



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS DISEÑADOS EN POWER POINT EN LA ATENCIÓN  
VOLUNTARIA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO LA PRE CIUDAD  
DE PUNO 2021**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. LIZETH NATHALY SALAS VELASQUEZ**

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

**PUNO – PERÚ**

**2022**



## DEDICATORIA

*Dedico este trabajo principalmente a Dios por haberme dado la vida y las fuerzas para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.*

*A mi querida madre por todo su amor, apoyo y sobre todo por incúlcame valores el cual estaré eternamente agradecida.*

*A mi hermana por estar siempre a mi lado incondicionalmente.*

*Lizeth Nathaly*



## AGRADECIMIENTOS

Le doy las gracias a mi querida madre que es mi motivo para salir adelante, quien le debo todo en esta vida y por ser un gran ejemplo de lucha del día a día, mi modelo de que todo en esta vida se puede conseguir en base de constancia y mucho esfuerzo.

A la Universidad Nacional del Altiplano, facultad de Ciencias de la Educación, en especial a la Escuela Profesional de Educación Inicial

A la MSc. Graciela del Carmen Aquice García por sus observaciones que contribuyeron a mejorar la presente investigación.

A los miembros del jurado por sus valiosas sugerencias y acertados aportes durante el desarrollo del presente trabajo.

Agradezco a toda la plana docente que me formaron y a los que me han apoyado en este estudio para que se realice con éxito en especial a aquellas que me abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos

*Lizeth Nathaly*



# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE FIGURA**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

**RESUMEN ..... 11**

**ABSTRACT..... 12**

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

**1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 14**

**1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ..... 16**

1.2.1 Problema general..... 16

1.2.2 Problemas específicos ..... 17

**1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 17**

1.3.1 Hipótesis general ..... 17

1.3.2 Hipótesis específico..... 17

**1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 17**

**1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 18**

1.5.1 Objetivo general ..... 18

1.5.2 Objetivos específicos..... 18

## **CAPÍTULO II**

### **REVISIÓN DE LITERATURA**

**2.1 ANTECEDENTES..... 19**



2.1.1 Antecedentes Internacionales .....	19
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	21
<b>2.2 MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>24</b>
2.2.1 Microsoft power point .....	24
2.2.1.1 Características del programa de Microsoft power point .....	25
2.2.1.2 Herramientas de Power Point.....	25
2.2.1.3 Ventajas de PowerPoint.....	26
2.2.1.4 Juegos en power point.....	27
2.2.1.5 Definición de juegos didácticos .....	27
2.2.1.6 Importancia del juego didáctico .....	27
2.2.1.7 Categorías fundamentales para la elaboración de los juegos diseñados en Power Point .....	28
2.2.1.8 juegos diseñados en power point en la atención voluntaria en niños	30
2.2.2 Atención voluntaria .....	30
2.2.2.1 Definición .....	30
2.2.2.2 Proceso de la atención.....	31
2.2.2.3 Características de la atención.....	32
2.2.2.4 Clasificación de la atención.....	35
2.2.2.5 Tipos de atención.....	36
<b>2.3 MARCO CONCEPTUAL.....</b>	<b>37</b>

### **CAPÍTULO III**

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

<b>3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE ESTUDIO .....</b>	<b>39</b>
<b>3.2 PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>39</b>
<b>3.3 PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO .....</b>	<b>39</b>



3.3.1 Tipo y diseño de investigación.....	39
3.3.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	40
<b>3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>41</b>
3.4.1 Población.....	41
3.4.2 Muestra.....	41
<b>3.5 DISEÑO ESTADÍSTICO.....</b>	<b>41</b>
3.5.1 Hipótesis estadística .....	41
3.5.2 Prueba estadística: .....	42
<b>3.6 PROCEDIMIENTO .....</b>	<b>42</b>
<b>3.7 VARIABLES.....</b>	<b>43</b>
<b>3.8 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....</b>	<b>43</b>
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
<b>4.1 RESULTADOS .....</b>	<b>44</b>
4.1.1 Presentación y análisis e interpretación de los resultados de la Pretest por dimensiones.....	45
4.1.2 Presentación y análisis e interpretación de los resultados de la Postest por dimensiones.....	48
4.1.3 Comparación, presentación y análisis e interpretación de los resultados de la Pretest y Postest.....	51
4.1.4 Prueba de hipótesis.....	52
<b>4.2 DISCUSIÓN .....</b>	<b>55</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>57</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>58</b>
<b>VII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>59</b>



**ANEXOS..... 61**

**ÁREA:** Gestión curricular

**TEMA:** Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 05 de agosto de 2022



## ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Porcentaje de resultados por dimensiones de la Pretest .....	45
Figura 2. Porcentajes generales de resultados las dimensiones de estudio de la Pretest	47
Figura 3. Porcentaje de resultados por dimensiones de la Postest.....	48
Figura 4. Porcentajes generales de resultados las dimensiones de estudio de la Postest	50
Figura 5. Porcentaje de resultados de la comparación de Pretest y Postest.....	51
Figura 6. Campana de Gauss .....	54



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables .....	43
Tabla 2 Frecuencia y porcentaje de resultados por dimensiones de la Pretest .....	45
Tabla 3 Frecuencia y porcentaje de resultados por dimensiones de la Postest.....	48
Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de resultados de la comparación de Pretest y Postest.	51
Tabla 5 Diferencia de medias de grupos relacionados (t).....	53



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

<b>A/A</b>	: Atención según (Real Academia Española)
<b>TDA</b>	: Trastornó de déficit de atención
<b>TDAH</b>	: Incluye una combinación de problemas persistentes, tales como dificultad para mantener la atención.
<b>TIC</b>	: Tecnología de la Información y C
<b>PC</b>	: Personal computer ( <b>computadora</b> u ordenador personal).
<b>USB</b>	: Universal <i>serial bus</i>
<b>PPTX</b>	: Microsoft <b>PowerPoint</b> 2007 XML Presentation
<b>PPT</b>	: Microsoft PowerPoint Presentation File



## RESUMEN

La investigación tuvo el propósito determinar la contribución de los juegos diseñados en Power Point en el desarrollo de la atención voluntaria en niños de cuatro años para un aprendizaje significativo en la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021. Para el estudio consideró una muestra de 15 niños (as) de 4 años con características similares, el tipo de investigación fue aplicada, el diseño de investigación fue pre experimental con Pre y Post Test; el fundamento teórico fue directamente relacionado con los Juegos diseñados en Power Point en la atención voluntaria correspondientes a diferentes autores; se partió de una investigación bibliográfica, se utilizó la técnica la encuesta y la aplicación de talleres de aprendizaje y lista de cotejo; cuyos datos se tabularan y procesaran en función de la estadística descriptiva, se utilizó el diseño estadístico la t de student, los resultados que se obtuvieron luego de la aplicación del programa se tiene del 100 % de niños en estudio el 19% se ubican en la escala valorativa Malo, seguido por un 53% en la escala Regular, mientras que el 29% se ubican en la escala Bueno; llegando a la conclusión que los juegos diseñados en el Programa Microsoft Power Point mejora el desarrollo de la atención en niños de 5 años, con lo cual se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula.

**Palabras clave:** Aprendizaje, atención, juego, motivación, power point, taller



## ABSTRACT

The purpose of the research was to determine the contribution of games designed in Power Point in the development of voluntary attention in four-year-old children for meaningful learning at the Divino La Pre Ciudad de Puno 2021 Educational Institution. For the study, a sample of 15 children of 4 years with similar characteristics, the type of research was applied, the research design was pre-experimental with Pre and Post Test; the theoretical foundation was directly related to the Games designed in Power Point in the voluntary attention corresponding to different authors; It was based on a bibliographical research, the survey technique and the application of learning workshops and checklist were used; whose data were tabulated and processed based on descriptive statistics, the statistical design of the student was used, the results obtained after the application of the program have 100% of children under study, 19% are located in the Bad value scale, followed by 53% on the Regular scale, while 29% are on the Good scale; concluding that the games designed in the Microsoft Power Point Program improve the development of attention in 5-year-old children, with which the research hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected.

**Keywords:** Learning, attention, game, motivation, power point, workshop



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

Los juegos diseñados en el programa de Microsoft Power Point en niños del nivel inicial, favorece en la atención voluntaria del niño en el área de comunicación, siendo favorable en el desarrollo de la inteligencia. La enseñanza hoy en día debería de enfocarse en el paradigma del conocimiento la tecnología, como herramienta el programa de power point como medio innovador de creación de juegos que sea al nivel del niño y niña siendo así una propuesta para mejorar la atención voluntaria del niño y de la niña en el área de Comunicación por medio de prácticas en juegos, y así potenciar el aprendizaje. La renovación de las prácticas pedagógicas juega un papel fundamental en el desarrollo humano, es importante traer de nuevo las miradas hacia la educación como pilar fundamental del desarrollo de la nación, por esto se busca motivar al estudiante con prácticas educativas que le permitan renovar su interés, que las clases le sean agradables y que al mismo tiempo desarrolle las de esta manera aportar al mejoramiento de las prácticas de aula, donde se ve la importancia de aplicar o buscar estrategias que mejoren la atención voluntaria desde temprana edad. El presente trabajo de investigación titulado se observa como el juego diseñado en power point actúa como estrategia para la atención voluntaria de niños y niñas de forma eficaz. Por otro lado, la presente investigación se encuentra estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I, se desarrolla todo lo concerniente al planteamiento del problema, donde se describe detalladamente el origen del problema, así mismo, se formula los problemas de investigación, hipótesis, justificación y los objetivos de la investigación.

En el capítulo II, se explica las fuentes que respaldan la investigación, como son los antecedentes, el marco teórico y el marco conceptual.



En el capítulo III, se especifica la ubicación geográfica y el periodo de duración del estudio, que materiales se utilizó para llevar a cabo el taller, cual es la población y la muestra de estudio, el diseño estadístico para la prueba de hipótesis, el tipo y diseño de investigación, que técnicas e instrumentos se utilizaron para la recolección de datos, cual fue el procedimiento de datos, y por último se hace un estudio de las variables de la investigación

En el capítulo IV, se menciona cuáles son los resultados de la investigación, tanto aplicados al grupo experimental como al grupo control, con sus respectivos pre y post test, así mismo se detalla el diseño estadístico para probar la hipótesis y seguido de la discusión.

Finalmente se concluye el trabajo de investigación con la presentación de las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos que actúan como evidencia de la investigación que se llevó a cabo

## **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Según López, Hederich y Camargo definen que la atención voluntaria es concebida como logro académico y el mejoramiento de este conlleva a la necesidad de emprender nuevas estrategias, formas de enseñanza que propicien la participación de los estudiantes

Existen varios factores que influyen o están asociados con el logro de aprendizaje y la atención voluntaria esta influencia puede ser directa o indirecta, siendo un aspecto clave la motivación de los estudiantes, que si no es bien manejada puede provocar desinterés en ellos (Raya, 2010). ha surgido la preocupación y necesidad de realizar investigaciones para obtener resultados acerca del impacto que generan las distintas



metodologías de enseñanza en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

En Perú, la consecución del logro de aprendizaje representa un desafío para las instituciones educativas en todos los niveles de enseñanza. de esta manera resulta útil la implementación del conocimiento del uso del programa de power point no solo como herramienta de creación de plantillas para exposiciones, o para realizar gráfico, dicha herramienta servirá para diseñar cuentos con animación, juegos que resulta interesante la creación de juegos basados en la creatividad del docente y el empleo que vaya a necesitar para sus sesiones académicas, hoy nos vemos en la necesidad de utilizar la tecnología en toda su gama (Gonzáles, Donolo y Rinaudo, 2009) y con el desarrollo de competencias que les permitirán a los estudiantes desenvolverse con eficiencia dentro de su respectivo campo profesional.

Existen varios factores que influyen o están asociados con el logro de aprendizaje y esta influencia puede ser directa o indirecta, siendo un aspecto clave la motivación de los estudiantes, que si no es bien manejada puede provocar desinterés en ellos (Raya, 2010).

Ha surgido la preocupación y necesidad de realizar investigaciones para obtener resultados acerca del impacto que generan las distintas metodologías de enseñanza en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial. Un tipo de metodología empleada son los juegos interactivos en el programa de power point los elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” el logro de aprendizaje también es concebido como logro académico y el mejoramiento de este conlleva a la necesidad de emprender formas de enseñanza que



propicien la participación y el compromiso de los estudiantes (López, Hederich y Camargo, 2011).

En Chile, ha sido recurrente la preocupación de las instituciones educativas por proponer y llevar a cabo diversas estrategias, métodos o procedimientos de enseñanza que sean novedosos y que involucren más activamente al estudiante, de manera que coadyuven en la consecución de los logros propuestos. Esto también implica un cambio de paradigma en la actividad docente, porque actualmente el nuevo rol requiere desempeñar exitosamente varias funciones y tareas no convencionales (Montero, 2007)

A nivel nacional, el empleo que se realiza en el programa de power point en la atención voluntaria en niños del nivel inicial aún son incipientes, esto revela que aun los docentes no recurren a esta herramienta básica y la falta de conocimiento, cabe mencionar que el programa de power point es un programa diseñado para crear diapositivas, este mismo programa puede ser utilizado para diferentes actividades el emplear el power point en toda su gama como recurso necesario para el docente para crear cuentos y diseñar juegos estratégicos que sea de uso adecuado en las actividades pertinente en niños de inicial para el fortalecimiento de logros de aprendizaje

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cómo favorecer los procesos de atención voluntaria a través de los juegos diseñados en Power Point en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021?



### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿En qué condición está el nivel de atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, antes de la aplicación de los juegos diseñados en Power Point?
- ¿Cuál es el nivel de atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, después de la aplicación de los juegos diseñados en Power Point?

## **1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1 Hipótesis general**

Los juegos diseñados en Power Point favorece significativamente en la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021.

### **1.3.2 Hipótesis específico**

Los juegos diseñados en Power Point no favorece significativamente en la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021

## **1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

La educación hoy en día afronta múltiples retos. El principal es dar respuesta a los profundos cambios sociales, económicos y culturales que se prevén para la "sociedad del conocimiento". La tecnología, en cualquiera de sus modalidades, han generado un enorme interés en todos los ámbitos de nuestra sociedad, El uso que le demos a la tecnología de información y comunicación (TIC), el cómo y para qué, va a depender de cómo estamos preparados para aceptarlos y adaptarnos a esta época de la interactividad, hoy en día nos vemos en la situación de cambiar el paradigma de la escuela tradicional al uso de la



tecnología, puesto que en tiempos muy difíciles como lo es la pandemia que hoy nos acecha a nivel mundial hoy los docentes nos vemos en la necesidad de utilizar la tecnología en toda su gama como apoyo elemental haciendo uso de diferentes programas así como el uso del programa de power point que nos servirá como herramienta básica para la creación de juegos y así fomentar el desarrollo de estrategias y trabajar con niños y niñas listos para aprender, enfocándonos en los desempeños que los niños (as) se desea llegar ,es lógico que el docente debe estar preparado para realizar las actividades por el mismo hecho de que vivimos en una sociedad que para todo hemos y requeriremos del uso de alguna tecnología

## **1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1 Objetivo general**

Determinar los efectos de los juegos diseñados en Power Point en el mejoramiento de la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Precisar el nivel de atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, antes de la aplicación de los juegos diseñados en Power Point.
- Comprobar el nivel de atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, después de la aplicación de los juegos diseñados en Power Point



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1 ANTECEDENTES

##### 2.1.1 Antecedentes Internacionales

Jaramillo (2018) se planteó como objetivo diseñar juegos de actividad mental para estimular la atención en los estudiantes del sexto año. Fue un estudio descriptivo, de corte transversal y diseño preexperimental; los métodos aplicados fueron el analítico-sintético, deductivo-inductivo y estadístico, se utilizó el Test de Percepción y Semejanzas de Caras de Thurstone y Yela, en una muestra no probabilística de 19 escolares, los resultados obtenidos, en el PreTest fueron: el 47% de investigados están en un nivel medio bajo de atención y el 37% muestran un nivel de atención bajo. Luego de la aplicación de los juegos de actividad mental el 53% de los estudiantes suben al nivel medio de atención, el 26% alcanzan el nivel de atención medio bajo y finalmente el 21% de estudiantes indican un nivel de atención bajo. Se concluye que la mayoría de los estudiantes presentaron un nivel de atención bajo, a partir de la aplicación de los juegos de actividad mental se estimuló la atención de los niños y niñas, por lo que se recomienda aplicar este tipo de juegos como estrategia pedagógica de estimulación para mejorar la atención en niños y niñas.

Badilla (2010) el objetivo principal de la tesis fue: Explorar y describir el uso que los docentes dan a las PDI en la dinámica educativa en sus salas de clases. La tesis que se presenta es un estudio del caso del proceso de incorporación pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación, específicamente de la pizarra digital interactiva en el aula. La muestra se constituye por docentes de 14 centros de infantil y primaria de Cataluña, quienes recibieron formación y asesoramiento por el Centro de Tecnologías Ituarte. Los tres objetivos principales



de la tesis fueron analizar y evaluar este proceso de formación a través del Modelo Eduticom, diseñar un modelo de formación y asesoramiento continuado del profesorado que contemple un proceso de seguimiento, apoyo y sostenibilidad de la innovación educativa con soporte de las tecnologías. Los resultados subrayan la satisfacción de los maestros por el modelo de formación recibido, la adaptación del modelo a sus necesidades como profesores de aula, los cambios en los aspectos metodológicos y didácticos que el uso de la PDI en el aula les ha impuesto; y finalmente, la importancia de una adecuada infraestructura, gestión de los recursos y destinación de un horario no lectivo, para la práctica e implementación de la innovación educativa con uso de tecnología.

Manuel (2009) el objetivo principal de la tesis fue: identificar determinadas variables estratégicas que contribuyan al desarrollo de un modelo técnico-pedagógico de educación alternativo a la enseñanza presencial. La metodología utilizada en esta investigación se estructura en tres fases: descriptiva - interpretativa, cuasi experimental y prospectiva. Los resultados permiten tener una aproximación al comportamiento de la población bajo estudio, respecto del impacto que la incorporación de TIC a la enseñanza ha significado. Se observa que, los estudiantes de cada ciclo responden a diferentes modelos con intervención de distintas variables con desigual comportamiento. Estas relaciones, - tanto positivas como negativas - y su referencia a grupos de estudiantes en distintas etapas de la carrera podrían ser consideradas al momento de diseñar estrategias didácticas que contemplen la integración de TIC a la enseñanza presencial, con el fin de optimizar los resultados de las experiencias

Garassini y Padrón (2004) el principal objetivo de la tesis fue: la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales. La investigación



es de tipo exploratorio-descriptivo y la metodología de recolección de la información consistió en entrevistas a los diferentes actores: maestros, directores y tutores de aulas de informática de los centros educativos. Paralelamente se realizó una investigación documental sobre el uso de las TICs en preescolar a nivel internacional para que ésta sirviera como marco de referencia y comparación con lo que se realiza en el contexto venezolano. Los resultados encontrados nos plantean la importancia del uso moderado del medio informático y su integración al currículo preescolar. Por otra parte, pareciera de suma importancia la formación de los docentes en referencia al conocimiento de las posibilidades didácticas del medio, la evaluación de los softwares educativos y la integración de la tecnología como complemento de los medios tradicionales.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Arias y Huaynete (2021) en su estudio los niños de 5 años fueron evaluados para obtener datos acerca del nivel de atención antes y después de la aplicación del programa de juegos como estrategia pedagógica, para posteriormente realizar las pruebas de hipótesis general del presente estudio y determinar los efectos de la variable independiente sobre la variable dependiente utilizando el estadístico T de Student, para comparar las medias alcanzadas en la medición tanto en la prueba pretest y posttest. Se pudo determinar que el juego como estrategia pedagógica mejora el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha – Pasco, con lo cual se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula.

Cama (2016). el propósito final de este trabajo es que el común de las personas, usuarios, docentes, estudiantes y todo aquel interesado conozca los soportes para la solución de problemas, de cualquier índole, como son la



comunicación, el dialogo entre los implicados. En este entender, se ha desarrollado un conjunto de talleres que nos han permitido estimular la atención de los niños a través de juegos de corte educativo. Se ha determinado la influencia del juego en desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años; ya que el 51% presentan un nivel bajo de concentración y atención; además de que las docentes de nivel inicial no utilizan material lúdico, ni realizan juegos lúdicos

Buendía (2017) el propósito principal de esta tesis fue: describir el conocimiento que tienen los niños y el docente en relación al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Para ello se elaboró un marco teórico que nos permitiera entender el uso de las TIC, sus características, cómo éstos pueden ser elementos motivadores para la enseñanza y su uso en el aula de inicial. La metodología empleada fue de enfoque mixto exploratorio descriptivo de diseño cualitativo, que nos permitió comprender los conocimientos que tienen los niños y el docente sobre el uso de las TIC. El tiempo empleado para el recojo de la información fue en dos etapas, una previa de octubre a diciembre del 2012 y luego todo un año en el 2013, Se aplicaron como técnicas la observación participante, el registro iconográfico y la entrevista dirigida tanto a los niños y niñas de cinco años como a la docente tutora de aula. La muestra estuvo conformada por el total de 24 alumnos; 13 niños y 11 niñas. Como resultado se encontró que los niños de cinco años del centro educativo particular privado forman parte de la cultura digital; tienen un conocimiento muy amplio de las TIC, conocen y manejan mejor que la docente algunos programas y medios tecnológicos y asimismo los disfrutan. Los adultos entre ellos los padres de familia juegan un rol importante es esa influencia



Joo. (2004) el propósito principal de esta tesis fue: plantear los elementos para un modelo-proyecto de gestión pedagógica y administrativa para el uso de las TICS que permita generar espacios para la construcción de conocimientos. La metodología utilizada en la tesis fue la investigación descriptiva, empleando el método cuantitativo y cualitativo. En cuanto a las conclusiones se pudo observar que: no existe un planteamiento claro sobre el uso de las TICs, desde el ámbito pedagógico y administrativa, asimismo las encuestas como las entrevistas indican que por ejemplo un 22% de profesores no coordina el tema de uso de laboratorio o programas existentes, además que una administración inadecuada de los recursos, genera malestar en los docentes que esperan usar la infraestructura instalada a un 100% de su capacidad, también se destacó el hecho que los profesores no estén preparados para afrontar el uso de estos medios electrónicos.

Sánchez. (2012) el propósito principal de esta tesis fue establecer la relación entre el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) y el Rendimiento Académico en los estudiantes del VI ciclo. La metodología utilizada en la tesis fue del tipo no experimental, descriptiva, estudio de caso y transversal, con un diseño correlacional. En cuanto a las conclusiones se pudo observar que la variable Tecnologías de Información y Comunicación, en sus tres dimensiones: tecnologías auditivas, tecnologías visuales y tecnologías audiovisuales encuentran un porcentaje elevado en aquellos quienes utilizan aquellas tecnologías en el desempeño de su aprendizaje, y en cuanto a la variable Rendimiento Académico, se puede observar que la mayoría de estudiantes (38%) tienen un rendimiento académico bueno.



## 2.2 MARCO TEÓRICO

### 2.2.1 Microsoft power point

Microsoft Corporation (2019) define Microsoft PowerPoint como un programa de presentación con diapositivas que forma parte del conjunto de herramientas de Microsoft Office. Con PowerPoint se facilita la creación y presentación de ideas, así como la colaboración en ellas, de una manera visualmente atractiva y dinámica. De la concepción anterior, es posible rescatar algunas competencias en torno al manejo de esta aplicación:

- Elaboración de una presentación aplicando las herramientas de diseño de patrón.
- Elaboración de una presentación aplicando las herramientas de transiciones.
- Elaboración de una presentación aplicando las herramientas de animaciones.
- Elaboración de una presentación aplicando las herramientas de hipervínculos.

Según Julián porto y marina merina, permite causar una buena impresión con presentaciones eficaces y personalizados llamados temas, es ampliamente utilizado en distintos campos como son la educación, entre otros, este programa está diseñado para elaborar presentaciones con texto y esquemas según (Pérez porto y Merino, 2013).

Es uno de los programas de Microsoft que permite crear presentaciones a través de diapositivas, en las cuales se puede utilizar texto, imágenes y animaciones las presentaciones de PowerPoint han sido siempre muy populares y



esto se debe en gran medida a que su editor que ofrece múltiples recursos y herramientas para lograr resultados estupendos. (Fude By Educativo, 2020).

Por otro lado, marina merina, se trata de un software que permite realizar presentaciones a través de dispositivos el programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música, grabación de voz y animaciones. De este modo la creatividad del docente resulta decisivo para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención de los alumnos (Merino, 2013).

Un software creado para elaborar presentaciones en diapositivas utilizando todo tipo de textos, imágenes, tablas dándole una creación personalizada y a la vez utilizar su imaginación en cuanto a creatividad se trata explorando todas las herramientas presentadas en dicho software para así captar la atención del público referente a cualquier tema que se quiera tratar en cualquier ámbito.

#### **2.2.1.1 Características del programa de Microsoft power point**

- Utilización de plantillas determinadas y personalizadas por los usuarios.
- Creación de textos con distintos tipos de formato y colores a elegir.
- Inserción de imágenes atractivas y posibilidad de insertar texto en ellas.
- Animaciones de las diapositivas, imágenes, textos y objetos.
- Inserción de audio y música de forma intuitiva.

#### **2.2.1.2 Herramientas de Power Point**

- **Transición y animación:** Power point permite agregar animación durante la presentación para hacerlo más dinámico atractivo, estas solo deben ser las necesarias para destacar un punto, en particular, existe gran variedad de



transiciones que permitirán mostrar las diapositivas su estilo personal del creador

- **Imágenes:** Las imágenes son muy necesarias en una presentación se pueden insertar imágenes y crear con las formas que se encuentran en la barra de herramientas el manejo de brillo o contraste debe ser optimizado para condiciones de baja luminosidad
- **Los hipervínculos:** Son enlaces que nos pueden llevar a otro lugar de la presentación (otra diapositiva) o a un sitio externo, ya sea una página web o un archivo. El hipervínculo puede ser un texto, o un objeto, imagen, gráfico, entre otros.

#### 2.2.1.3 Ventajas de PowerPoint

- Una de las principales ventajas de PowerPoint es su capacidad de flexibilidad y personalización. Las múltiples herramientas y recursos de PowerPoint lo convierten en un programa sumamente manejable, ya que el usuario puede utilizar plantillas prediseñadas y personalizarlas de acuerdo a sus gustos y preferencias. Además, las presentaciones de PowerPoint pueden usarse en diferentes plataformas lo cual lo convierten en el programa predilecto de estudiantes, académicos y profesionales a la hora de presentar informes y materiales a un público específico.
- La versatilidad de PowerPoint lo ha convertido en el programa más utilizado por profesores para agregar valor educativo a sus clases y lecciones. A su vez, los alumnos también utilizan las diapositivas para enriquecer sus trabajos prácticos, proyectos y demás actividades curriculares.



- Con el programa de power point se puede realizar juegos interactivos, cuentos para niños entre otros, gracias a la barra de herramientas que nos brinda este programa, y teniendo conocimiento del uso de este programa y con creatividad e imaginación se puede crear distintos juegos para nivel inicial

#### **2.2.1.4 Juegos en power point**

Según Martín Martín y Trevilla se debe realizar diferentes metodologías para la enseñanza-aprendizaje de los niños como puede ser realizando unos juegos sencillos en power point, ya que de esa manera podemos hacer que se diviertan por un momento mientras aprenden, Martín y Trevilla (2009) mencionan que los juegos didácticos en power point permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos mejorando el nivel de atención.

#### **2.2.1.5 Definición de juegos didácticos**

Según Flores define a los juegos didácticos como una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación esta es una definición que explica muy bien lo que es un juego didáctico, debido a que no solo se enfoca en lo que se desarrolla en el estudiantado, sino que también abarca otros logros que se va a obtener al utilizarlo en el aula (Flores, 2009)

#### **2.2.1.6 Importancia del juego didáctico**

Según Bodrova y Deborah (2003) los juegos didácticos no solamente buscan facilitar el desarrollo de competencias sociales, sino que también promueven el aprendizaje de destrezas y de aspectos pre-didácticos. Actualmente la adquisición



de conocimiento y la educación se ha basado en ese hecho fundamental para buscar que la enseñanza los contenidos se abarquen y profundicen más, aunque esta es una iniciativa importante, se debe buscar un equilibrio en lo que quiere enseñar y la forma de hacerlo para que resulte satisfactorio para ambos (profesor-alumno) y que el aprendizaje sea más eficiente y productivo.

### **2.2.1.7 Categorías fundamentales para la elaboración de los juegos diseñados en Power Point**

Para la elaboración del juego se tuvieron en cuenta tres categorías fundamentales, pedagógica, disciplinar y tecnológica.

#### **a) Componente pedagógico**

- Cesar Coll, quien plantea la importancia del triángulo didáctico, que son la interacción entre el docente, el estudiante, las tecnologías, estas interacciones son mediadas por el conocimiento.
- Entwistle & Waterston (2001) precisan la importancia existente entre las relaciones motivación y el aprendizaje.
- Groos, en sus estudios plantea la importancia del juego en el desarrollo del ser humano. Kolb y Vygotsky, tratan sobre la importancia que tienen los saberes previos y la motivación en el aula de clase, con el fin de desarrollar en los estudiantes un aprendizaje significativo.
- Piaget, plantea que el aprendizaje en las matemáticas se desarrolla cuando hay transformaciones de las estructuras cognitivas, produciéndose aprendizajes significativos.

#### **b) Componente disciplinar**



- Brousseau y Godino, quienes plantean la importancia de utilizar los saberes cotidianos como herramientas de aprendizaje, para la resolución de problemas, con el fin de darle significado al conocimiento adquirido.
  - Morillas (2016), realizó la tesis doctoral denominada Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional (Elche, España).
  - Gálvez define la importancia que tiene la geometría para explicar las relaciones espaciales del hombre con su medio ambiente.
  - El Ministerio de Educación Nacional en sus Estándares de Competencias para la enseñanza de las Matemáticas, plantea la importancia de tener en cuenta la edad, los conocimientos previos, al igual que el contexto de los estudiantes para darle significado al proceso de enseñanza- aprendizaje.
- c) Componente tecnológico**
- Castells, quien propone el uso de las TIC en el aula de clase como herramientas tecnológicas pueden motivar y ayudar a dar sentido al proceso educativo. 3er Encuentro internacional sobre la enseñanza de las ciencias exáctas y naturales
  - De Kerckhove, define la importancia que tiene el videojuego, si este es considerado juego, ya que apoya el proceso de enseñanza aprendizaje, de una manera lúdica.
  - McFarlane, define la importancia del videojuego como herramienta de aprendizaje, ya que puede aportar herramientas al proceso de enseñanza aprendizaje.



- Prensky, promueve la utilización de tecnologías lúdicas como apoyo tecnológico, en el proceso educativo.
- Pierre Levy, plantea que el uso de las TIC concede un punto de encuentro que facilita la “inteligencia colectiva”, ya que permiten la interacción de los estudiantes con sus pares.
- El marco teórico fue referenciado de proyecto de investigación “El videojuego como agente motivador en el aprendizaje de las matemáticas”.  
Presentado en la Universidad Católica de Pereira.

#### **2.2.1.8 juegos diseñados en power point en la atención voluntaria en niños**

La versatilidad de PowerPoint lo ha convertido en el programa más utilizado por profesores para agregar valor educativo a sus clases y lecciones. A su vez, los alumnos también utilizan las diapositivas para enriquecer sus trabajos prácticos, proyectos y demás actividades curriculares. Con el programa de power point se puede realizar juegos interactivos, cuentos para niños entre otros, gracias a la barra de herramientas que nos brinda este programa.

#### **2.2.2 Atención voluntaria**

##### **2.2.2.1 Definición**

Según Luria (1975) señala que, “La atención consiste en un proceso selectivo de la información necesaria, la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.



Por otro lado, Borda y Pinzón (1999) Señalan que “La atención es la dirección de las potencias cognitivas hacia un objeto determinado, con la intención de conocer sus cualidades y comprender su esencia

Chávez (2000) señala que “La atención se puede definir como el proceso que mantiene la vigilancia sobre el curso de la actividad mental, esta depende la direccionalidad y selectividad de los procesos mentales.”

Añaños (2001) señala que, “La atención es el proceso de focalización perceptiva que incrementa la conciencia clara y diferente de un núcleo central de estímulos, alrededor de los cuales quedan otros que son percibidos de forma más difusa.

Morris y Maisto (2001) define en que “Parece ser un proceso temprano de la secuencia de procesamiento de la información (es decir, debemos atender a algo antes de que pueda procesarse con demasiada profundidad).”

Pearson (2007) define este término, que la “La atención es considerada como un mecanismo de alerta general estrechamente vinculado con la actividad del sistema nervioso autónomo (frecuencia cardiaca, respuesta eléctrica de la piel, dilatación pupilar, etc.), fácilmente detectable por medio de registros electrofisiológicos y del examen clínico neurológico. La atención es un mecanismo que posee el ser humano para poder discriminar, entre los miles de estímulos que percibe, aquellos que son relevantes y necesarios para él.

#### **2.2.2.2 Proceso de la atención**

Se pueden registrar tres momentos desde que se da inicio al proceso atencional:



- **Inicio:** Las características propias de los estímulos (color, forma, tamaño, intensidad, etc.) captan la atención y orientan los receptores sensoriales a la fuente de estimulación.
- **Mantenimiento:** Se focaliza la atención durante cierto tiempo, desde que se inició la captación.
- **Cese:** La atención prestada al estímulo desaparece, termina la concentración.

### 2.2.2.3 Características de la atención

Las características o atributos más importantes de la atención son:

- **Amplitud:** Luria (1967) Se refiere tanto a la cantidad de información que se puede atender a la vez como al número de tareas que se pueden realizar simultáneamente. “Es limitada y depende de una serie de características como el tipo de información que se ha de atender, el nivel de dificultad de las tareas y el nivel de práctica y automatización”. (p.10).
- **Actividad:** Añaños (2001) la atención supone “un incremento en la actividad del sistema nervioso e intelectual del alumno” (p.35).
- **Selectividad:** Según Luria (1967) Se refiere al tipo de estímulos o de tareas que se seleccionan: La selección, realizada en parte por exigencias de la limitación de la amplitud, se realiza tanto a nivel cualitativo (tipo de estímulos o de tareas) como cuantitativo (número de estímulos o de tareas). La atención es selectiva. Esta selectividad viene marcada por la limitación de información que una persona puede procesar. Esta 19 característica hace



que se establezcan jerarquías, prioridades, filtrando la información y dejando pasar solo la importante o relevante. (p.20).

- **Intensidad:** Estaún et al. (1993). Se refieren a la cantidad de atención que prestamos a un objeto o tarea. “Está directamente relacionada con el nivel de alerta y vigilancia, no es constante. Puede depender de diferentes variables endógenas o exógenas” (p.3).
- **Control:** Tudela (1992) señala que: El control es una de las funciones más importantes de la atención pues caracteriza la mayoría de las actividades que responden a unos objetivos y requieren unas respuestas determinadas. La atención es un proceso organizado de forma lógica, que responde a objetivos marcados por el sujeto. En las acciones formativas, el conocimiento del estudiante de los objetivos del aprendizaje facilita el proceso selectivo y organizativo de la atención (p.4).
- **Concentración:** Ardila et al. (1997) se denomina “concentración a la inhibición de la información irrelevante y la focalización de la información relevante con mantenimiento de esta por periodos prolongados” (p.9).

Kahnenma (1973) señala que, “la concentración de la atención se manifiesta por su intensidad a desvanecer la atención a otros objetos o estímulos secundarios, lo cual se identifica con el esfuerzo que deba poner la persona más que por el estado de vigilia” (p.55).

Celada y Cairo (1990) señalan que: La concentración de la atención está vinculada con el volumen y la distribución de la misma, los cuales son inversamente proporcionales entre sí, de esta manera mientras 20 menos



objetos haya que atender, mayor será la posibilidad de conservar la atención y distribución entre cada uno de los objetos (p.89).

a. **La distribución:** Celada (1990) “la distribución de la atención se manifiesta durante cualquier actividad y consiste en conservar al mismo tiempo en el centro de atención varios objetos o situaciones diferentes. De esta manera, cuanto más vinculados estén los objetos entre sí y cuanto mayor sea la automatización, se efectuará con mayor facilidad la distribución de la atención” (p.14).

b. **La estabilidad:** Celada y Cairo (1990), citados por Torres (2009) “la estabilidad está dada por la capacidad de mantener la presencia de la misma durante un largo periodo de tiempo sobre un objeto o actividad dada” (p.16).

Rubenstein (1982) señala que “es necesario recalcar que para obtener estabilidad en la atención se debe descubrir el objeto sobre el cual se está orientada nuevos, aspectos y relaciones, la estabilidad dependerá también de condiciones como el grado de dificultad de la materia, peculiaridad y la familiaridad con ella, el grado de comprensión, la actitud y la fuerza de interés de la persona con respecto a la materia” (p.45).

c. **Oscilamiento:** Luria (1965) se refiere: “al continuo cambio u oscilamiento que realiza la atención cuando el sujeto tiene que atender diferentes tareas o procesar dos o más tipos de información al mismo tiempo (p.9).

Rubenstein (1982) señala que: “son periodos involuntarios de segundos a los que está supeditada la atención y que puede ser causada por el cansancio” (p. 46). El nivel de atención es máximo al iniciar un comportamiento o



actividad novedosa y comienza a disminuir cuando el sujeto adquiere control sobre la situación, automatizándose el proceso y prestando atención.

#### 2.2.2.4 Clasificación de la atención

Morris y Maisto (2003) Divide en:

- **Atención espontánea:** Es involuntaria y libre. El sujeto es atraído, cautivado, por los estímulos que le impresionan (algunos estímulos atraen con más facilidad). Cuando ésta se produce, el sujeto permanece físicamente inactivo, paralizado, como si estuviera ausente o evadido de la realidad. Los llamados estados contemplativos como la admiración, el éxtasis y el deslumbramiento son formas de este tipo de atención. Los niños pequeños son quienes mejor lo evidencian, ya que todo lo que se les presenta les llama la atención. La motivación y el cambio de estímulo son dos de los principios que rigen este tipo de atención.
- **Atención voluntaria:** Gobernada por el sujeto, quien busca y dirige su atención a fin de satisfacer sus necesidades e intereses. Es deliberada, implica esfuerzo y considerar la supresión de elementos que generen distracción, así como aprovechar al máximo todos los medios que faciliten la concentración.
- **Atención selectiva:** El sujeto se enfoca voluntariamente en un estímulo específico, con exclusión de otros. En este tipo de atención se producirían “tres operaciones mentales: desprender, mover, fijar.” Adicionalmente, en el cómo se seleccionan los estímulos a los que se presta atención y cómo se determina cuántos estímulos se pueden procesar simultáneamente,



intervienen varios factores como: el número, la semejanza, la complejidad de las fuentes.

#### 2.2.2.5 Tipos de atención

Bajo diferentes criterios se han propuesto diferentes clasificaciones de la atención. García y Rosselló (1997) distinguen, entre otros, los siguientes tipos de atención:

- **Atención externa y atención interna:** Clasificación realizada en función del objeto al cual va dirigida la atención: la interna se dirige a los propios procesos y representaciones mentales y la externa a los sucesos ambientales.
- **Atención abierta y atención encubierta:** Clasificación realizada en función de las manifestaciones (externas/abierta o internas/encubierta) de la atención.
- **Atención voluntaria y atención involuntaria:** Clasificación realizada en función del grado de control que realiza el sujeto en el acto atencional: la atención involuntaria es aquella a través de la cual se captan automáticamente y de forma refleja unos determinados estímulos y la atención voluntaria es aquella a través de la cual somos capaces de responder voluntariamente a unos estímulos monótonos o poco atractivos.
- **Atención visual y atención auditiva:** Clasificación relacionada con la modalidad sensorial de los estímulos y sus características. Las modalidades de atención más estudiadas son la atención visual y la atención auditiva; según Rosselló (1997) entre ambas modalidades hay diferencias, entre las cuales destaca la asociación de la información visual con la espacialidad y



la auditiva con la temporalidad; esta diferencia determina importantes diferencias teóricas en los modelos explicativos de la atención.

- **Atención selectiva, atención dividida y atención sostenida:** Clasificación realizada en función de los mecanismos implicados (selección, división o mantenimiento de la atención respectivamente). Es una de las clasificaciones más utilizadas; sus características específicas se desarrollan brevemente en los siguientes apartados.
- **Atención selectiva o focalizada:** Kirby & Grimley (1992) señala que “es la habilidad de una persona para responder a los aspectos esenciales de una tarea o situación y pasar por alto o abstenerse de hacer caso a aquellas que son irrelevantes” (p.48).

### 2.3 MARCO CONCEPTUAL

- **Microsoft power point:** Es uno de los programas de Microsoft que permite crear presentaciones a través de diapositivas, en las cuales se puede utilizar texto, imágenes y animaciones. Las presentaciones de PowerPoint han sido siempre muy populares y esto se debe en gran medida a que su editor ofrece múltiples recursos y herramientas para lograr resultados estupendos. (FUDE by Educativo, 2020)
- **Ventajas de PowerPoint:** Una de las principales ventajas de PowerPoint es su capacidad de flexibilidad y personalización. Las múltiples herramientas y recursos de PowerPoint lo convierten en un programa sumamente maleable, ya que el usuario puede utilizar plantillas prediseñadas y



personalizarlas de acuerdo a sus gustos y preferencias. (FUDE by Educativo, 2020)

- **Aprendizaje:** El aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica. Lo que se aprende es conservado por el organismo en forma más o menos permanente y está disponible para entrar en acción cuando la ocasión lo requiera (Pérez, 2020).
- **Atención:** Capacidad del niño de enfocarse en una persona u objeto e ignorar otras cosas interesantes del ambiente que compiten por su atención. La atención está relacionada con la capacidad del niño de aprender y recordar. Para poder recordar algo primero el niño tiene que aprender acerca de eso, y para poder aprender acerca del mundo, el niño tiene que detenerse y prestar atención. (Ruff, y Capozzoli, 2003).
- **Atención voluntaria:** La atención voluntaria se forma en la etapa infantil en relación con el aumento general del papel del lenguaje como regulador de la conducta del niño.
- **Motivación:** La motivación es la acción y efecto de motivar. Es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción. Se trata de un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona. Se forma con la palabra latina *motivus* ('movimiento') y el sufijo *-ción* ('acción', 'efecto') (Pérez y Gardey, 2013).



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE ESTUDIO

El lugar de estudio es la I.E.I. Divino La Pre, ubicado en el departamento y provincia de Puno, dicha institución se encuentra ubicada en la avenida Titicaca

#### 3.2 PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El periodo de estudio es de 03 meses, que se llevó en los meses de octubre, noviembre, diciembre del año escolar 2021, en la I.E.I. Divino La Pre.

#### 3.3 PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para el desarrollo eficaz de los juegos diseñados en el programa de Power Point en la atención voluntaria en niños de cuatro años se utilizaron los siguientes materiales

- Computadora/ Laptop
- Internet
- Programa de Microsoft Power Point
- Impresiones
- USB

##### 3.3.1 Tipo y diseño de investigación

**El Tipo de investigación:** es sustantiva - aplicada, porque se experimenta y explica la variable independiente y su incidencia en la variable dependiente y así establecer la importancia de los juegos diseñados en Power Point en los aprendizajes significativos de los niños y niñas de la muestra.



**El diseño de investigación:** que se utilizó en el estudio es el diseño pre experimental pre-test post-test con un solo grupo, lo que hizo posible una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada, luego se aplicó la independiente o experimental a los niños y niñas. Cuyo diagrama es el siguiente:

GE O1----- X-----O2

GE : Grupo Experimental

X : Variable experimental

O1 : Evaluación Pre test

O2 : Evaluación post test.

### 3.3.2 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

**Técnica:** Para el estudio de investigación se utilizó la observación sistemática, cabe resaltar que esta técnica es muy usada en el sistema educativo del país, con el objetivo de determinar el nivel comunicativo con respecto a una determinada situación. Así mismo, Briones (1996) sostiene que la observación sistemática es una técnica cuantitativa, porque permite medir observaciones con parámetros numéricos. Por tal se puede decir que, para la ejecución de la investigación, esta técnica se utilizó para obtener la información sobre el nivel de la expresión oral de los niños.

**Instrumento:** La ficha de observación es un instrumento que se utilizó durante el proceso de las actividades programadas (talleres de juegos diseñados en el Programa de Microsoft Power Point para mejorar el proceso de atención voluntaria en los niños y niñas de 4 años.

- **Prueba de entrada (pre test):** Fue aplicado al inicio para verificar la atención voluntaria en el que se encuentra el niño y niña.



- **Prueba de salida (post test):** Fue aplicado al final de la ejecución de los juegos para conocer los resultados obtenidos del experimento de los Juegos diseñados en Power Point en la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

#### 3.4.1 Población

La población estuvo conformada por 15 estudiantes los cuales son: 7 niños y 8 niñas de cuatro años de edad, que se encuentran estudiando en la I.E.I. Divino La Pre, 2021. Por lo mismo que se encuentran en una sola sección, de las cuales está distribuida de la siguiente manera:

#### 3.4.2 Muestra

La muestra para el estudio, fue de tipo no probabilístico, ya que la muestra fue por conveniencia o intencional, en la medida que, son de menor cantidad. En consecuencia, la (muestra = población) que estuvo conformado por 15 alumnos entre niños y niñas de cuatro años de edad, se conformaron un solo grupo para aplicar un test al inicio y otra al final.

### 3.5 DISEÑO ESTADÍSTICO

#### 3.5.1 Hipótesis estadística

**Ha:** La realización de Juegos diseñados en Power Point en el impacto de la mejora de la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021

**Ho:** La realización de Juegos diseñados en Power Point no tiene impacto en la mejora de la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021



### 3.5.2 Prueba estadística:

Se utilizó la prueba de hipótesis estadística de la t de student de comparación de medias de observaciones pareadas ya que los datos recolectados son de tipo paramétrico (cuantitativa) y la muestra de investigación es menor a 30 individuos. Cuya finalidad es comparar los estadísticos de dos conjuntos de puntuaciones de los mismos individuos.

T calculada > T tabulada se rechaza la Ho y se acepta la Ha

T calculada < T tabulada se rechaza la Ha y se acepta la Ho

Nivel de significancia  $\alpha = 0.05 = 5\%$  3.6.

## 3.6 PROCEDIMIENTO

El procedimiento que se siguió para tratar los datos recogidos será el siguiente:

- **Primero:** Se tabuló los datos de acuerdo a los criterios estadísticos luego se ordenarán y clasificarán de acuerdo a los criterios de valoración previstos.
- **Segundo:** Se elaboró las tablas estadísticas de distribución porcentual.
- **Tercero:** Se elaboró las tablas de ilustración para las figuras estadísticas más representativos del informe de investigación.
- **Cuarto:** Se realizó las interpretaciones de acuerdo a los resultados obtenido

### 3.7 VARIABLES

**Tabla 1**  
**Operacionalización de variables**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Los juegos diseñados en Power Point	• Como medio de aprendizaje talleres aprendizaje	• Simplicidad de datos • Usar metáforas • Etiquetar todos los elementos	
	• Observación de la voluntad	• Identifica las imágenes • Atiende a clases • Tiene voluntad para aprender	• Bueno • Regular • Malo
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Atención voluntaria	• Iniciativa de interés	• Participa en clases • Toma interés en las clases • Hace recuerdo de la actividad a trabajar	
	• Atención sostenida	• Observa y escucha a la docente • Es atento • Tiene atención de información	

### 3.8 ANÁLISIS DE RESULTADOS

- Se realizó el procesamiento manual para la tabulación de los datos obtenidos después de la aplicación de los instrumentos.
- Para el procesamiento de la información, específicamente para la presentación de los resultados, se hizo uso del procesamiento electrónico, el cual incluye el uso del software estadísticos como el Excel.
- Se aplicó la estadística descriptiva para la presentación de los resultados que posteriormente serán interpretados y analizados.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 RESULTADOS

En este capítulo se da a conocer los resultados obtenidos de la aplicación de la pre test y post test para conocer de qué manera influye la aplicación de los talleres de juegos diseñados en el Programa Power Point en el desarrollo de la atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, de acuerdo a las dimensiones y objetivos planteados en la investigación. El cual está organizado de la siguiente manera:

- En una evaluación de pre test que se realizó con la finalidad de conocer cómo se encuentran los niños de 4 años en el desarrollo de la atención en sus dimensiones de una capacidad de tener una observación voluntaria, iniciativa de interés y atención sostenida.
- Resultados de los talleres de aprendizaje (tratamiento experimental) que nos permite observar si se va desarrollando adecuadamente los juegos diseñados en Power Point.
- Los resultados que se dio de la prueba posttest que se da luego de haber ejecutado 10 talleres de juegos elaborado en el Programa Power Point para niños de cuatro años.

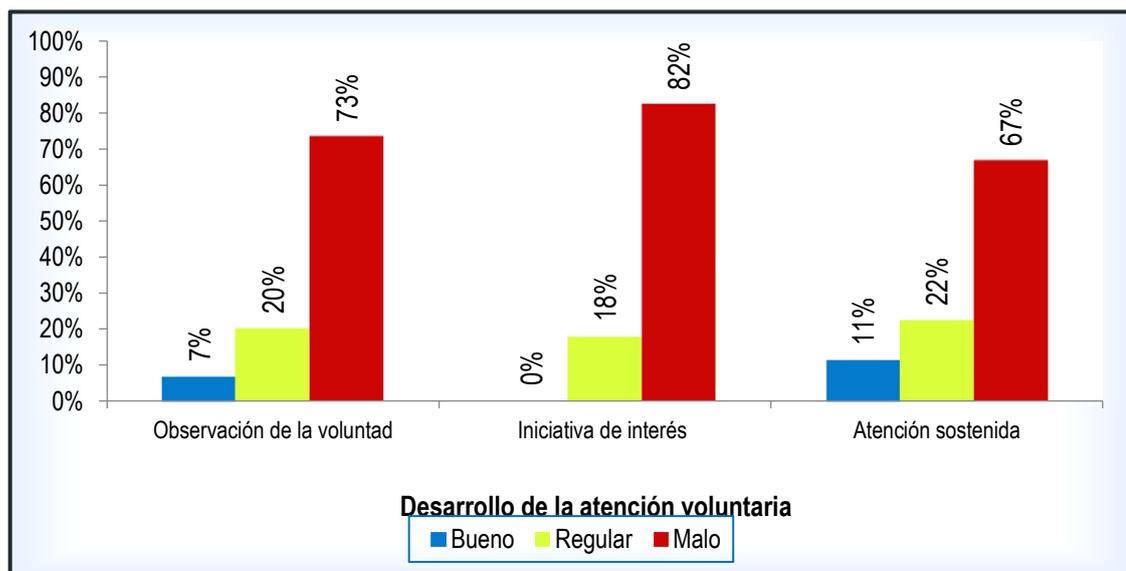
La prueba de hipótesis del diseño estadístico, de la prueba t da a conocer dos muestras dependientes o apareadas puesto que se compara los estadísticos de dos conjuntos de los mismos sujetos (Hernandez.2012; p. 113). Las mediciones se hacen sobre la muestra de sujetos tanto antes como después de algún fenómeno. Los resultados están

organizados en tablas y figuras estadísticas con sus respectivas descripciones e interpretaciones.

#### 4.1.1 Presentación y análisis e interpretación de los resultados de la Pretest por dimensiones.

**Tabla 2**  
**Frecuencia y porcentaje de resultados por dimensiones de la Pretest**

Escala de valoración	Desarrollo de la atención voluntaria						Total	
	Observación de la voluntad		Iniciativa de interés		Atención sostenida			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	1	7%	0	0%	2	11%	1	6%
Regular	3	20%	3	18%	3	22%	3	20%
Malo	11	73%	12	82%	10	67%	11	74%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>



**Figura 1. Porcentaje de resultados por dimensiones de la Pretest**

En la tabla 4 y figura 1 nos muestra los resultados de la Pretest por dimensiones, de la atención voluntaria en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021:

En la dimensión: Observación de la voluntad nos reporta que de los 15 niños en estudio que 1 (7%) se encuentra en la escala valorativa Bueno, también se aprecia que 3



(20%) niños se ubican en la escala valorativa Regular, se observa que un alto porcentaje de niños que de 11 (73%) se ubican en la escala valorativa Malo.

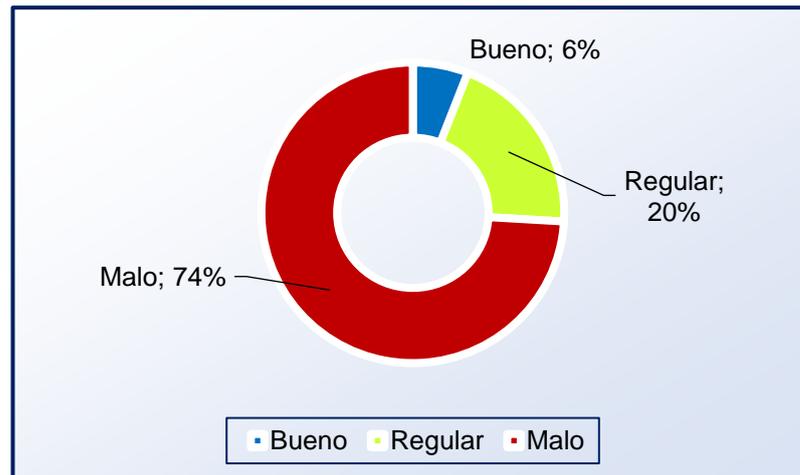
En los resultados se muestra claramente un alto índice de que los niños no tienen una observación voluntaria dentro de las actividades académicas, ya que actúan como si lo que ocurriera a su alrededor no fuera con ellos. Van a cámara lenta, procesan muy despacio la información. Les cuesta relacionarse con los demás porque sus compañeros llevan un ritmo diferente al suyo.

En la dimensión: Iniciativa de interés, nos reporta que de los 15 niños en estudio que no existen niños en la escala valorativa Bueno, también se aprecia que 3 (18%) niños se ubican en la escala valorativa Regular, se observa que un alto porcentaje de niños que viene hacer de 12 (73%) se ubican en la escala valorativa Malo.

En los resultados se muestra claramente un alto índice de que los niños no tienen Iniciativa de interés por atender las actividades académicas, la ausencia de interés de parte de los niños impide que reciban la instrucción consiente que necesitan para desarrollar habilidades básicas.

En la dimensión: Atención sostenida, nos reporta que de los 15 niños en estudio que 1 (6%) se ubica en la escala valorativa Bueno, también se aprecia que 3 (20%) niños se ubican en la escala valorativa Regular, se observa que un alto porcentaje de niños que viene hacer de 11 (74%) se ubican en la escala valorativa Malo.

En los resultados se muestra claramente un alto índice de que los niños no tienen una atención asociada para atender las actividades académicas, suele presentar como causa a de forma asociada al siguiente déficit: carencia de la percepción visual, auditiva; carencia de orden psicomotor, carencia de orden neurológico; trastornos de carácter afectivo.



**Figura 2. Porcentajes generales de resultados las dimensiones de estudio de la Pretest**

**Interpretación:** En la figura 2 nos muestra los resultados generales de la Pretest de la atención voluntaria en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, nos reporta que los niños se encuentran en un 6% en la escala valorativo Bueno, luego con un 20% en la escala valorativo Regular, mientras que en un alto porcentaje con un 74% en la escala valorativa Malo.

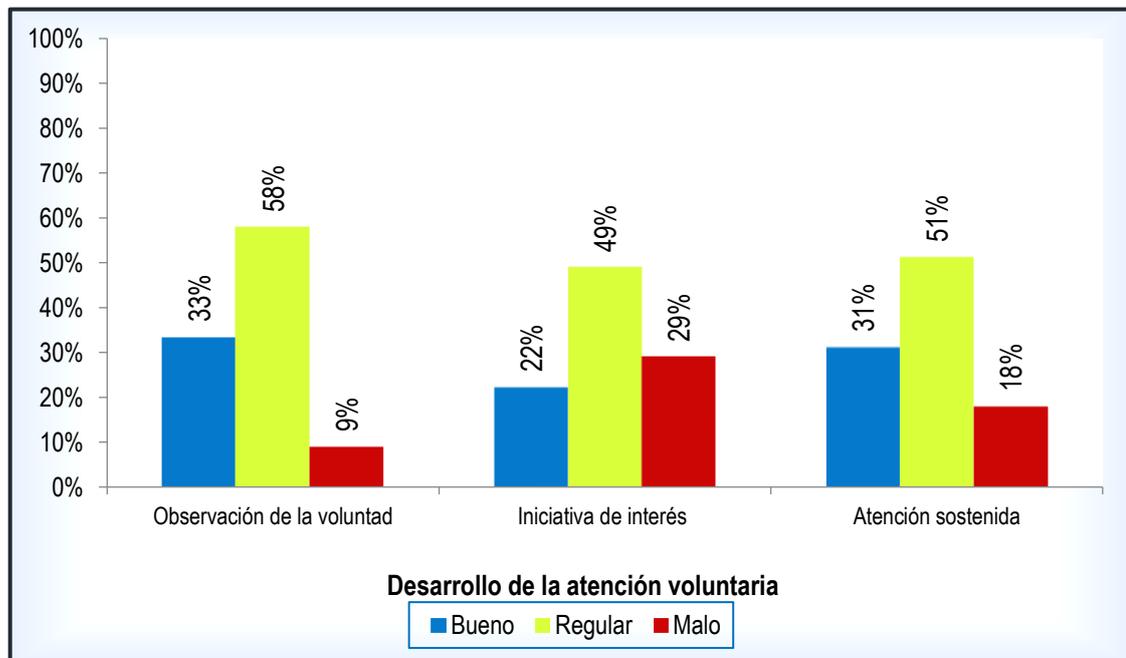
**Análisis:** por los resultados que reflejan podemos decir que no a todos estos niños podemos calificarlos como hiperactivos y con déficit de atención. Simplemente reflejan una forma de “dar las clases”, una pedagogía que no estimula ni activa la atención selectiva de los alumnos y en consecuencia se mueven demasiado, hablan, creando conflictos entre ellos. El maestro con gran número de niños en la clase y con la presión de cumplir la programación pierde su capacidad perceptiva y de selección de aquellos alumnos con necesidades educativas especiales, metiendo en el mismo saco al niño hiperactivo y a aquel que no lo es.

Pueden presentar fracaso escolar, ya que su diagnóstico pasa desapercibido y no se toman las medidas necesarias para ayudarles a tiempo.

#### 4.1.2 Presentación y análisis e interpretación de los resultados de la Postest por dimensiones

**Tabla 3**  
**Frecuencia y porcentaje de resultados por dimensiones de la Postest**

Escala de valoración	Desarrollo de la atención voluntaria						Total	
	Observación de la voluntad		Iniciativa de interés		Atención sostenida			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	5	33%	3	22%	5	31%	4	29%
Regular	9	58%	7	49%	8	51%	8	53%
Malo	1	9%	4	29%	3	18%	3	19%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>



**Figura 3. Porcentaje de resultados por dimensiones de la Postest**

En la tabla 4 y figura 3 nos muestra los resultados de la Postest por dimensiones, de la aplicación de Juegos diseñados en Power Point en la atención voluntaria en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021:

En la dimensión: Observación de la voluntad nos reporta que de los 15 niños en estudio que 5 (33%) se encuentra en la escala valorativa Bueno, también se aprecia que 9



(58%) niños se ubican en la escala valorativa Regular, se observa que un bajo porcentaje de niños que de 1 (9%) se ubican en la escala valorativa Malo.

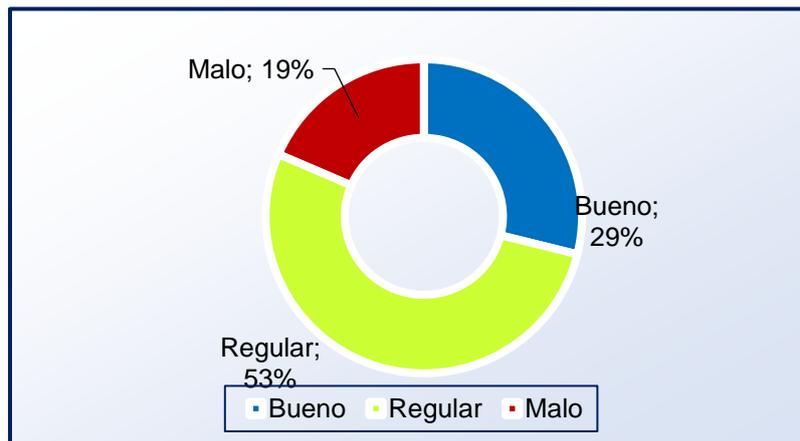
En los resultados se muestra claramente un alto índice de mejora ya que los niños tienen una observación voluntaria dentro de las actividades académicas, ya que identifican las imágenes que presenta la maestra, atiende las clases y tiene voluntad para aprender.

En la dimensión: Iniciativa de interés, nos reporta que de los 15 niños en estudio que 3 (22%) se ubican en la escala valorativa Bueno, también se aprecia que 7 (49%) se ubican en la escala valorativa Regular, se observa que 4 (29%) se ubican en la escala valorativa Malo.

En los resultados se muestra que existe mejora ya que los niños tienen Iniciativa de interés por atender las actividades académicas, ya que los indicadores nos reportan que los niños tienen una participación en clases, demuestra interés en las clases y hace recuerdo de la actividad a trabajar a la docente.

En la dimensión: Atención sostenida, nos reporta que de los 15 niños en estudio que 5 (31%) niños se ubican en la escala valorativa Bueno, también se aprecia que 8 (51%) niños se ubican en la escala valorativa Regular, se observa que un bajo porcentaje de niños que viene hacer de 3 (18%) se ubican en la escala valorativa Malo.

En los resultados se muestra claramente un alto índice de mejora ya que los niños tienen una atención asociada para atender las actividades académicas, los niños observan y escuchan a la docente, son atentos y concentrados en la atención de la información que les brinda la docente en las sesiones de aprendizaje.



**Figura 4. Porcentajes generales de resultados las dimensiones de estudio de la Postest**

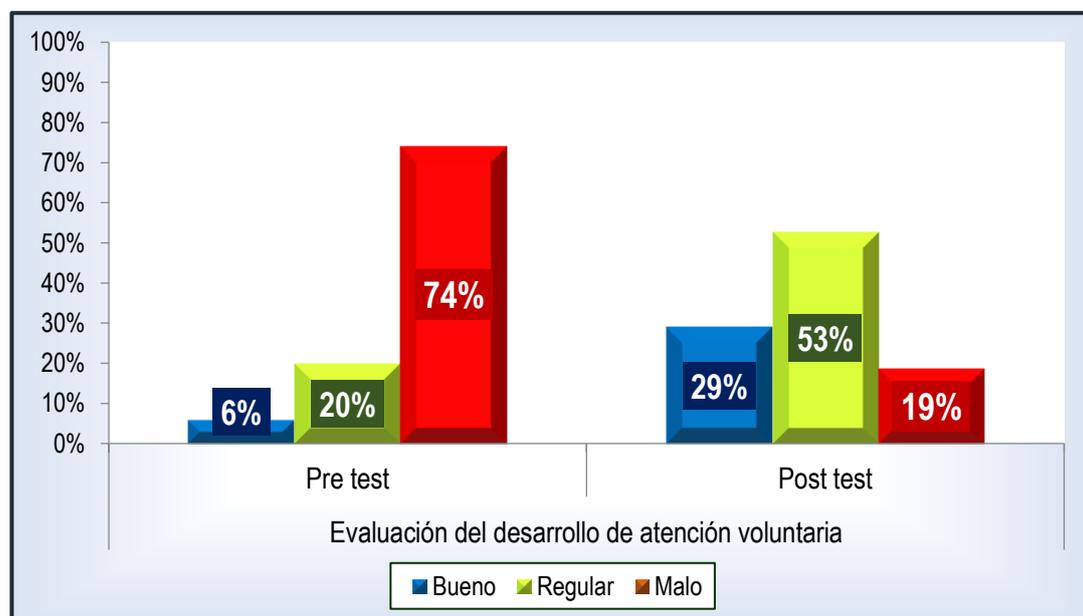
**Interpretación:** En la figura 4 nos muestra los resultados generales de la Postest luego de la aplicación de talleres de juegos diseñados en el programa Power Point en la atención voluntaria en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021, nos reporta que los niños se encuentran en un 53% en la escala valorativo Regular, luego con un 29% en la escala valorativo Bueno, mientras que en un bajo porcentaje con un 19% en la escala valorativa Malo.

**Análisis:** los resultados obtenidos demuestran que todavía existe dificultades de atención se manifiestan de diferentes maneras y con diferentes grados de severidad. Algunos niños podrían tener dificultades para leer, escribir, con las matemáticas, la organización, la concentración, otros con la comprensión auditiva, las habilidades sociales, las habilidades motoras o una combinación de ellas, convirtiéndose esto en una ventaja para el desarrollo de la propuesta de estudio talleres de juegos diseñados en Power Poin es potenciar la atención de los niños, es positivo al encontrar una solución a la problemática presente con los niños de 4 años de edad, sirviendo de ejemplo a los demás grados, ya que si se realiza un seguimiento a estas ideas y se encaminan a una ejecución concreta, las docentes pueden tener un apoyo en su labor y se motiven a realizar procesos de este tipo.

### 4.1.3 Comparación, presentación y análisis e interpretación de los resultados de la Pretest y Postest

**Tabla 4**  
**Frecuencia y porcentaje de resultados de la comparación de Pretest y Postest**

ESCALA DE VALORACIÓN	Evaluación del desarrollo de atención voluntaria			
	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Bueno	1	6%	4	29%
Regular	3	20%	8	53%
Malo	11	74%	3	19%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>



*Figura 5.* Porcentaje de resultados de la comparación de Pretest y Postest

**Interpretación:** Como podemos apreciar en la tabla 8 y figura 5, del 100% de niños en estudio, en la evaluación pretest un 74% se encuentra en la escala valorativa Malo, el 20% en la escala regular y tan solo el 6% en la escala Bueno; esto nos quiere decir que los niños presentan niveles significativos de problemas de atención voluntaria; sin embargo después de la aplicación de talleres de juego diseñados en el programa Power Point, en la evaluación posttest del 100 % de niños en estudio el 19% se ubican en la escala valorativa Malo, seguido por un 53% en la escala Regular, mientras que el 29% se ubican en la escala Bueno.



**Análisis:** Claramente se puede identificar la importancia de la implementación de talleres de juegos diseñados en Power Point para fortalecer la atención voluntaria. Lo que nos indica que los docentes que ejecutan estos talleres para reducir el nivel de fracaso de algunas ideas mencionadas por las mismas docentes y apoyar su labor con actividades significativas que motiven y centren de forma más atractiva la atención de los niños y niñas. Con los resultados que nos muestran se puede decir que existe una diferencia significativa entre la evaluación de la Pretest y la Postest, por consiguiente, de acuerdo a lo propuesto se trata de innovar y fortalecer la información facilitando a las maestras a desarrollar y aplicar nuevas ideas. es importante estructurar la propuesta y que contribuya en potenciar la atención voluntaria y disminuir la atención dispersa.

#### **4.1.4 Prueba de hipótesis**

A continuación, se detallan las estrategias que se han considerado para realizar la contratación de las hipótesis del estudio

##### **a) Formulamos la HO y la H1**

H0 : No existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de los talleres de juego diseñados en Power Point

$$\mu_{\bar{D}} = 0$$

H1 : Existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de los talleres de juego diseñados en Power Point

$$\mu_{\bar{D}} \neq 0$$

##### **b) Determinación del estadístico prueba “t” de Student**

Para determinar la prueba de hipótesis, se ha elegido el estadístico T de Student para muestras relacionadas o dependientes y se compara las medias de un mismo grupo en diferentes etapas. Se trabajará en función de la media aritmética

y a los grados de libertad para comparar resultados de la prueba pretest y posttest de una misma muestra.

### c) Nivel de Significancia

El nivel de significancia o error que se asume es  $\alpha = 0.05$ , que es igual al 5% margen de error, con un nivel de confianza del 95%

**Tabla 5**  
**Diferencia de medias de grupos relacionados (t)**

N° Numero de niños	Pre test (a)	Post test (d)	Diferencia	
			D (d - a)	D <sup>2</sup>
1	9	22	13	169
2	11	16	5	25
3	21	21	0	0
4	10	19	9	81
5	10	20	10	100
6	18	17	-1	1
7	10	25	15	225
8	9	17	8	64
9	12	19	7	49
10	10	18	8	64
11	14	17	3	9
12	9	15	6	36
13	15	25	10	100
14	10	15	5	25
15	10	18	8	64
<b>SUMATORIA</b>			<b>142</b>	<b>1710</b>
<b>NUMERO DE OBSERVACIONES</b>			<b>15</b>	

- Media de las diferencias entre las puntuaciones apareadas

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{n} = \frac{142}{15} = 9.47$$

- Reemplazando valores

$$t_0 = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum \bar{D}^2 - \frac{(\sum D)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$t_0 = \frac{9.47}{\sqrt{\frac{1710 - \frac{142^2}{15}}{15(15-1)}}} = 7.173$$

$$t_0 = 7.388$$

- Evaluación del estadístico. Grados de libertad para el caso es

$$Gl = n - 1$$

$$Gl = 15 - 1$$

$$Gl = 14$$

- De la tabla de t de student con  $\mu = 0,05_{2\text{ colas}}$  y 14 grados de libertad se tiene:

$$t_{25;\alpha/2} = -2.093$$

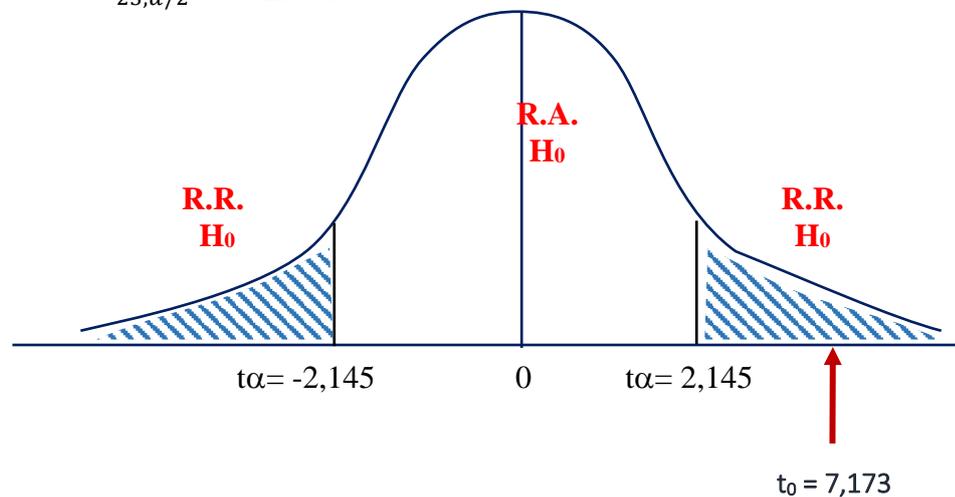


Figura 6. Campana de Gauss

**d) Toma de decisión de aceptar o rechazar la hipótesis nula**

Del valor obtenido  $t_0 = 7,173$  mayor a  $t_{\alpha} = 2,145$  entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por lo que se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes obtenidos antes y después, entonces decimos que los juegos diseñados en Power Point mejora el proceso de atención voluntaria en niños de cuatro años de la Institución Educativa Divino La Pre Ciudad de Puno 2021.



## 4.2 DISCUSIÓN

Para el desarrollo de la investigación se aplicó el diseño experimental, el presente trabajo tiene como variable independiente los juegos diseñados en power point, y como variable dependiente la atención voluntaria, para el respectivo análisis se optó por usar la técnica de la observación. Entre los resultados del Pre – Test sobre la atención llegando a los resultados de la evaluación posttest del 100 % de niños en estudio el 19% se ubican en la escala valorativa Malo, seguido por un 53% en la escala Regular, mientras que el 29% se ubican en la escala Bueno; similar estudio realiza Arias y Huaynate (2021) tesis titulado El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" - Yanacancha – Pasco; donde los resultados fueron en la evaluación pretest un 89% de los niños presenta un nivel significativo de problemas de atención y ensoñación; solo un 11% de los niños no presentan niveles significativos de problemas de atención; sin embargo, después de la aplicación de los juegos como estrategias pedagógicas, en la evaluación posttest un 75% de niños de 5 años presenta resultados no significativos a los problemas de atención y ensoñación; solo el 25% sigue presentando problemas de atención. Estas investigaciones nos indican que los niños y niñas no son capaces de llegar al nivel bueno, que es lo que se busca con el desarrollo del taller con el fin de que mejoren la atención voluntaria.

De igual manera el estudio realizado por Cama (2015) donde propone un estudio de las estrategias lúdicas pedagógicas para centrar la atención y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, para niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Parroquial “Ave María” llegando a la conclusión: que el 51% presentan un nivel bajo de concentración y atención; además de que las docentes de nivel inicial no utilizan material lúdico, ni realizan juegos lúdicos además nos dice que los niveles de atención de los niños



y niñas de 4 años; el 47% presenta aciertos los que indica que prestan atención; el 2% presento errores, lo que indica que no realizo la prueba y el 51% presentan baja atención. Esta investigación nos demuestra que los niños si no reciban estrategias lúdicas pedagógicas para centrar la atención y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje presentan baja atención.

Al respecto los resultados obtenidos por Jaramillo (2018) en su estudio los juegos de actividad mental para estimular la atención en los estudiantes de 6to año a de educación general básica, de la unidad educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja, en el PreTest fueron: el 47% de investigados están en un nivel medio bajo de atención y el 37% muestran un nivel de atención bajo. Luego de la aplicación de los juegos de actividad mental el 53% de los estudiantes suben al nivel medio de atención, el 26% alcanzan el nivel de atención medio bajo y finalmente el 21% de estudiantes indican un nivel de atención bajo. Se concluye que la mayoría de los estudiantes presentaron un nivel de atención bajo, a partir de la aplicación de los juegos de actividad mental se estimuló la atención de los niños y niñas, por lo que se recomienda aplicar este tipo de juegos como estrategia pedagógica de estimulación para mejorar la atención en niños y niñas.

De acuerdo con Torres (como se citó en González, 2016) hace referencia que el nivel muy bajo de atención; es la ausencia, carencia o insuficiencia de las actividades de orientación, selección y mantenimiento de la atención, así como la deficiencia del control y de su participación con otros procesos psicológicos, con sus consecuencias específicas. Es decir que las actividades de focalización presentadas en esta investigación estimularan de manera eficiente la atención de los estudiantes.

Estos resultados muestran la efectividad e impacto positivo de la propuesta de intervención, al considerar que estos talleres permitieron estimular y mejorar la atención.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** De acuerdo a los resultados generales obtenidos podemos afirmar que los juegos diseñados en Programa Microsoft Power Point mejora el proceso de atención voluntaria en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial Divino la Pre de la ciudad de Puno-2021, lo cual se muestra en la comparación de los resultados de la evaluación posttest del grupo de estudio cuyo resultados son significativamente favorables en las dimensiones y criterios que formaron parte de la variable dependiente; lo cual demuestra la efectividad del programa; asimismo de acuerdo a la prueba de hipótesis realizada y con el diseño estadístico t de student.

**SEGUNDO:** En la evaluación pretest, antes de la aplicación del programa de juegos diseñados en Power point los resultados nos reportaba que los niños se encuentran en un 6% en la escala valorativo Bueno, luego con un 20% en la escala valorativo Regular, mientras que en un alto porcentaje con un 74% en la escala valorativa Malo, lo cual demuestra que los niños presentan niveles significativos de problemas de atención.

**TERCERA:** Después de la aplicación de los juegos diseñados en el programa Microsoft Power Point, los resultados nos reporta que los niños se encuentran en un 53% en la escala valorativo Regular, luego con un 29% en la escala valorativo Bueno, mientras que en un bajo porcentaje con un 19% en la escala valorativa Malo, podemos decir que se sigue presentando problemas de atención, pero se ha bajado significativamente.



## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A partir del estudio, se sugiere investigar el valor del juego diseñado en el Programa Microsoft Power Point, para otras áreas de aprendizaje y para niños de otras edades, que permita contribuir al mejor desarrollo de los niños y niñas en edad preescolar, a partir de los resultados que se alcancen.
- SEGUNDA:** Implementar, los juegos diseñados en el programa Microsoft de Power Point, que genere motivación intrínseca y extrínseca en los niños preescolares y consiga mayores niveles de participación en las actividades.
- TERCERA:** Por último, en cuanto a la atención voluntaria se recomienda observar el avance de todos los niños preescolares, para que de esta manera los niños tengan igual oportunidad a la hora de desenvolverse, aplicando nuevas estrategias como lo es los juegos diseñados en el programa de Microsoft Power Point.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, A. R. y Huaynete, J. M. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha – Pasco.* (tesis licenciatura). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Cerro de Pasco.
- Badilla Q. (2010) *Análisis y evaluación de un modelo socio constructivo de formación permanente del profesorado para la incorporación de las TIC.* (tesis posgrado). Universidad Ramon llull – Barcelona
- Bottaro, J. (2005). *Manual de Competencias Básicas en Informática.* Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.
- Buendía C. (2017) *El conocimiento que tienen los niños de la tecnología y su uso en un aula de cinco años.* (Tesis posgrado). Pontificia universidad católica del Perú
- Cachuán, A. (2015). *Implementación de un Sistema Web* (Tesis de grado). Lima, Perú.
- Contreras, R. y Eguía, J. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias.* Barcelona: España
- Cama, G. Y. (2016). Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma. año 2015. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3573/EDScalegy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- FUDE by Educativo, (2020). *Beneficios de utilizar el PowerPoint.* Recuperado en <https://www.educativo.net/articulos/5-beneficios-de-utilizar-powerpoint-733.html>



- Jaramillo, P. A. (2018). Juegos de actividad mental para estimular la atención en los estudiantes de 6to año a de educación general básica, de la Unidad Educativa José Ángel Palacio de la ciudad de Loja. Recuperado <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20770/1/PILAR%20ALEXANDRA%20JARAMILLO%20ROSARIO.pdf>
- Joo, B. (2004) “*Análisis y propuesta de gestión pedagógica y administrativa de los tics, para construir espacios que generen conocimiento en el colegio Champagnat. (Tesis pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú*
- Instituto de la Comunicación. Cortizo, C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. y Pérez, J. (2011).
- Carbajal (2006) *Desarrollo de un videojuego para el favorecimiento en el aprendizaje de las matemáticas*
- Garassini K. y Padrón V. (2004) -*Universidad Metropolitana - Venezuela “Experiencias de uso de las Tics en la Educación Preescolar en Venezuela”*
- Manuel, O. (2009) “*Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su aplicación a la enseñanza técnica a través de modelos de enseñanza centrados en el alumno. (Tesis posgrado). Universidad Politécnica de Valencia: España*
- Pinillos, J.L.(2005) : *Principio de Psicología. Alianza Editorial*
- Sánchez, R. (2012). *Tecnologías de Información y Comunicación y Rendimiento Académico en estudiantes de la especialidad de Inglés de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle2011. (Tesis posgrado). Universidad Alas Peruanas*



## ANEXOS

## ANEXO 1. TALLERES EN EL PROGRAMA MICROSOFT POWER POINT

### TALLER DE APRENDIZAJE N° 1

#### I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Sonido inicial

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	27-10-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

#### III TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Reconoce el sonido inicial de las palabras.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Infiere e interpreta información del texto

IV DESARROLLO DEL TALLERACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas diferentes imágenes que tengan sonido inicial de las vocales</p>  <p>Se les indica a los niños y las niñas que observen las imágenes y ¿se les preguntara que imagen observan?</p>	<p>Computadora Programa</p> <p>Microsoft power point</p> <p>Juego</p>	5 MIN



**TALLER DE APRENDIZAJE N° 2**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Buscando los opuestos”**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	28-10-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III TALLER**

<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA/ESTANDAR</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Infiere información anticipando el contenido del texto a partir de ilustraciones. Lee a su manera el texto que asocia a las ilustraciones

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACCIONES OBSERVABLES</b>
Enfoque orientación al bien común.	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

**IV DESARROLLO DEL TALLER ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>SECUENCIA METODOLOGICA</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y las niñas diferentes tarjetas opuestas</p>  <p>Se les indica a los niños y las niñas que observen las tarjetas y ¿se les preguntara que imagen observan? Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p>	<p>Computadora Programa Microsoft power point Juego</p>	5 MIN



**TALLER DE APRENDIZAJE N° 3**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Memoria visual”**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	29-10-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III TALLER**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Deduce las características de los objetos que observa para recordarlos y buscarlos en material gráfico.

**IV DESARROLLO DEL TALLER**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas diversos elementos</p>  <p>Se les indica a los niños y las niñas ¿se les preguntara que imagen observan?</p>	<p>Computadora Programa Microsoft power point</p> <p>Juego</p>	5 MIN

	<p>Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p> <p><b>DESARROLLO</b> Se les mostrara las imágenes, elementos luego se contara cada elemento y se observara y se ira guardando en la cajita de sorpresas se contara hasta el número 5 y se preguntara ¿qué elementos les enseñe? ¿Cuántos elementos había?</p> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO DE MEMORIA VISUAL EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT</b> Se les mostrara el juego de tarjeta de opuestos a los niños y a las niñas</p> <div data-bbox="534 788 896 1030" data-label="Image"> </div> <p>se explicará cómo se debe realizar el juego para que de esta manera el niño al identificar bien las imágenes pueda recordar en la siguiente diapositiva las imágenes que se encontraban los niños y las niñas seleccionaran con el cursor los óvalos recordando así los animales que se encontraban detrás de cada uno de ellos</p> <p><b>VERBALIZACIÓN:</b> Al terminar los niños y niñas se expresan y comentan como se sintieron y que les gusto más de la actividad</p> <div data-bbox="513 1462 973 1630" data-label="Image"> </div>		<p>5 MIN</p> <p>15 MIN</p> <p>5 MIN</p>
--	---	--	---

EVALUACIÓN		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Lista de cotejo Matriz de consolidado de evaluación

**TALLER DE APRENDIZAJE N° 4**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “DESCRIPCIÓN DE IMAGENES”**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

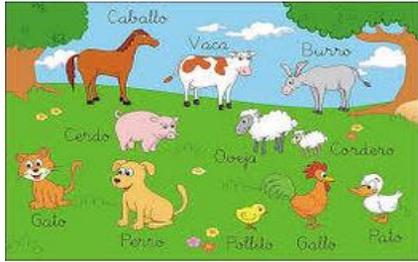
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	01-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III. TALLER**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Describe imágenes a partir de sus saberes previos. Responde preguntas en forma pertinente utilizando variados recursos.

**IV. DESARROLLO DEL TALLER**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas las siguientes imágenes:</p>  	<p>Computadora Programa Microsoft power point</p>	5 MIN

	<p>Se les indica a los niños y las niñas ¿se les preguntara que imagen observan? Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Se les mostrara imágenes para que los niños y las niñas puedan describirlas observaran y participaran</p> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO DE DESCRIPCIÓN DE IMÁGENES EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT</b></p>  <p>Se le presenta a los niños y niñas el siguiente juego diseñado en el programa de Microsoft power point:</p> <p>se explicará cómo se debe realizar el juego para que de esta manera el niño describa cada una de las imágenes que se encuentra en el juego y de esta manera pueda relacionarla con el cursor</p> <p><b>VERBALIZACIÓN:</b> Al terminar los niños y niñas se expresan y comentan como se sintieron y que les gusto más de la actividad</p> 	<p>Juego</p>	<p>5 MIN</p> <p>15 MIN</p> <p>5 MIN</p>
--	---	--------------	---

EVALUACIÓN		
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Lista de cotejo Matriz de consolidado de evaluación

#### BIBLIOGRAFIA

- Currículo nacional de la educación Básica Regular (MINEDU 2019)

**TALLER DE APRENDIZAJE N° 5**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON LAS ANALOGIAS”**

**II.DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	02-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III.TALLER**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

**IV DESARROLLO DEL TALLER**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas el siguiente juego diseñado en el programa de Microsoft power point:</p> <div style="text-align: center;"> <p>The diagram shows two analogies. The first is 'TORTILLA' (a plate with a tortilla and an egg) with a blue arrow pointing to 'HUEVO' (an egg). The second is 'ZUMO' (a glass of juice and a juice box) with a blue arrow pointing to 'FRUTA' (a collection of fruits including an orange, banana, and apple).</p> </div> <p>Se les indica a los niños y las niñas que observen las imágenes del juego y ¿se les preguntara que imagen observan? Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p>	<p>Computadora Programa Microsoft power point Juego</p>	5 MIN

	<p><b>DESARROLLO</b> Se les mostrara imágenes para que los niños y las niñas puedan describirlas observaran y participaran</p> <div data-bbox="432 353 1031 667" style="text-align: center;"> </div> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO DE DESCRIPCIÓN DE IMÁGENES EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT</b></p> <p>se explicará cómo se debe realizar el juego para que de esta manera el niño pueda ver la relación de semejanza que se establece entre dos cosas distintas. Observando la característica que está presente en un elemento y observa que esta característica es compartida por otra cosa y de esta manera pueda relacionarla con el cursor, de esta manera con la conciencia fonológica el niño tendrá mas habilidad para pensar, distinguir y seleccionar los fonemas</p> <p><b>VERBALIZACIÓN:</b> Al terminar los niños y niñas se expresan y comentan como se sintieron y que les gusto más de la actividad</p> <div data-bbox="580 1294 912 1473" style="text-align: center;"> </div>	<p>5 MIN</p> <p>15 MIN</p> <p>5 MIN</p>
--	---	---

<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Lista de cotejo Matriz de consolidado de evaluación

**BIBLIOGRAFÍA**

- Currículo nacional de la educación Básica Regular (MINEDU 2019)

**TALLER DE APRENDIZAJE N° 6**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “CONCIENCIA FONOLÓGICA”**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	03-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III. TALLER**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

**III. DESARROLLO DEL TALLER**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE								
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES	TIEMPO					
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas las siguientes imágenes que inician con las vocales los niños y las niñas darán aplausos al pronunciar los nombres de las imágenes:</p> <div style="text-align: center;"> <p>CONCIENCIA FONOLÓGICA Corta y completa el sonido inicial</p> <table border="1"> <tr> <td> _GLU</td> <td> _VA</td> <td rowspan="4" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">           A E I O U         </td> </tr> <tr> <td> _SPEJO</td> <td> _BEJA</td> </tr> </table> </div> <p>Se les indica a los niños y las niñas que observen las diapositivas y ¿se les preguntara que imagen observan? Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p>	 _GLU	 _VA	A E I O U	 _SPEJO	 _BEJA	<p>Computadora Programa Microsoft power point</p> <p>Juego</p>	5 MIN
 _GLU	 _VA	A E I O U						
 _SPEJO	 _BEJA							



**TALLER DE APRENDIZAJE N° 7**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “SOPA DE LETRAS”**

**II.DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	04-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III.TALLER**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

**III.DESARROLLO DEL TALLER**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	Se le presenta a los niños y niñas las letras del abecedario	Computadora Programa  Microsoft power point	5 MIN
	 <p>Se les pregunta a los niños y a las niñas ¿Qué es lo que observan? Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p>		Juego
<b>DESARROLLO</b>	Se les presenta a los niños y a las niñas siluetas de animales que inicien con la letra p, con palabras para que		

puedan identificar las letras del abecedario que ya reconozcan

**DESARROLLO DEL JUEGO DE SOPA DE LETRAS DISEÑADO EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT.**

se explicará cómo se debe realizar el juego para que de esta manera el niño la niña puedan seleccionar el nombre de cada animal ,al seleccionar se ira resaltando conforme el niños trabaje, esta actividad de la sopa de letras diseñado en el programa de power point ayudara a mejorar la concentración, sé trabajara con pocas palabras.



15 MIN

**VERBALIZACIÓN:** Al terminar los niños y niñas se expresan y comentan como se sintieron y que les gusto más de la actividad



5 MIN

**EVALUACIÓN**

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Lista de cotejo Matriz de consolidado de evaluación



**TALLER DE APRENDIZAJE N° 8**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON ROMPECABEZA EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT ”**

**II.DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	05-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III.TALLER**

<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA/ESTANDAR</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara las características de los objetos que observa para encontrar sus semejanzas a partir de su tamaño.</li> </ul>

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACCIONES OBSERVABLES</b>
Enfoque orientación al bien común.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

**III.DESARROLLO DEL TALLER**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>SECUENCIA METODOLOGICA</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas el juego diseñado en el programa de power point</p> <p>Se les pregunta a los niños y a las niñas ¿Qué es lo que observan?</p> <p>Se anota lo que responden los niños según van respondiendo.</p> <p><b>DESARROLLO DEL JUEGO DE SOPA DE LETRAS DISEÑADO EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT.</b></p>	<p>Computadora Programa  Microsoft power point   Juego</p>	5 MIN



**TALLER DE APRENDIZAJE N° 9**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON LAS ANALOGIAS”**

**II.DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	08-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III.TALLER**

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
AREA	COMPETENCIA/ESTANDAR	DESEMPEÑO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara las características de los objetos que observa para encontrar sus semejanzas a partir de su tamaño.</li> </ul>

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque orientación al bien común.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

**IV DESARROLLO DEL TALLER**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLOGICA	MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p>Se le presenta a los niños y niñas tarjetas para que puedan identificar:</p>  <p>Se preguntará a los niños y niñas ¿qué observan? ¿qué podemos hacer con las tarjetas? ¿cómo podemos relacionar? ¿qué imágenes podemos relacionar? Se trabajará con los niños y las niñas Haciendo mención de cada una de las imágenes</p>	<p>Computadora Programa Microsoft power point</p>	5 MIN
			Juego



**TALLER DE APRENDIZAJE N° 10**

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO CON EL ABECEDARIO”**

**II.DATOS INFORMATIVOS:**

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°</b>	Divino la pre
<b>EDAD</b>	4 años
<b>DIRECTORA</b>	Deydania Guevara guerra
<b>PROFESORA DE AULA</b>	Yovana Quispe perez
<b>BACHILLER</b>	Lizeth Nathaly Salas Velasquez
<b>FECHA</b>	09-11-2021
<b>DURACIÓN</b>	40 – 45 MIN

**III.TALLER**

<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA/ESTANDAR</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara las características de los objetos que observa para encontrar sus semejanzas a partir de su tamaño.</li> </ul>

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>ACCIONES OBSERVABLES</b>
Enfoque orientación al bien común.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

**IV DESARROLLO DEL TALLER**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>SECUENCIA METODOLOGICA</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se iniciará cantando una canción del abecedario con los niños y las niñas</p> 	<p>Computadora Programa Microsoft power point  Juego</p>	5 MIN



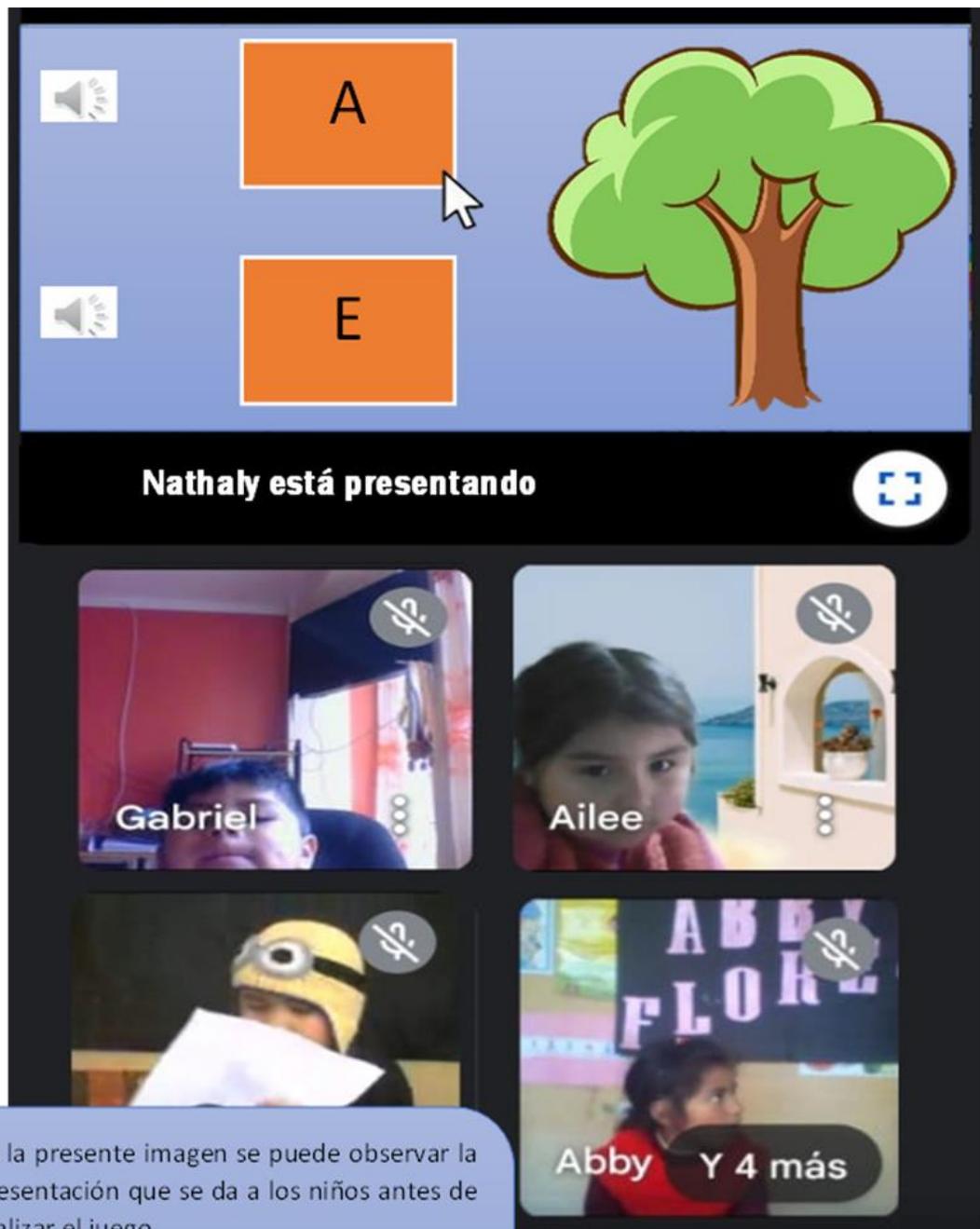


## ANEXO .2 FICHAS DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL DÉFICIT DE ATENCIÓN

ÍTEM	DESCRIPCIÓN DE CONDUCTAS	0	1	2	3
<b>Estimulación temprana</b>					
1	Presenta una autoestima baja				
2	Se distrae fácilmente con estímulos irrelevantes				
3	Se muestra inseguro y muy dependiente				
<b>Función mental</b>					
4	Tiene dificultades para mantener la atención sobre todo en la realización de tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido				
5	Presenta dificultades para organizar y mantener el orden en tareas y materiales				
6	Representan en otros lenguajes, algún hecho que más le ha gustado				
<b>Reacción física</b>					
7	Parece no escuchar cuando se le habla directamente				
8	No presta atención a los detalles o errores por descuido				
9	Se muestra triste y tiende al aislamiento				
<b>Reacción interior del niño</b>					
10	Se queda ausente				
11	Sus cambios de humor son frecuentes e impredecibles				
12	En ocasiones llora sin ningún motivo aparente para los demás				
<b>Desarrollo de habilidades y capacidades</b>					
13	No suele terminar las actividades escolares que empieza				
14	Extravía objetos necesarios para realizar todo tipo de actividades				
15	A menudo incurre en olvidos en las tareas cotidianas				

Leyenda: Nunca 0      Algunas veces 1      A menudo 2      Casi siempre 3

## ANEXO 4. FOTOS



En la presente imagen se puede observar la presentación que se da a los niños antes de realizar el juego

“los juegos diseñados en el programa de power point” después de cada juego realizado se envió a los padres de familia para que también puedan trabajar en casa.

## ANEXO 5, EVIDENCIA DE LOS JUEGOS DISEÑADOS EN EL PROGRAMA DE MICROSOFT POWER POINT



INICIO DEL  
JUEGO DISEÑADO EN EL  
PROGRAMA DE  
MICROSOFT POWER  
POINT:

"Tarjeta de opuestos"



JUEGO DISEÑADO EN  
EL PROGRAMA DE  
MICROSOFT POWER  
POINT:

tarjeta de opuestos

los niños Y (a)  
seleccionaran con el  
cursor el opuesto de  
la tarjeta que se

encuentra en la parte  
superior de la pantalla



**JUEGO DISEÑADO EN EL  
PROGRAMA DE  
MICROSOFT POWER  
POINT:**

**“Sonido Inicial”**

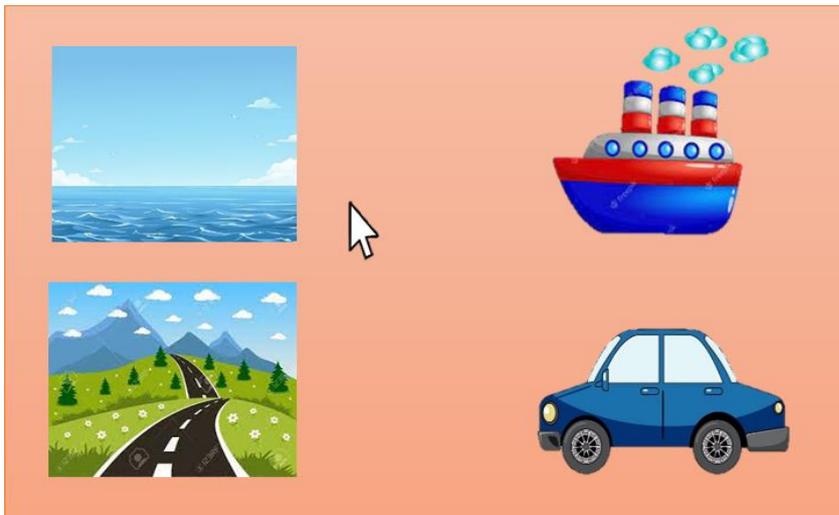
En el presente juego los niños y las niñas seleccionaran la letra inicial de cada imagen que se presente en el juego



**JUEGO DISEÑADO EN  
EL PROGRAMA DE  
MICROSOFT POWER  
POINT:**

**“descripción de  
imágenes”**

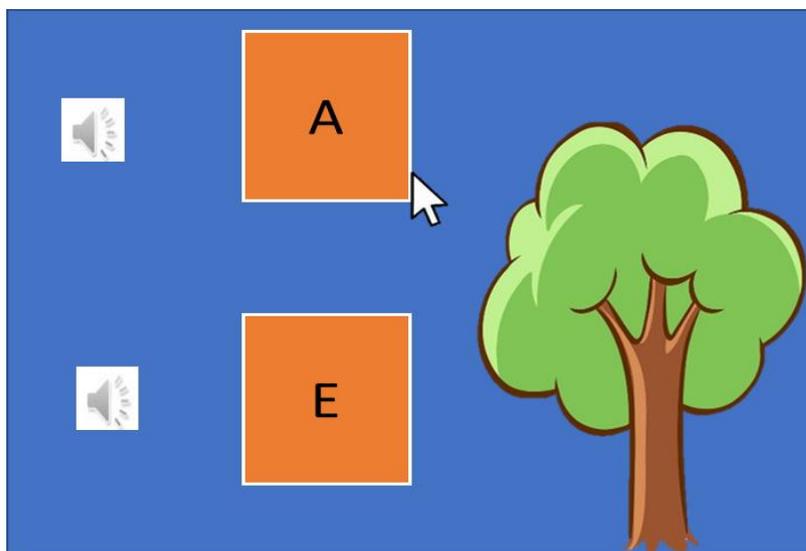
En el presente juego los niños y las niñas identificarán la imagen y relacionarán



**JUEGO DISEÑADO  
EN EL PROGRAMA  
DE MICROSOFT  
POWER POINT:**

**“Jugando con las  
analogías”**

En el presente juego los niños y las niñas seleccionaran cada medio de transporte según donde pertenece



**JUEGO DISEÑADO  
EN EL PROGRAMA  
DE MICROSOFT  
POWER POINT:**

**“Conciencia  
fonológica”**

En el presente juego los niños y las niñas identificarán el sonido de las letras, la imagen



**JUEGO DISEÑADO  
EN EL PROGRAMA  
DE MICROSOFT  
POWER POINT:**

La presente diapositiva aparecerá cada vez que los niños seleccionen otra respuesta que no es la correcta



**JUEGO DISEÑADO  
EN EL PROGRAMA  
DE MICROSOFT  
POWER POINT:**

La presente diapositiva aparecerá cada vez que los niños seleccionen la respuesta de forma correcta.