aburrirá.

Asimismo, la atención está relacionada con otros procesos cognitivos básicos, como la percepción y la memoria, y es un proceso importante en el procesamiento de la información. Sin embargo, tienen propiedades especiales que pueden ayudarnos a comprender mejor su funcionamiento en el contexto de la realización de tareas requeridas por el medio ambiente. De hecho, la atención tiene cinco propiedades: amplitud, selectividad, intensidad, oscilación o desplazamiento y control.

La primera, *la amplitud* Se refiere a la capacidad de atender múltiples eventos y es limitada y dependiente de un conjunto de propiedades, como la cantidad de información a la que un organismo puede atender simultáneamente y la cantidad de tareas que puede realizar simultáneamente (Carranza y Kurasma, 2019). Esta habilidad se puede ampliar con la práctica.

La segunda, característica de la atención es *la intensidad*. La cantidad de atención prestada a un objeto o tarea se caracteriza por una relación directa con el nivel de alerta y vigilancia del individuo (Carranza y Curasma, 2019). Esta propiedad depende de variables internas o externas.

La tercera, característica, El *oscilamiento* se trata de un cambio constante de atención debido a la necesidad de procesar más de una fuente de información. Esta capacidad le da a la persona la capacidad de ser flexible y adaptarse a las exigencias del entorno, especialmente cuando una persona tiene que concentrarse en muchas cosas al mismo tiempo o está distraída y necesita cambiar su atención (Carranza y Curasma, 2019).

La cuarta, característica de la *atención es el control*. En este caso, es importante distinguir entre atención libre y controlada. La atención libre es la atención que no se centra en un objetivo particular. La atención controlada asegura el funcionamiento eficiente de los mecanismos de acuerdo con las exigencias del entorno.

La quinta, característica de la *atención es la selectividad*, esta descripción indica el tipo de estímulo o tarea seleccionada. Esta descripción se refiere a la cantidad de información que se puede procesar simultáneamente y la cantidad de tareas que se pueden realizar debido a limitaciones atencionales. Puedes participar simultáneamente. Debido a estas limitaciones, la selección de información está determinada por el tipo de estímulo (novedad, sorpresa, amenaza o satisfacción de necesidad) y el número de estímulos o tareas.

Finalmente, la atención plena se produce a través de una variedad de actividades o experiencias que nos permiten hacer inferencias sobre los mecanismos de funcionamiento de la atención. Carranza y Curasma (2019) las principales actividades en las que se observan estos procesos psicológicos básicos incluyen actividades evocadas por el sistema nervioso, actividades cognitivas y experiencias subjetivas. Esta actividad también se llama actividad intrínseca o fisiológica. o fuera de actividades deportivas.

Por otro lado, la activación fisiológica ocurre cuando los mecanismos atencionales se exponen a estímulos que requieren altos niveles de atención o esfuerzo mental, y el sistema nervioso central sufre una serie de cambios fisiológicos. Estos cambios fisiológicos se denominan correlatos psicofisiológicos de la atención (pueden observarse y medirse directamente, siendo los dos más representativos la actividad de las ondas cerebrales y la actividad cortical indicada por los potenciales evocados).

Asimismo, la actividad motora se caracteriza porque consiste en una respuesta externa del sistema nervioso a un acto de atención o puede evaluarse y/o medirse directamente cuando se presenta un estímulo nuevo o intenso y se presenta al girar la cabeza. Inhibición de otros movimientos. acción motora. Acciones, coordinación corporal específica y movimientos oculares.

Encimia, la segunda actividad visible de la atención es la actividad cognitiva, que se produce bajo la influencia de tareas específicas presentadas por estímulos específicos. Carranza y Curasma (2019) estas tareas pueden incluir identificación, discriminación, identificación, recuerdo, reconocimiento y recuperación. Y la tercera expresión de la atención plena es la experiencia subjetiva, que se refiere al sentimiento interno de atención plena. Esto dependerá del nivel de esfuerzo que implica una tarea que requiere cierto nivel de atención, o del nivel de fatiga que sientas si la tarea lleva demasiado tiempo.

#### **2.2.2.1. Atención selectiva**

La atención selectiva es una forma de atención que permite a las personas concentrarse en estímulos relevantes mientras ignoran los estímulos irrelevantes que contienen información importante. Es decir, cuando una persona se detiene a percibir un estímulo, ese estímulo puede contener información tanto relevante como irrelevante. La capacidad de procesar información y distinguir entre lo importante y lo secundario proviene de la atención selectiva. Sin embargo, para algunos autores esta forma de procesar la información no resulta nada sencilla, ya que tiende a excluir completamente la información, retrasando la respuesta deseada.

En el medio, hay innumerables estímulos e información que los individuos deben seleccionar, procesar y eliminar. Por tanto, la atención selectiva es la atención que se produce cuando un organismo procesa específicamente sólo una parte de la información

o algunos estímulos, activando procesos de control de los mecanismos que seleccionan los estímulos adecuados para completar el proceso de atención. Hay dos pasos en este proceso: El primer paso es seleccionar un estímulo apropiado de todos los presentados en el entorno. En segundo lugar, debe seleccionar la respuesta que se proporcionará como resultado de la información recibida.

Al momento de seleccionar un estímulo o en el momento de la respuesta, en el proceso de selección de atención, aparecen simultáneamente dos aspectos que constituyen la dimensión de la atención selectiva:

- Para que ocurra la selección atencional, debe ocurrir un fenómeno de enfoque que centre la atención en un estímulo específico en el entorno. Este tipo de atención se llama atención enfocada.
- Otra dimensión de la atención selectiva es ignorar estímulos que no son informativos ni relevantes para los procesos de atención en curso. Esta medida es relevante para situaciones en las que se presentan múltiples estímulos simultáneamente y solo ocurre una respuesta. Los estímulos que están presentes en el entorno y no están relacionados con el proceso de desarrollo se denominan distractores. Esto se debe a que la presencia de ese estímulo provoca fluctuaciones atencionales que conducen al desarrollo inadecuado de los procesos atencionales. Además, estos estímulos que distraen están asociados con respuestas inconsistentes. Esto se debe a que una persona no puede responder a todos los estímulos que se le presentan y debe inhibir una selección de estos estímulos para poder realizar la tarea de manera efectiva.

La aparición de estímulos distractores juega un papel muy importante en el procesamiento de estímulos relevantes, ya que altera o impide los procesos atencionales y el correcto procesamiento de la información relevante. Villarraig y Muiños (2019) Se han realizado varios estudios para determinar en qué medida los estímulos que distraen interrumpen o interrumpen el procesamiento de estímulos, y los hallazgos incluyen:

- Cuanto más similar sea el estímulo que distrae al estímulo relevante que requiere procesamiento, más probable será que interfiera.
- Cuando la distancia espacial entre el estímulo distractor y el estímulo relevante sea poca existirá mayor distracción en el proceso de atención ya que en la atención visual el estímulo distractor se encontrará dentro del foco de atención.

- El grado de interferencia está determinado por la asociación semántica entre el estímulo distractor y el estímulo relacionado.
- La modalidad sensorial a través de la cual se percibe un estímulo es un factor crítico en la medición de la interferencia de estímulos que distraen, siendo la dirección acústica la vía de interferencia más grande.
- Se ha observado que, en determinadas tareas de ejecución, los estímulos ya no causan interferencias significativas si inicialmente se perciben como objetivos y luego aparecen como estímulos que distraen.
- Otro factor a considerar es la naturaleza del estímulo que distrae, siendo ciertas características del estímulo las que causan la mayor ansiedad.

Ahora bien, Se ha demostrado que estructuras cerebrales como el tálamo, el hipocampo y los núcleos espinales (subdivisiones del tálamo) están asociadas con procesos de atención selectiva. Sin embargo, el papel principal en este tipo de atención lo desempeña el lóbulo parietal. Por ejemplo, el daño a la corteza parietal inferior se ha asociado con falta de atención unilateral y procesos atencionales en la corteza parietal posterior. Se ha demostrado que estas estructuras cerebrales permanecen intactas en niños con TDAH.

#### **2.2.2.2. Atención dividida**

A diferencia de lo que ocurre durante los procesos de atención selectiva, este estado no está asociado con la selección de estímulos específicos del entorno, sino más bien con una atención dividida que responde a múltiples estímulos del entorno. “Atendiendo a todo aquello que demanda nuestra atención y es relevante para la actividad que se quiere llevar a cabo; de manera que la ejecución de tareas se produce de forma simultánea” (Villarraig y Muiños, 2019, p. 16). Por lo tanto, es necesario crear el siguiente conjunto de estrategias que aseguren la eficiencia de los procesos de atención.

- Lograr oscilaciones atencionales efectivas permite que la atención pase rápidamente de una información a otra, sin perder la recepción y el procesamiento de estímulos relevantes. Para que esta estrategia sea efectiva, las acciones que se realizan deben pertenecer a la misma modalidad sensorial.

- En situaciones en las que las tareas simultáneas no provocan una desconexión atencional, la atención se asigna de acuerdo con un modelo de recursos en el que se asignan los estímulos necesarios a cada tarea.
- Otra estrategia a considerar es la práctica. Porque esta será una estrategia que puede potenciar el desarrollo de las otras dos estrategias comentadas anteriormente.

La mayoría de las investigaciones sobre la atención dividida concluyen que nuestra capacidad para prestar atención a más de una cosa a la vez es limitada. Estas limitaciones atencionales deben asignarse de acuerdo con la tarea en cuestión y son el resultado de los recursos humanos disponibles que pueden llegar a sus límites.

Para que el proceso de atención sea efectivo se deben optimizar estos recursos disponibles y para ello se diferencian los procesos automáticos y los procesos controlados, que en función de su grado de implicación van a permitir una mejor compatibilidad de las tareas y por tanto un procesamiento más eficaz. (Villarraig y Muiños, 2019, p. 17)

El procesamiento consciente determina la presencia de tres características. Primero está la intención de realizar la acción, segundo es la conciencia y finalmente se observa interferencia con otras actividades mentales concurrentes. El fenómeno de interferencia mencionado anteriormente es causado por limitaciones en nuestra capacidad para realizar dos tareas simultáneamente. Estos obstáculos pueden ser de dos tipos:

- Una discapacidad especial es aquella que se debe a la exigencia de realizar simultáneamente dos tareas de la misma estructura cognitiva que no pueden separarse. O, si necesita que los procesos se ejecuten simultáneamente, puede ejecutarlos secuencialmente.
- Si el punto muerto se debe a que dos tareas solicitan un recurso compartido, se trata de un punto muerto no específico.

### **2.2.2.3. Atención sostenida**

La atención sostenida es un factor que se encarga de activar ciertos mecanismos o procesos en el cuerpo que permiten a una persona concentrarse, prestar atención a un determinado estímulo y mantener este estado durante mucho tiempo. La atención sostenida es el enfoque sostenido en una sola tarea durante un período prolongado de

tiempo y está determinada por varios factores, incluidas las propiedades físicas del estímulo, el número de estímulos, la velocidad de presentación y el grado de influencia. No les llama la atención, es recomendable. Saber cuándo y dónde se produce la estimulación.

La atención sostenida es una actividad que requiere que un individuo mantenga la atención durante un período de tiempo relativamente largo. Por tanto, existen mecanismos para mantener la concentración.

Todos sabemos que la atención puede ser mantenida más o menos tiempo, pero siempre que se realizan tareas que requieren desarrollarse en un tiempo prolongado llega un punto en que la atención disminuye tornándose una atención más dispersa cuando el decremento es consecuencia de la distraibilidad o incluso se llega a perder produciéndose un lapsus en el que se observa un empobrecimiento de la intensidad de la atención, este deterioro de la atención tanto por distraibilidad como por lapsus es conocido como menoscabo de la atención. (Villarraig y Muiños, 2019, p. 18)

El concepto de atención sostenida incluye los conceptos de vigilancia y vigilancia, que se han utilizado como sinónimos en algunos contextos para referirse a los procesos de atención sostenida porque estaban estrechamente relacionados cuando originalmente se pensaba que la vigilancia determinaba la eficiencia. El sistema nervioso dio lugar a una atención sostenida, lo que permitió a las personas prestar atención, pero el uso del término como sinónimo pronto se consideró incorrecto. Porque hay signos que distinguen los términos.

- El concepto de vigilancia se refiere a un tipo específico de tarea de concentración de atención sostenida y no abarca todo el concepto de atención sostenida.
- La excitación determina qué tan alerta y alerta estamos, pero no es el único factor que afecta el funcionamiento atencional.
- La eficacia de los procesos de atención sostenida no depende sólo del estado de alerta y alerta del individuo. Se debe considerar el estado de activación.

Por otro lado, estudios de neuroimagen han demostrado que la corteza prefrontal juega un papel importante en la atención sostenida. Un estudio encontró que los cambios en el lóbulo frontal afectan la atención sostenida. La atención, por otro lado, se considera

una función independiente y distinta de la función ejecutiva. Sin embargo, se ha sugerido que los cambios en la atención pueden ser un síntoma de cambios en la función ejecutiva.

## **2.2. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)**

Juego infantil: “El juego es una actividad con determinadas reglas cuyo objetivo principal es la diversión y el placer. Puede ser utilizado con fines pedagógicos como objetivo secundario” (Beeloom, 2022, p. 2).

Juegos sensoriales: “Son aquellos juegos en los que se involucra cualquiera de los sentidos del niño” (Beeloom, 2022, p. 3).

Juegos verbales: “Como adivinanzas, trabalenguas, retahílas, rimas, entre otras, constituyen una serie de recursos que ayudan a la expresión oral en los niños, ya que los mismos desarrollan variadas y ricas actividades de pensamiento y exploran las capacidades de su intelecto” (Bocanegra Vilcamango, 2019, p. 32).

Juegos de memoria: “Son la herramienta ideal para reforzar estas habilidades e incorporar aprendizajes esenciales como el abecedario, números, colores y formas” (Bocanegra Vilcamango, 2019, p. 40).

Atención: “Es una capacidad cognitiva que permite atender tanto a los estímulos ambientales como a los estados internos de cada uno, siendo un gran número los estímulos y eventos que solicitan nuestros recursos atencionales al mismo tiempo” (Bitbrain, 2019, p. 4).

Atención selectiva: “Se produce cuando centras la atención en un estímulo en el que estás enfocado, ignorando el resto” (Bitbrain, 2019, p. 5).

Atención dividida: “Es la habilidad que tenemos los seres humanos de responder a varios estímulos o tareas que aparecen de forma simultánea” (Bitbrain, 2019, p. 5).

Atención sostenida: “Se trata de la capacidad de atender a un estímulo o actividad durante un largo periodo de tiempo” (Bitbrain, 2019, p. 5).

## **CAPÍTULO III**

### **HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

H<sub>e1</sub>: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

H<sub>e2</sub>: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

H<sub>e3</sub>: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

#### **3.3. Variables definición conceptual y operativa**

Tabla 5

*Definición conceptual y operativa*

<b>Variables definición conceptual</b>	<b>Variables definición operativa</b>
VI: Juego infantil: “El juego es una actividad con determinadas reglas cuyo objetivo principal es la diversión y el placer. Puede ser utilizado con fines pedagógicos como objetivo secundario” (Beeloom, 2022, p. 2).	La variable fue manipulada a través de 30 sesiones de clase que involucró las dimensiones: Juegos sensoriales, juegos verbales. juegos de memoria.
VD: Atención: “Es una capacidad cognitiva que permite atender tanto a los estímulos ambientales como a los estados internos de cada uno, siendo un gran número los estímulos y eventos que solicitan nuestros recursos atencionales al mismo tiempo” (Bitbrain, 2019, p. 4).	La variable fue medida a través de 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 midieron la dimensión atención selectiva. Asimismo, los ítems del 8 al 14 midieron la dimensión atención dividida. Y, los ítems del 14 al 20 midieron la dimensión atención sostenida

*Fuente:* Propia

## **CAPÍTULO IV METODOLOGÍA**

### **4.1. Método de investigación**

El método que se empleó fue el método científico. Según Ramón Ruiz (2017) Un procedimiento o herramienta científica adecuada para manipular, combinar y utilizar imágenes de objetos similares. Además, esto nos permite determinar si una hipótesis particular merece estatus legal. Los pasos utilizados en la investigación son la observación, el reconocimiento de problemas, la hipótesis, la predicción, la experimentación, el análisis de resultados y la presentación de conclusiones.

Asimismo, como método específico se empleó el método experimental. Según Loli Quincho (2020) esto implica observar, manipular y registrar variables que afectan a los sujetos.

### **4.2. Tipo de investigación**

El tipo de investigación fue aplicada. Ramón Ruiz (2017) en el campo de la ciencia, la investigación aplicada se ocupa de los intentos de convertir el conocimiento puro, es decir, la teoría, en conocimiento práctico y útil para la sociedad.

### **4.3. Nivel de investigación**

El nivel de investigación fue explicativo. Loli Quincho (2020) investigación que sugiere relaciones causales que son insuficientes para lograr el objetivo únicamente mediante estadísticas y que deben cumplir otros criterios para una relación causal. Los

experimentos son los más populares, pero no son esenciales para las conclusiones de la investigación.

#### 4.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue preexperimental. Chávez et al, (2020) el experimento se centra en el fenómeno en estudio, desarrolla una hipótesis ofreciendo un tratamiento o estímulo a un grupo y luego observa los efectos midiendo una o más variables.

Tabla 6

*Diseño de investigación*

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

*Fuente:* Propia

#### 4.5. Población y muestra

Tabla 7

*Población y muestra*

<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
81 niños del ciclo II de una institución educativa de Huancayo.	27 niños del ciclo II de una institución educativa de Huancayo.
Total, de la muestra	27

*Nota:* fuente nómina de matrícula de la I.E

Tabla 8

*Criterios de inclusión y exclusión*

<b>Criterio de inclusión</b>	<b>Criterio de exclusión</b>
Se considero a los estudiantes del ciclo II (3,4,5 años)	Se excluyeron a los niños de 3,4 años

*Fuente:* Propia

Asimismo, el muestreo es no probabilístico, intencional.

#### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 9

*Técnica e instrumento*

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Análisis de desempeño	Lista de cotejo

*Fuente:* Propia

#### 4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se empleó para el análisis de datos la estadística descriptiva, que se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 10

*Estadística descriptiva*

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

*Fuente:* Propia

#### 4.8. Aspectos éticos de la investigación

En cuanto a los aspectos éticos del estudio, se consideraron los puntos especificados en el artículo 27 del Reglamento General de Investigación. Se obtuvo el consentimiento informado de la población de estudio. Se garantizó el bienestar y la integridad de los participantes del estudio. Evitar actividades que dañen la naturaleza y la biodiversidad. La responsabilidad por la relevancia, el alcance y el impacto de la investigación se ejerce a nivel individual, institucional y social, y siempre se mantiene la integridad.

La investigación del artículo 28 también fue apropiada. Proporciona rigor científico para asegurar la validez, confiabilidad y credibilidad de los métodos, fuentes y datos. Se garantizó la confidencialidad y el anonimato de los participantes del estudio. Los resultados de la investigación se hicieron públicos en su totalidad en el momento oportuno. No hubo plagio. Y los resultados serán anunciados.

## CAPÍTULO V RESULTADOS

### 5.1. Descripción de resultados

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

##### 5.1.1.1. Medidas de tendencia central, dispersión

##### Observación de entrada y salida

Tabla 11  
*Atención*

		O1	O2
N	Válido	27	27
	Perdidos	0	0
Media		12	17
Mediana		12	18
Moda		11	18
Desv. Desviación		2	1
Varianza		3	2

*Fuente:* Propia

##### **Interpretación:**

Se evidencio en la observación de entrada (O1) que la media fue 12. De igual manera, la mediana fue 12. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 11. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

De igual manera, Se evidencio en la observación de salida (O2) que la media fue 17. De igual manera, la mediana fue 18. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 18. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

### 5.1.1.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

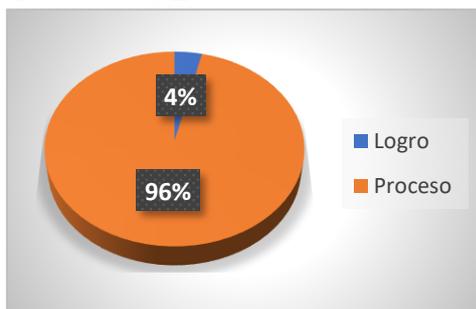
#### Observación de entrada y salida

Tabla 12  
Atención

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	1	4	27	100
Proceso	26	96	0	0
Inicio	0	0	0	0
Total	27	100	27	100

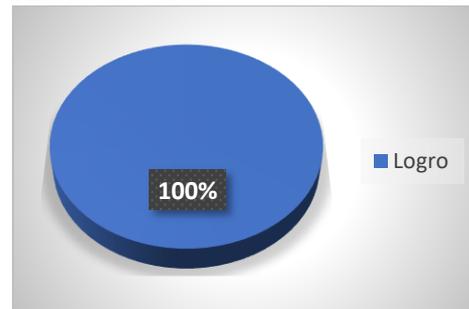
Fuente: Propia

Figura 2  
Atención - OE



Fuente: Propia

Figura 3  
Atención - OS



Fuente: Propia

#### Interpretación:

Según la tabla 12 y la figura 2, en la O1 el 4% (1) niño se ubicó en el nivel logro. Se evidenció en el niño procesos mentales complejos que son necesarios para un funcionamiento mental. De manera similar, se comprobó la capacidad de generar y mantener un estado de activación en el cerebro que les permitió procesar la información recibida a través de los sentidos, filtrando la información no deseada y centrándose en la información importante. Por tanto, los mecanismos atencionales funcionan pertinentemente para poder realizar cualquier proceso cognitivo. Y, el 96% (26) niños se

ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificulta desarrollar los procesos mentales complejos que son necesarios para un funcionamiento mental. De manera similar, se les dificultó generar y mantener un estado de activación en el cerebro que les permitió procesar la información recibida a través de los sentidos, y no son capaces de filtrar la información no deseada y centrarse en la información importante. Por tanto, los mecanismos atencionales no funcionan pertinentemente para poder realizar cualquier proceso cognitivo. Por ello requieren permanentemente la compañía de la docente.

A diferencia de, la tabla 12 y la figura 3, en la O2 se evidencio que el 100% (27) niños se ubicaron en el nivel logro. Se evidenció en los niños procesos mentales complejos que son necesarios para un funcionamiento mental. De manera similar, se comprobó la capacidad de generar y mantener un estado de activación en el cerebro que les permitió procesar la información recibida a través de los sentidos, filtrando la información no deseada y centrándose en la información importante. Por tanto, los mecanismos atencionales funcionan pertinentemente para poder realizar cualquier proceso cognitivo.

### **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 13

*Atención selectiva*

		O1	O2
N	Válido	27	27
	Perdidos	0	0
Media		5	7
Mediana		5	7
Moda		4	7
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	0

*Fuente:* Propia

### Interpretación:

Se evidencio en la observación de entrada (O1) que la media fue 5. De igual manera, la mediana fue 5. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 4. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

De igual manera, se evidencio en la observación de salida (O2) que la media fue 7. De igual manera, la mediana fue 7. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 7. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

#### 5.1.2.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

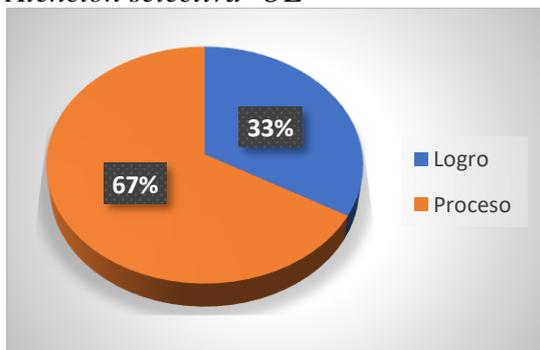
##### Observación de entrada y salida

Tabla 14  
*Atención selectiva*

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	9	33	24	89
Proceso	18	67	3	11
Inicio	0	0	0	0
Total	27	100	27	100

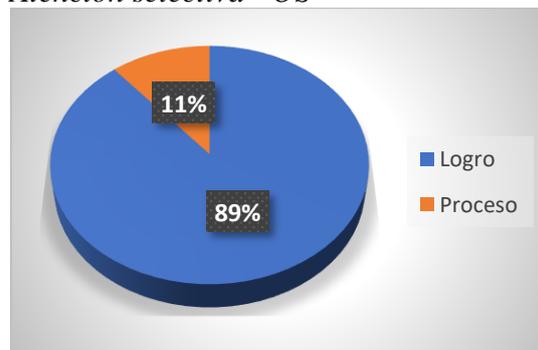
Fuente: Propia

Figura 4  
*Atención selectiva- OE*



Fuente: Propia

Figura 5  
*Atención selectiva - OS*



Fuente: Propia

### Interpretación:

Según la tabla 14 y la figura 4, en la O1 el 33% (9) niños se ubicaron en el nivel logro. Se evidencio en los niños la capacidad de mantener la actividad cognitiva ante diversos estímulos distractores externos o internos. Asimismo, se percibió la capacidad de distinguir entre estímulos que son relevantes y los que no. Asimismo, el 67% (18) estudiantes se ubicaron en el nivel logro. A los niños se es dificultó la capacidad de mantener la actividad cognitiva ante diversos estímulos distractores externos o internos. Asimismo, se les dificulto distinguir entre estímulos que son relevantes y los que no. Y, para lograr requirieron el acompañamiento permanente de la docente.

A diferencia de, la tabla 14 y la figura 5, en la O2 el 89% (24) niños se ubicaron en el nivel logro. Se evidencio en los niños la capacidad de mantener la actividad cognitiva ante diversos estímulos distractores externos o internos. Asimismo, se percibió la capacidad de distinguir entre estímulos que son relevantes y los que no. Y, 11% (3) niño se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se es dificultó la capacidad de mantener la actividad cognitiva ante diversos estímulos distractores externos o internos. Asimismo, se les dificulto distinguir entre estímulos que son relevantes y los que no. Y, para lograr requirieron el acompañamiento permanente de la docente.

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

##### Observación de entrada y salida

Tabla 15

*Atención dividida*

		O1	O2
N	Válido	27	27
	Perdidos	0	0
Media		5	6
Mediana		5	6
Moda		5	7
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	1

*Fuente:* Propia

## Interpretación

Se evidencio en la observación de entrada (O1) que la media fue 5. De igual manera, la mediana fue 5. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 1. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

De igual manera, se evidencio en la observación de salida (O2) que la media fue 6. De igual manera, la mediana fue 6. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 7. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron 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 16  
*Atención dividida*

Niveles	PE		PS	
	F	%	f	%
Logro	6	22	18	67
Proceso	21	78	9	33
Inicio	0	0	0	0
Total	27	100	27	100

*Fuente:* Propia

Figura 6  
*Atención dividida OE*

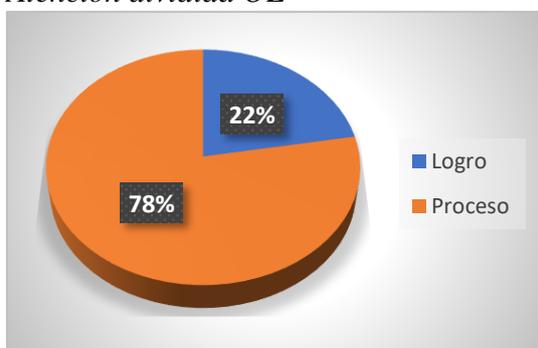
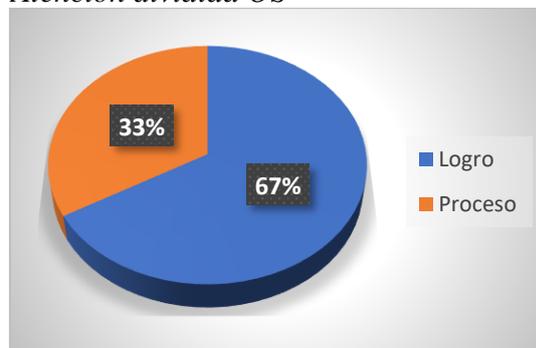


Figura 7  
*Atención dividida OS*



*Fuente:* Propia

### Interpretación:

Según la tabla 16 y la figura 6 en la O1, se evidencio que el 22% (6) niños se ubicaron en el nivel logro. Se evidencio en los niños la capacidad de concentrarse en varias ideas o tareas a la vez. Por ejemplo. Cantaron una canción en voz alta mientras coloreaban un dibujo. De igual manera, según el 78% (21) niños se ubicaron en el nivel proceso. Se evidencio en los niños dificultad para concentrarse en varias ideas o tareas a la vez. Por ejemplo. No lograron dibujar y cantar una canción en voz alta mientras coloreaban un dibujo.

A diferencia de, la tabla 16 y la figura 7 en la O2, se evidencio que el 67% (18) niños se ubicaron en el nivel logro. Se evidencio en los niños la capacidad de concentrarse en varias ideas o tareas a la vez. Por ejemplo. Cantaron una canción en voz alta mientras coloreaban un dibujo. Y, el 33% (9) niños se ubicaron en el nivel proceso. Se evidencio en los niños dificultad para concentrarse en varias ideas o tareas a la vez. Por ejemplo. No lograron dibujar y cantar una canción en voz alta mientras coloreaban un dibujo.

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

##### Observación de entrada y salida

Tabla 17

*Atención sostenida*

		O1	O2
N	Válido	27	27
	Perdidos	0	0
Media		2	5
Mediana		2	5
Moda		2	6
Desv. Desviación		1	1
Varianza		2	1

*Fuente:* Propia

### Interpretación

Se evidencio en la observación de entrada (O1) que la media fue 2. De igual manera, la mediana fue 2. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos

fue 2. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron que los datos se encontraron agrupados en función a la media aritmética.

De igual manera, se evidencio en la observación de salida (O2) que la media fue 5. De igual manera, la mediana fue 5. Y, el valor que divide en dos partes iguales los datos obtenidos fue 6. Finalmente, la desviación y la varianza determinaron 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 18

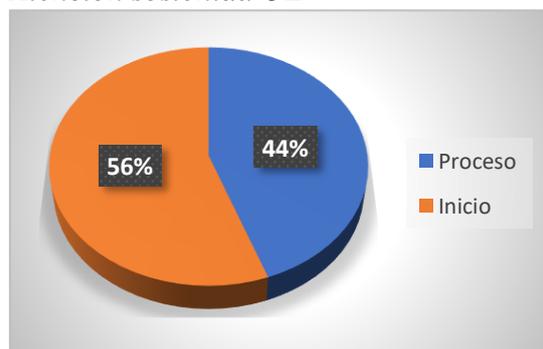
#### Atención sostenida

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	0	0	9	35
Proceso	12	44	17	65
Inicio	15	56	1	0
Total	27	100	27	100

Fuente: Propia

Figura 8

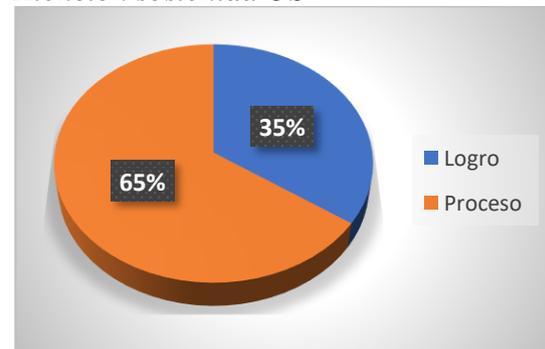
#### Atención sostenida OE



Fuente: Propia

Figura 9

#### Atención sostenida OS



#### Interpretación:

Los resultados demostraron que la tabla 18 y la figura 8, se evidencio que el 44% (12) niños se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó mantener la atención en un estímulo durante un período de tiempo prolongado. En otras palabras, no lograron

mantener una atención continua durante el desarrollo de las actividades académicas. Y, el 56% (15) niños se ubicaron en el nivel inicio. No se evidenció los rasgos de la atención sostenida en los niños.

A diferencia de, Los resultados demostraron que la tabla 18 y la figura 9, se evidenció que el 35% (9) niños se ubicaron en el nivel logro. Se evidenció en los niños la capacidad de mantener la atención en un estímulo durante un período de tiempo prolongado. En otras palabras, presentaron una atención continua durante el desarrollo de las actividades académicas. Asimismo, el 65% (17) niños se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó mantener la atención en un estímulo durante un período de tiempo prolongado. En otras palabras, no lograron mantener una atención continua durante el desarrollo de las actividades académicas.

## 5.2. Contrastación de hipótesis

### 5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 19

*Distribución normal de la prueba de entrada y salida*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
O1	,973	27	,686
O2	,932	27	,076

*Fuente:* Propia

El resultado de la tabla 19, evidenció que los resultados se encuentran agrupados, por ello se determinó emplear una prueba paramétrica, para este caso la prueba t.

### 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 ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Ha: El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

### b) Estadígrafo de prueba

El estadígrafo de prueba más apropiado para el análisis es la prueba estadística t de datos relacionados.

### c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 20

*Prueba de muestras emparejadas – Variable*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>										
		Diferencias emparejadas				95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior				
1	O1 - O2	5,59259	2,11695	,40741	6,43003	4,75515	13,727	26	,000	

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

### d) Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística:  $p < 0.05$
- Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

### 5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e1</sub>

#### a) Formulación de la hipótesis

Ho: El juego infantil no influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

Ha: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

## b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 21

*Prueba de muestras emparejadas – D1*

		<b>Prueba de muestras emparejadas</b>								
		Diferencias emparejadas								
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
					Inferior	Superior				
Par 1	O1 - O2	1,77778	1,47631	,28412	2,36179	1,19377	6,257	26	,000	

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

## c) Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística:  $p < 0.05$
- Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

### 5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e2</sub>

#### a) Formulación de la hipótesis

Ho: El juego infantil no influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Ha: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

#### b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 22  
*Prueba de muestras emparejadas – D2*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>									
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		1,48148	1,34079	,25804	2,01188	,95108	5,741	26	,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 hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

## 5.2.5. Contrastación y validación de la hipótesis específica H<sub>e3</sub>

### a) Formulación de la hipótesis

Ho: El juego infantil no influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Ha: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

### b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 23  
*Prueba de muestras emparejadas – D3*

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>									
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		2,33333	1,61722	,31123	2,97308	1,69358	7,497	26	,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 hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

**5.3. Discusión de resultados**

Los resultados permitieron determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023. Por otro lado, el resultado más relevante determinó que el 100% de los niños lograron procesos mentales complejos que son necesarios para un funcionamiento mental. De manera similar, se comprobó la capacidad de generar y mantener un estado de activación en el cerebro que les permitió procesar la información recibida a través de los sentidos, filtrando la información no deseada y centrándose en la información importante. Por tanto, los mecanismos atencionales funcionan pertinentemente para poder realizar cualquier proceso cognitivo. Por otro lado, la contrastación y validación de hipótesis determinó que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Carrasco Paulino (2023) indicó que los niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad de entre 7 y 11 años deben jugar un juego serio para mejorar su memoria de trabajo. El trastorno por déficit de atención e hiperactividad, considerado el problema neuroconductual más prevalente en los niños, afecta aproximadamente al 5% de todos los niños en todo el mundo. Dado que las funciones ejecutivas, como la memoria de trabajo, están relacionadas con la atención en los niños con este trastorno, numerosos estudios han demostrado los beneficios del uso de juegos serios en los tratamientos para estos niños. 22 niños participaron en un experimento utilizando ZOO-MT durante cinco semanas en tres sesiones por semana. Se utilizaron las pruebas de Dígitos, Letras y Números y la Escala de Inteligencia Wechsler para Niños y Adolescentes de la Escala de Inteligencia

Wechsler para Niños y Adolescentes para evaluar la memoria de trabajo de ambos grupos de niños antes de la primera sesión, y se utilizaron las mismas pruebas para evaluar Memorias de trabajo tras la finalización de la sesión final.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Díaz Monroy (2022) la conexión entre los juegos verbales y la creatividad infantil. El objetivo era identificar cómo interactúan los juegos verbales y la creatividad de los niños. Para mostrar la relación que existe entre las variables, en este estudio se utilizó un enfoque de diseño cuantitativo, el cual fue la correlación descriptiva. 10 estudiantes en total conforman la población de la institución, la cual se divide en dos secciones supervisadas por tres secciones y dos docentes. Muestra: Doce estudiantes conformaron la muestra no probabilística que se utilizó en este estudio. El tesista eligió la muestra con base en sus ideas o criterios, incluyendo las similitudes que los estudiantes compartían entre sí, sus edades y sus diversas características. Métodos de recolección de datos: Dado que la observación se ajusta mejor a las características de la muestra, se utilizó este método para recolectar diversos datos que nos permitieron sacar conclusiones a través de tablas estadísticas. determinando una magnitud muy fuerte de asociación entre los juegos verbales y la creatividad infantil.

Los resultados permitieron determinar la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Por otro lado, el resultado más relevante determinó que el 89% de los niños lograron la capacidad de mantener la actividad cognitiva ante diversos estímulos distractores externos o internos. Asimismo, se percibió la capacidad de distinguir entre estímulos que son relevantes y los que no. Por otro lado, la contrastación y validación de hipótesis determinó que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Pérez Reyes (2022) desarrollo multisensorial a través de juegos infantiles inclusivos. En la investigación se han utilizado métodos y técnicas de diseño centrado en el usuario (DCU) y están organizados mediante tarjetas de método IDEO. Durante la etapa inductiva del proceso se identificaron usuarios, stakeholders y tendencias. Luego se realizaron encuestas, estudios etnográficos y entrevistas a padres, profesionales y otros actores clave. En la conceptualización se utilizaron cuatro estudios etnográficos y para analizar el

comportamiento y crear las propuestas se utilizaron herramientas como la etnografía rápida, el análisis de errores, el análisis antropométrico y los inventarios personales. Finalmente, para su validación se realizaron prototipos de experiencia, entrevistas, análisis estructural y modelado a escala digital. Dada la prevalencia actual de parques infantiles y centros de estimulación para discapacitados, se prevé que las propuestas mejoren las capacidades psicomotoras y prevengan enfermedades.

Por otro lado, se realiza la siguiente conjetura con la investigación Huamancayo Dueñas (2020) métodos de instrucción para ayudar a niños de 3 a 5 años a desarrollar su capacidad de atención. El desarrollo de la atención en el nivel de educación preescolar sirvió como tema de estudio. Está específicamente interesado en aprender qué técnicas de enseñanza pueden emplear los educadores de la primera infancia para ayudar a los niños de entre 3 y 5 años a desarrollar su capacidad de atención. Utilizar diferentes recursos y actividades para alcanzar objetivos educativos específicos es posible gracias a estrategias de enseñanza. Esta es la razón por la que se analiza una variedad de estrategias de instrucción para fomentar la concentración utilizando un enfoque lúdico basado en el progreso total del desarrollo del estudiante. Se trata de un Estado del Arte, o estudio documental, en el que se examinan diferentes fuentes, entre ellas libros, artículos de revistas y tesis. El proyecto se divide en dos secciones temáticas principales. La primera sección intenta conceptualizar qué entendemos por atención, su significado, cómo funciona y los diferentes tipos de atención disponibles. El segundo explora la idea de estrategias de enseñanza y ofrece una variedad de ellas diseñadas para captar el interés de niños y niñas de entre 3 y 5 años. También aclara los roles del profesor y de los alumnos en relación a estas estrategias. La contribución de esta investigación es brindar a los docentes un conjunto de herramientas de técnicas para mejorar los procesos de aprendizaje y atención de sus estudiantes, con la opción de modificar estas técnicas para adaptarlas a las necesidades y rasgos de personalidad de cada alumno.

Los resultados permitieron determinar la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Por otro lado, el resultado más relevante determinó que el 67% de los niños lograron la capacidad de concentrarse en varias ideas o tareas a la vez. Por ejemplo. Cantaron una canción en voz alta mientras coloreaban un dibujo. Por otro lado, la contrastación y validación de hipótesis determinó que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y se acepta

la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Tuni Pacur (2019) el impacto del juego en el aprendizaje de los alumnos de 5 años. El objetivo del estudio era conocer cómo afectaba el juego al aprendizaje de alumnos de 5 años. En conclusión, se debe realizar una sensibilización y/o actualización del manejo de las herramientas de planificación curricular para que el aprendizaje sea efectivo y relevante. Esto permitirá a los profesores diagnosticar las necesidades de los estudiantes al inicio del año escolar y elegir los componentes y capacidades más adecuados. importante en el sentido de que apoya el desarrollo natural del estudiante. Además, los investigadores están examinando el ritmo y el estilo de aprendizaje que los niños emplean con mayor frecuencia al asimilar y adaptarse a nueva información.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Rabasco et al. (2023) Una revisión de la literatura de los últimos cinco años sobre tácticas lúdicas y desarrollo de habilidades sociales de los niños. El objetivo fue analizar la literatura sobre técnicas de juego y habilidades sociales en niños en edad preescolar. El resultado final se consigue destacando cómo las estrategias lúdicas son las más prácticas e instructivas para que los niños pequeños adquieran y desarrollen correctamente sus habilidades sociales y puedan adaptarse a la sociedad en la que viven, siguiendo normas, siendo críticos y fomentando la personalidad independiente. En resumen, se ha demostrado que el juego puede ayudar a los niños en edad preescolar a desarrollar sus habilidades sociales porque a esa edad, cuando ingresan a la escuela, están iniciando su proceso de socialización, lo que les ayuda a definir sus comportamientos y actitudes. que debe adoptar delante de otras personas.

Los resultados permitieron determinar la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Por otro lado, el resultado más relevante determinó que el 35% de los niños lograron la capacidad de mantener la atención en un estímulo durante un período de tiempo prolongado. En otras palabras, presentaron una atención continua durante el desarrollo de las actividades académicas. Por otro lado, la contrastación y validación de hipótesis determino que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Álvarez et al, (2022) El papel del juego simbólico en el desarrollo de las identidades y la participación infantil. Se analizó cómo los niños y las niñas participan en el juego simbólico, cómo afecta sus interacciones entre sí y cómo afecta la forma en que crean sus identidades. Se buscó describir cómo se dio la participación e interacciones de niños y niñas durante la realización del juego simbólico en sus hogares e instituciones y evaluar cómo la propuesta pedagógica basada en el juego simbólico influye en la participación con el fin de promover la participación de niños y niñas y la construcción. de identidad, aplicados a las instituciones y al hogar. Como resultado se descubrió que jugar para los niños y niñas es un derecho que tienen todos los niños, que es algo muy divertido donde pueden ser felices y hacer lo que les gusta, que estar en casa ha hecho posible compartir con todos, que reconocen y tienen una participación dentro de sus hogares, y que hacer representaciones simbólicas, como jugar a que la madre es el bebé o que sus muñecos son sus hijos, que venden productos, o que su casa es una tienda, es una cosa mala que hacer. En conclusión, el juego es una de las mejores formas de aprender porque permite un aprendizaje significativo; Se observó que los niños y niñas practican el juego en momentos de curiosidad, donde expresan sus emociones a través del dibujo, manualidades, baile, canto, entre otras cosas, permitiéndoles imaginar lo que desean; También transformaron muchas formas de jugar en casa, donde cambiaron roles con sus padres o familiares cercanos, reemplazando un elemento por otro, redefiniendo así.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Trujillo et al. (2021) Concepción y síntesis histórica de la educación y el cuidado de la primera infancia. Su objetivo era registrar los componentes que han dado forma al marco educativo y de la primera infancia, así como proporcionar de manera concreta algunos componentes históricos que han dado forma al cuidado de la primera infancia y a diversos procesos educativos. Algunas ideas que han ayudado a centrar la atención en la primera infancia. Finalmente, se enfatiza el alcance y trascendencia de la atención a la primera infancia en el contexto del país. El texto concluye que las políticas que las han definido y que han estado enfocadas a la educación, cuidado y protección de los menores han sufrido una constante reestructuración de los desafíos que se presentan en la atención integral a la primera infancia, principalmente por cambios en la evolución del concepto y comprensión de la niñez.

## CONCLUSIONES

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023. Por otro lado, el resultado obtenido determino que el 100% de los niños lograron desarrollar los procesos mentales complejos que son necesarios para un funcionamiento mental. De manera similar, se comprobó la capacidad de generar y mantener un estado de activación en el cerebro que les permitió procesar la información recibida a través de los sentidos, filtrando la información no deseada y centrándose en la información importante. Por tanto, los mecanismos atencionales funcionan pertinentemente para poder realizar cualquier proceso cognitivo. Asimismo, la contrastación y validación de la hipótesis determino que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Por otro lado, el resultado obtenido determino que el 89% de los niños lograron la capacidad de mantener la actividad cognitiva ante diversos estímulos distractores externos o internos. Asimismo, se percibió la capacidad de distinguir entre estímulos que son relevantes y los que no. Asimismo, la contrastación y validación de la hipótesis determino que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

Se determinar la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Por otro lado, el resultado obtenido determino que el 67% de los niños lograron la capacidad de concentrarse en varias ideas o tareas a la vez. Por ejemplo. Cantaron una canción en voz alta mientras coloreaban un dibujo. Asimismo, la contrastación y validación de la hipótesis determino que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.

Se determinó la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023. Por otro lado, el resultado

obtenido determino que el 35% de los niños lograron la capacidad de mantener la atención en un estímulo durante un período de tiempo prolongado. En otras palabras, presentaron una atención continua durante el desarrollo de las actividades académicas. Asimismo, la contrastación y validación de la hipótesis determino que  $p < 0.05$ . Rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Concluyendo que el juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.

## RECOMENDACIONES

Es recomendable utilizar juegos para niños porque los juegos no sólo son diversión y entretenimiento sino también una necesidad básica para el desarrollo de los niños. Filósofos como Platón y Aristóteles entendieron esto y llamaron al juego una herramienta valiosa para moldear la mente del niño y prepararla para la edad adulta. Por su parte, el psicólogo Jean Piaget también entendió la importancia del juego en la educación temprana y afirmó: "Los niños y las niñas no juegan para aprender, sino que aprenden porque juegan". A través del juego, los niños descubren el mundo que les rodea y desarrollan sus habilidades e intereses.

Asimismo, se recomienda utilizar juegos infantiles porque son fundamentales para el desarrollo de la motricidad y la orientación espacial de los niños. El juego funcional o de movimiento promueve el equilibrio y la fuerza e incorpora pasos de movimiento como caminar, saltar y correr. El juego de manipulación, por otro lado, mejora la coordinación ojo-mano y la motricidad fina, que son la base para el aprendizaje posterior de los niños a escribir.

Por otro lado, utilizar juegos con los niños es importante porque son un pilar importante del desarrollo emocional. A través de actividades divertidas, los niños aprenden a expresar y regular emociones como la frustración, el miedo y la ira. El juego es un medio para encontrar soluciones a los problemas porque nos permite relajarnos y revivir nuestras preocupaciones y miedos. Los juegos también son una fuente de emociones positivas que te hacen sentir bien contigo mismo.

Se recomienda que los resultados de la investigación se hagan públicos. También se recomienda realizar más investigaciones utilizando diseños cuasiexperimentales. Debido a que este estudio abordó el tema a través de un diseño experimental, se justifica tener precaución con respecto a las consecuencias que pueden surgir si los resultados se aplican incorrectamente. Con base en los hallazgos de la investigación, se recomiendan investigaciones futuras utilizando un marco filosófico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, E. (2020). *Estudio de caso en los procesos de atención, en niños de 4 y 5 años del curso de transición I.E.D. Paulo VI, 2020*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Álvarez, M., Botero, S., Díaz, K., Montoya, L., Uribe, M., & Villegas, K. (2022). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. Institución universitaria Tecnológico de Antioquia.
- Álvarez, N., & Vera, J. (2021). *Música, cuerpo, movimiento y atención en niños de 4 a 5 años*. Universidad de la Sabana.
- Beeloom. (2022). *Juegos sensoriales* . <https://www.beeloomkids.com/edublog/juegos-sensoriales-para-peques-beneficios/#:~:text=En%20esencia%2C%20los%20juegos%20sensoriales,sentidos%20no%20est%20completamente%20desarrollados>.
- Bermejo, R., & Blázquez, T. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Síntesis.
- Bernabéu, E. (2019). *La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar*. REIDOCREA .
- Bitbrain. (2019). *Qué es la atención, tipos y alteraciones*. <https://www.bitbrain.com/es/blog/atencion-cognitiva-concentracion>.
- Carrasco, F. (2023). *Juego serio para el reforzamiento de memoria de trabajo en niños entre 7-11 años con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad*. Universidad de Lima.
- Castillo, L. (2019). *Los juegos de memoria y la destreza lectora del idioma inglés en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Atahualpa*. Universidad Técnica de Ambato.
- Cumapa, S. (2019). *La motivación y la atención en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 572 Caserío la Victoria, distrito de Campo Verde Provincia Coronel Portillo-2014*. Universidad Nacionalintercultural de la Amazonia.
- Díaz, C. (2019). *Funciones básicas y atención - concentración en niños y niñas del 2° grado de una I.E Estatal Distrito de Huanchaco de la Provincia de Trujillo*. Universidad Privada Antenor Orrego.

- Díaz, D. (2022). *Los juegos verbales y su relación con la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María*. Universidad Nacional José Faustinosánchez Carrión.
- Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (2019). *La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual*. Revista de Artes y Humanidades UNICA.
- Huamancayo, B. (2020). *Estado del Arte: Estrategias didácticas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 5 años*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Loli, M. (2020). *La Investigación Científica Teoría y Práctica*. Ninaya Alejos Nathali Lizzette.
- Lyno, E., & Lyno, N. (2019). *Los juegos verbales” para desarrollar la competencia de la expresión oral de los niños (as) del segundo grado sección “F”, de la Institución Educativa Emblemático Representativo “Colegio de la Libertad” de la Ciudad de Huaraz, Provincia de Huaraz, Departa*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Maya, E. (2021). *Potenciar los procesos de atención y concentración en niños de 4 a 5 años del hogar infantil el Doncello, Caquetá, 2021*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Miranda, M., & Curasma, J. (2019). *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 2017*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Ojeda, D. (2019). *Influencia de la atención y las estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico*. UNIR.
- Palacios, M. (2019). *El juego en la etapa infantil*. Alianza Editorial.
- 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.
- Perez, G. (2022). *Juegos infantiles inclusivos para el desarrollo multisensorial en espacios públicos del distrito de San Juan de Lurigancho*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Rabasco, M., Ullauri, J., & Aldaz, A. (2023). *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años*. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 - Vol. 9, núm. 3. Abril-Junio, 2023, pp. 1618-1638.

- Rodriguez, G. (2019). *Potenciar la atención de los niños y niñas del grado Kinder "A" del Jardín Infantil "Los Amigos de Paulita" A Través de una Propuesta Lúdico-Pedagógica*. Universidad Libre.
- Taibe, J. (2019). *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años. Estudio en la Escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Trujillo, C. (2021). *Educación y atención a la primera infancia: concepción y síntesis histórica*. Neiva- Colombia.
- Tuni, L. (2019). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Villarraig, L., & Muiños, M. (2019). *La atención: principales rasgos, tipos y estudio*. Universitat Jaume.

**ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA**

**TÍTULO:** Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>General:</b></p> <p>¿Cómo influyen el juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>¿Cómo influyen el juego infantil en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?</p> <p>¿Cómo influyen el juego infantil en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?</p> <p>¿Cómo influyen el juego infantil en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.</p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.</p> <p>Determinar la influencia del juego infantil en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.</p>	<p><b>General:</b></p> <p>El juego infantil influye significativamente en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>He1: El juego infantil influye significativamente en la atención selectiva en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023</p> <p>He2: El juego infantil influye significativamente en la atención dividida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023</p> <p>He3: El juego infantil influye significativamente en la atención sostenida en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023</p>	<p><b>Variable Independiente</b> Juego infantil</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos sensoriales</li> <li>• Juegos verbales</li> <li>• Juegos de memoria</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente</b> Atención</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención selectiva</li> <li>• Atención dividida</li> <li>• Atención sostenida</li> </ul>	<p><b>Tipo investigación</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño</b> Pre experimental GE:01- x - 02</p> <p><b>Población</b> 81 niños del ciclo II de una institución educativa de Huancayo.</p> <p><b>Muestra</b> 27 niños del ciclo II de una institución educativa de Huancayo.</p> <p><b>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</b> Estadística descriptiva e inferencial. Con el apoyo del SPSS V. 26</p>

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Acción de manipulación</b>	<b>Manipulación</b>
<b>Variable Independiente:</b> Juego infantil	“El juego es una actividad con determinadas reglas cuyo objetivo principal es la diversión y el placer. Puede ser utilizado con fines pedagógicos como objetivo secundario” (Beeloom, 2022, p. 2).	La variable será manipulada a través de 30 sesiones de clase que involucrará las dimensiones: Juegos sensoriales, juegos verbales, juegos de memoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos sensoriales</li> <li>• Juegos verbales</li> <li>• Juegos de memoria</li> </ul>	30 sesiones de clase, que involucra las dimensiones del juego infantil	Sesiones de aprendizaje

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
<b>Variable dependiente:</b> Atención	“Es una capacidad cognitiva que permite atender tanto a los estímulos ambientales como a los estados internos de cada uno, siendo un gran número los estímulos y eventos que solicitan nuestros recursos atencionales al mismo tiempo” (Bitbrain, 2019, p. 4).	La variable será medida a través de 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. Por otro lado, los ítems del 15 al 20 medirán la dimensión atención sostenida	Atención selectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se enfoca y mantiene la atención en los estímulos importantes.</li> <li>• Se evidencia la habilidad para enfocar los recursos cognitivos a los estímulos que percibe de manera voluntaria.</li> <li>• Se evidencia una plena concentración</li> <li>• Se percibe capacidad para poder centrarse en estímulos concretos.</li> <li>• Cambia los focos atencionales con facilidad</li> <li>• Mantiene su atención durante un tiempo determinado sobre un estímulo o actividad concreta.</li> <li>• Procesa información necesaria para desarrollar la actividad planteada</li> </ul>	1 2 3 4 5 6 7
			Atención dividida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se percibe la capacidad de focalizar la atención en dos o más tareas al mismo tiempo.</li> <li>• Dibuja y escucha música al mismo tiempo</li> <li>• Presta atención a varios canales sensoriales al mismo tiempo</li> <li>• Copiar un dibujo a la vez que cuenta en voz alta de 5 a 1</li> <li>• Realiza operaciones sencillas mientras responde en voz alta a preguntas.</li> <li>• Copia un dibujo mientras recita un poema</li> <li>• Saltan y cuentan del 1 al 10</li> </ul>	8 9 10 11 10 13 14
			Atención sostenida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuentra las diferencias en los dibujos mostrados</li> <li>• Capacidad de atender a un estímulo durante un largo tiempo</li> <li>• Procesa la información con facilidad</li> <li>• Mantiene conversaciones extensas con sus pares</li> <li>• Se evidencia capacidad de vigilancia y concentración durante un periodo estable de tiempo.</li> <li>• Recuerda secuencias de números</li> </ul>	15 16 17 18 19 20

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicador	Ítems	Escala de medición
<b>Variable dependiente:</b> Atención	Atención selectiva	• Se enfoca y mantiene la atención en los estímulos importantes.	1	Intervalar
		• Se evidencia la habilidad para enfocar los recursos cognitivos a los estímulos que percibe de manera voluntaria.	2	
		• Se evidencia una plena concentración	3	
		• Se percibe capacidad para poder centrarse en estímulos concretos.	4	
		• Cambia los focos atencionales con facilidad	5	
		• Mantiene su atención durante un tiempo determinado sobre un estímulo o actividad concreta.	6	
		• Procesa información necesaria para desarrollar la actividad planteada	7	
	Atención dividida	• Se percibe la capacidad de focalizar la atención en dos o más tareas al mismo tiempo.	8	
		• Dibuja y escucha música al mismo tiempo	9	
		• Presta atención a varios canales sensoriales al mismo tiempo	10	
		• Copiar un dibujo a la vez que cuenta en voz alta de 5 a 1	11	
		• Realiza operaciones sencillas mientras responde en voz alta a preguntas.	10	
		• Copia un dibujo mientras recita un poema	13	
		• Saltan y cuentan del 1 al 10	14	
	Atención sostenida	• Encuentra las diferencias en los dibujos mostrados	15	
		• Capacidad de atender a un estímulo durante un largo tiempo	16	
		• Procesa la información con facilidad	17	
		• Mantiene conversaciones extensas con sus pares	18	
		• Se evidencia capacidad de vigilancia y concentración durante un periodo estable de tiempo.	19	
		• Recuerda secuencias de números	20	

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS  
LISTA DE COTEJO  
ATENCIÓN**

**Código del estudiante: .....**

N°	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PTO.	OBS.
		Cumple	No Cumple		
Atención selectiva					
1	Se enfoca y mantiene la atención en los estímulos importantes.				
2	Se evidencia la habilidad para enfocar los recursos cognitivos a los estímulos que percibe de manera voluntaria.				
3	Se evidencia una plena concentración				
4	Se percibe capacidad para poder centrarse en estímulos concretos.				
5	Cambia los focos atencionales con facilidad				
6	Mantiene su atención durante un tiempo determinado sobre un estímulo o actividad concreta.				
7	Procesa información necesaria para desarrollar la actividad planteada				
Atención dividida					
8	Se percibe la capacidad de focalizar la atención en dos o más tareas al mismo tiempo.				
9	Dibuja y escucha música al mismo tiempo				
10	Presta atención a varios canales sensoriales al mismo tiempo				
11	Copiar un dibujo a la vez que cuenta en voz alta de 5 a 1				
12	Realiza operaciones sencillas mientras responde en voz alta a preguntas.				
13	Copia un dibujo mientras recita un poema				
14	Saltan y cuentan del 1 al 10				
Atención sostenida					
15	Encuentra las diferencias en los dibujos mostrados				
16	Capacidad de atender a un estímulo durante un largo tiempo				
17	Procesa la información con facilidad				
18	Mantiene conversaciones extensas con sus pares				
19	Se evidencia capacidad de vigilancia y concentración durante un periodo estable de tiempo.				
20	Recuerda secuencias de números				

## 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 "Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 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	Edwin, YAURI JANTO
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. Gómez Bendezú, Katty Jesica Bach. Garay, Carabajal Ruth

#### 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	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coeficientes	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 &amp; 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:** Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023

**TESISTA** : Bach. Gómez Bendezú, Katty Jesica  
Bach. Garay, Carbajal Ruth

**Fecha de confiabilidad** : 05 de junio del 2023

PILOTO	ITEMS																			
	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	0	1	0	1	0	1	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
,778	20

**Nota:** La muestra (27 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (5) participantes para realizar la prueba piloto. Y, por criterio de las tesisistas se agregó 7 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 "Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 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. Gómez Bendezú, Katty Jesica Bach. Garay, Carbajal Ruth

#### 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	R	B	Observación
		(1)	(2)	(3)	
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	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coeficientes	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 &amp; 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:** Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023

**TESISTA** : Bach. Gómez Bendezú, Katty Jesica  
Bach. Garay, Carbajal Ruth

**Fecha de confiabilidad** : 05 de junio del 2023

PILOTO	ITEMS																			
	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	0	1	0	1	0	1	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



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA I. E.P VIRGEN DE LAS MERCEDES

03 de octubre del 2023

### CONSTANCIA

Las bachilleras Gómez Bendezú, Katty Jesica; Garay, Carbajal Ruth, han realizado la investigación titulada: Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo – 2023, realizado 03- 07 - 2023 a 03 -10- 2023.cumpliendo satisfactoriamente el cronograma de presentado a mi despacho.

Se expide el presente a solicitud de las interesadas.

Atentamente,

  
MARTEL CABELLO, Modesto  
DIRECTOR



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Gómez Bendezú, Katty Jesica con DNI N° 71999951 Domiciliado en Av. Centenario #595., 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: Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 03 de octubre 2023.



DNI N° 71999951

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Garay Carbajal, Ruth con DNI N° 73256783 Domiciliado en Jr. Auquimarca #424, 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: Juego infantil en la atención en niños del ciclo II de una Institución Educativa de Huancayo - 2023. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 03 de octubre 2023.



DNI N° 73256783

**FOTOS**



## SESIONES DE APRENDIZAJE

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

**I.DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCION EDUCATIVA:**

**PROFESORA(S) DE AULA:** Gómez Bendezú, Katty Jesica

Garay, Carbajal Ruth

**SECCIÓN:**

**EDAD: 5 años**

**FECHA:**

**NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: "JUEGOS DE MEMORIA"**

**NOMBRE DE LA SESIÓN: "MEMORIA VISUAL"**

**PROPÓSITO DE LA SESIÓN: MEMORIZAR Y ORDENAR LOS OBJETOS JUGANDO**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA Y ENFOQUE(S)	COMPETENCIA (S)	CAPACIDAD (ES)	DESEMPEÑO DE EDAD	EVIDENCIA	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN  COMUNICATIVO	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños comparten en forma oral las características de imágenes, objetos y dialogan con la maestra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo.</li> </ul>

ENFOQUE TRANSVERSAL	"El lenguaje se usa de diferentes modos para construir sentidos en los textos"	VALOR	Respeto
COMPORTAMIENTO OBSERVABLE	Escucha a sus compañeros sin interrumpir.	INSTRUMENTO(S) DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo

## II. DESARROLLO:

MOMENTOS DE LA SESION	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN  EJECUCION Y DESARROLLO  ORDEN  SOCIALIZACION  REPRESENTACION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños deciden el sector en el que desean jugar.</li> <li>• Organizan su juego en grupo.</li> <li>• Juegan compartiendo el material y respetando ideas.</li> <li>• Guardan y ordenan el material.</li> <li>• Verbalizan lo realizado</li> <li>• Realizan un dibujo sobre lo ejecutado en el sector que les toco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SECTORES DEL AULA</li> </ul>	40'
RUTINAS DE INGRESO		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos saludamos, saludamos a Dios con una canción,</li> <li>• Recordamos la importancia de estar limpios con la canción de Pin pon</li> <li>• Recordamos las normas trabajadas con anterioridad</li> <li>• Realizamos el control cronológico y meteorológico</li> <li>• Nos dirigimos al servicio higiénico</li> </ul>	CARTELES DEL AULA	• CARTELES DEL AULA
ACTIVIDAD DE ADICIONAL	INICIO  MOTIVACIÓN  SABERES PREVIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra narra un cuento a los niños "El erizo y el globo".</li> <li>• Los niños responden a las preguntas ¿Quién encontró los globos?, ¿a quienes pidió ayuda el erizo ?, ¿Quién logro inflar los globos? ¿les gusta el cuento?</li> </ul>	• cuento	20'



		<b>DESPUÉS DE LA LECTURA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra explicará cuán importante es utilizar la memoria para recordar las enseñanzas.</li> <li>• La maestra preguntará: ¿Qué imagen les gustó más? ¿Qué función cumple la memoria?</li> <li>• La maestra forma grupos y entrega hojas bond a los niños para que ellos puedan dibujar objetos que ellos puedan recordar fuera de clases.</li> <li>• Los niños y niñas exponen su trabajo y la maestra escucha atentamente.</li> <li>• La maestra pregunta: ¿Por qué dibujaron esos objetos? ¿Fue fácil recordar los objetos que dibujaron?</li> </ul>		
	<b>SALIDA</b>	<b>EVALUACIÓN METACOGNICIÓN EXTENCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas expresan sus experiencias en el tema tratado. ¿Cómo te sentiste trabajando este tema?, ¿Aprendiste un poco más sobre la memoria?</li> <li>• Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría.</li> <li>• Los niños con ayuda de sus padres deberán escribir una anécdota que más les haya gustado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de aplicación</li> <li>• Cartel de metacognición</li> </ul>	15´
	<b>RUTINAS DE MEDIA CLASE REFRIGERIO RECREO</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel toalla.</li> <li>• Servilletas</li> <li>• Individuales</li> </ul>	60´	
	<b>RUTINAS DE SALIDA</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenan el aula</li> <li>• Formación</li> <li>• Recomendaciones</li> <li>• Canción de despedida</li> </ul>	• Pandereta	10´

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCION EDUCATIVA:** Virgen de las Mercedes

**PROFESORA(S) DE AULA:** Gómez Bendezú, Katty Jesica  
Garay, Carbajal Ruth

**SECCIÓN:** **EDAD: 5 años**

**FECHA:**

**NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:** “JUEGOS SENSORIALES”

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “DESCUBRIMOS DIERENTES TEXTURAS”

**PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** RECONOCER Y DIFERENCIAR TEXTURAS MEDIANTE EL TACTO

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA Y ENFOQUE(S)	COMPETENCIA (S)	CAPACIDAD (ES)	DESEMPEÑO DE EDAD	EVIDENCIA	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado o de acuerdo con su nivel de escritura).</li> </ul>	Descubre diferentes tipos de texturas con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejos</li> </ul>

<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	“Indagación y alfabetización científica y tecnológica”	<b>VALOR</b>	Respeto
<b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>	Escucha a sus compañeros sin interrumpir.	<b>INSTRUMENTO(S) DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo

## II. DESARROLLO:

MOMENTOS DE LA SESION		PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños deciden el sector en el que desean jugar.</li> <li>• Organizan su juego en grupo.</li> </ul>	• SECTORES DEL AULA	40´
		EJECUCION Y DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegan compartiendo el material y respetando ideas.</li> </ul>		
		ORDEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardan y ordenan el material.</li> </ul>		
		SOCIALIZACION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalizan lo realizado</li> </ul>		
		REPRESENTACION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan un dibujo sobre lo ejecutado en el sector que les toco.</li> </ul>		
RUTINAS DE INGRESO			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos saludamos, saludamos a Dios con una canción,</li> <li>• Recordamos la importancia de estar limpios con la canción de Pin pon</li> <li>• Recordamos las normas trabajadas con anterioridad</li> <li>• Realizamos el control cronológico y meteorológico</li> <li>• Nos dirigimos al servicio higiénico</li> </ul>	<b>CARTELES DEL AULA</b>	• CARTELES DEL AULA
<b>ACTIVIDAD DE</b>	<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños entonan la canción “Los cinco sentidos”.</li> </ul>	• Papelote	20´



		<p><b>Elaboración del plan de acción</b></p> <p><b>Recojo de análisis de resultados</b></p> <p><b>Estructuración del saber construido</b></p> <p><b>Evaluación y comunicación</b></p>	<p>¿Qué textura tiene cada objeto? ¿Por qué tiene esa textura?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra escribe en el papelote lo que los niños responden.</li> <li>• Los niños y niñas formaran grupos y jugaran a la “CAJA MÁGICA”.</li> <li>• La maestra presentará a los niños y niñas una caja con un agujero, dentro de la caja habrá diferentes objetos con distintas texturas y tendrán que adivinar el nombre de los objetos. (el grupo ganador será el grupo que tenga más aciertos).</li> <li>• La maestra explicará a sus niños la función del sentido del tacto, mediante el reconocimiento de diferentes texturas. (el peluche y la lija de metal).</li> <li>• La maestra preguntará: ¿Qué sintieron al meter la mano a la CAJA MÁGICA? ¿Qué función cumple las manos para nosotros?</li> <li>• La maestra entrega fichas para que los niños identifiquen las diferentes texturas.</li> <li>• La maestra entrega a los niños hojas para que ellos peguen materiales de diferentes texturas.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas exponen su trabajo con la ayuda de la maestra.</li> <li>• La maestra pregunta: ¿Qué sentimos tocando las diferentes texturas? ¿Cuál te gustó más? ¿Por qué te gustó?</li> </ul>		
<b>SALIDA</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños deberán reconocer y describir los diferentes tipos de texturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de aplicación</li> </ul>	15´

		<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas expresan sus experiencias en el tema tratado. ¿Cómo te sentiste trabajando este tema?, ¿Aprendiste un poco más sobre el sentido del tacto?</li> <li>• Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de metacognición</li> </ul>	
		<b>EXTENCIÓN</b>			
		<b>RUTINAS DE MEDIA CLASE REFRIGERIO RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se lavan las manos</li> <li>• Entonamos la canción de los alimentos</li> <li>• Oramos para bendecir los alimentos</li> <li>• Comen lo preparado</li> <li>• Juegan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel toalla.</li> <li>• Servilletas</li> <li>• Individuales</li> </ul>	60´
		<b>RUTINAS DE SALIDA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenan el aula</li> <li>• Formación</li> <li>• Recomendaciones</li> <li>• Canción de despedida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandereta</li> </ul>	10´

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

**INSTITUCION EDUCATIVA:** Virgen de las Mercedes

**PROFESORA(S) DE AULA:** Gómez Bendezú, Katty Jesica  
Garay, Carbajal Ruth

**SECCIÓN:** **EDAD: 5 años**

**FECHA:**

**NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:** “JUEGOS SENSORIALES”

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** “DESCUBRIMOS DIERENTES TEXTURAS”

**PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** RECONOCER Y DIFERENCIAR TEXTURAS MEDIANTE EL TACTO

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA Y ENFOQUE(S)	COMPETENCIA (S)	CAPACIDAD (ES)	DESEMPEÑO DE EDAD	EVIDENCIA	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado o de acuerdo con su nivel de escritura).</li> </ul>	Descubre diferentes tipos de texturas con objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejos</li> </ul>

<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	“Indagación y alfabetización científica y tecnológica”	<b>VALOR</b>	Respeto
<b>COMPORTAMIENTO OBSERVABLE</b>	Escucha a sus compañeros sin interrumpir.	<b>INSTRUMENTO(S) DE EVALUACIÓN</b>	Lista de cotejo

## II. DESARROLLO:

MOMENTOS DE LA SESION		PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES		PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños deciden el sector en el que desean jugar.</li> <li>• Organizan su juego en grupo.</li> </ul>	• SECTORES DEL AULA	40´
		EJECUCION Y DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegan compartiendo el material y respetando ideas.</li> </ul>		
RUTINAS DE INGRESO		ORDEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardan y ordenan el material.</li> </ul>	CARTELES DEL AULA	• CARTELES DEL AULA
		SOCIALIZACION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalizan lo realizado</li> </ul>		
ACTIVIDAD DE INICIO		REPRESENTACION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan un dibujo sobre lo ejecutado en el sector que les toco.</li> </ul>	• Papelote	20´
		MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños entonan la canción “Los cinco sentidos”.</li> </ul>		



		<p><b>Elaboración del plan de acción</b></p> <p><b>Recojo de análisis de resultados</b></p> <p><b>Estructuración del saber construido</b></p> <p><b>Evaluación y comunicación</b></p>	<p>¿Qué textura tiene cada objeto? ¿Por qué tiene esa textura?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra escribe en el papelote lo que los niños responden.</li> <li>• Los niños y niñas formaran grupos y jugaran a la “CAJA MÁGICA”.</li> <li>• La maestra presentará a los niños y niñas una caja con un agujero, dentro de la caja habrá diferentes objetos con distintas texturas y tendrán que adivinar el nombre de los objetos. (el grupo ganador será el grupo que tenga más aciertos).</li> <li>• La maestra explicará a sus niños la función del sentido del tacto, mediante el reconocimiento de diferentes texturas. (el peluche y la lija de metal).</li> <li>• La maestra preguntará: ¿Qué sintieron al meter la mano a la CAJA MÁGICA? ¿Qué función cumple las manos para nosotros?</li> <li>• La maestra entrega fichas para que los niños identifiquen las diferentes texturas.</li> <li>• La maestra entrega a los niños hojas para que ellos peguen materiales de diferentes texturas.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas exponen su trabajo con la ayuda de la maestra.</li> <li>• La maestra pregunta: ¿Qué sentimos tocando las diferentes texturas? ¿Cuál te gustó más? ¿Por qué te gustó?</li> </ul>		
<p><b>SALIDA</b></p>	<p><b>EVALUACIÓN</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños deberán reconocer y describir los diferentes tipos de texturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de aplicación</li> </ul>	<p>15´</p>

		<b>METACOGNICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas expresan sus experiencias en el tema tratado. ¿Cómo te sentiste trabajando este tema?, ¿Aprendiste un poco más sobre el sentido del tacto?</li> <li>• Ayudamos a los niños a alistarse, guardan sus pertenencias. Nos despedimos cariñosamente y le decimos que mañana los esperamos con mucha alegría.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de metacognición</li> </ul>	
		<b>EXTENCIÓN</b>			
		<b>RUTINAS DE MEDIA CLASE REFRIGERIO RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se lavan las manos</li> <li>• Entonamos la canción de los alimentos</li> <li>• Oramos para bendecir los alimentos</li> <li>• Comen lo preparado</li> <li>• Juegan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel toalla.</li> <li>• Servilletas</li> <li>• Individuales</li> </ul>	60´
		<b>RUTINAS DE SALIDA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenan el aula</li> <li>• Formación</li> <li>• Recomendaciones</li> <li>• Canción de despedida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pandereta</li> </ul>	10´

### SABANA DE RESULTADOS

SABANA DE RESULTADOS PRUEBA DE ENTRADA																								TOTAL: D1-D2-D3
NUMERO DE PREGUNTAS																								
ESTUDIANTES	1	2	3	4	5	6	7	D1	8	9	10	11	12	13	14	D2	15	16	17	18	19	20	D3	D3
1	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	0	0	1	4	0	0	1	0	0	0	1	11
2	1	1	1	1	1	0	1	6	0	1	0	0	0	1	1	3	0	0	1	1	0	1	3	12
3	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	0	1	1	13
4	1	0	1	0	1	0	1	4	0	1	0	0	0	1	1	3	0	1	1	1	1	0	4	11
5	1	1	1	0	1	1	1	6	0	1	0	0	0	1	1	3	1	0	0	0	0	1	2	11
6	1	1	1	0	1	0	1	5	0	1	0	0	1	0	1	3	1	1	1	0	1	1	5	13
7	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	0	1	0	1	5	0	1	0	0	1	2	13
8	1	1	1	0	1	1	1	6	0	1	0	1	0	0	1	3	0	1	0	1	1	0	3	12
9	1	1	1	1	1	0	1	6	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	0	0	1	3	14
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4	16
11	1	1	0	0	1	1	1	5	1	1	1	0	0	1	1	6	0	1	0	0	0	1	2	13
12	0	1	0	0	1	1	1	4	0	1	1	0	1	1	1	5	0	1	0	0	0	0	1	10
13	0	0	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	1	1	5	1	0	0	0	0	1	2	10
14	0	1	1	1	1	0	0	4	0	1	0	0	1	1	1	4	1	0	0	0	1	1	3	11
15	0	1	0	0	0	1	1	3	1	1	0	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	0	1	8
16	0	1	1	0	0	1	1	4	0	1	0	0	0	1	1	3	1	0	0	0	1	1	3	10
17	0	1	1	0	0	1	0	3	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	1	5	13
18	0	1	1	0	0	1	1	4	0	1	0	1	1	1	1	5	0	0	0	0	1	0	1	10
19	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	0	1	1	1	4	0	0	0	1	0	1	2	12
20	0	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	1	0	0	3	14
21	1	1	0	0	0	1	1	4	0	1	1	1	0	1	1	5	1	1	0	0	0	0	2	11
22	0	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	1	1	4	15
23	1	0	0	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	1	1	4	1	1	0	0	1	0	3	12
24	1	0	0	0	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	1	6	1	0	0	0	0	1	2	12
25	1	0	1	0	1	1	1	5	1	1	1	0	1	1	1	6	0	0	0	0	0	0	0	11
26	1	1	1	0	0	0	1	4	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	0	0	0	0	2	12
27	1	0	0	0	1	1	1	4	0	1	1	0	0	0	1	3	0	0	0	1	1	0	2	9

SABANA DE RESULTADOS PRUEBA DE SALIDA																								TOTAL: D1-D2-D3
NUMERO DE PREGUNTAS																								
ESTUDIANTES	1	2	3	4	5	6	7	D1	8	9	10	11	12	13	14	D2	15	16	17	18	19	20	D3	D3
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	0	1	5	1	1	0	1	0	1	4	16
2	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	17
3	1	1	1	1	0	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	17
4	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	17
5	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	17
6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	0	1	0	1	4	16
7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	18
8	1	1	0	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	0	1	3	15
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	17
11	1	1	0	1	0	1	1	5	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	17
12	1	1	0	1	1	0	1	5	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	5	16
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	5	19
14	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	0	1	4	18
15	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	1	0	1	3	17
16	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	18
17	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
18	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	18
19	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
20	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	18
21	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	1	1	1	1	6	18
22	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	5	19
23	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	0	1	1	4	1	1	1	0	0	1	4	15
24	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	0	0	0	1	15
25	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	1	1	1	4	18
26	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	1	1	4	18
27	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	1	4	18