



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



**JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA  
ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEL. N° 324, PUNO**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. KARLA GERALDINE APAZA CONDORI**

**Bach. SAMANDA MAMANI QUISPE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PUNO- PERÚ**

**2024**



NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS DE MESA EN EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI. N° 324, PUNO

AUTOR

KARLA GERALDINE APAZA CONDORI SAMANDA MAMANI QUISPE

RECUENTO DE PALABRAS

25756 Words

RECUENTO DE CARACTERES

135839 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

181 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

19.3MB

FECHA DE ENTREGA

May 13, 2024 5:58 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 13, 2024 6:00 PM GMT-5

● 11% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)

  
Dra. Nancy M. García Bedoya  
EDUCACIÓN INICIAL  
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

  
Dra. Yessica Yana Arias Huaco  
SUB COORDINADORA DE INVESTIGACION  
EPEI

Resumen



## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, por su amor, apoyo y aliento en todo momento. A mi pequeño Piero por ser mi fuente de inspiración para salir adelante.

Gracias a todas las personas que me apoyaron en el transcurso de este proyecto, por enseñarme a perseguir mis sueños con pasión y determinación. Este logro no habría sido posible sin su constante apoyo y confianza en mí.

**Karla Geraldine Apaza Condori**



Dedico este trabajo a mi querida familia, por su amor, apoyo y aliento en todo momento. Gracias por ser mi fuente de inspiración y por enseñarme a perseguir mis sueños con pasión y determinación. Este logro no habría sido posible sin su constante apoyo y confianza en mí.

**Samanda Mamani Quispe**



## AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera en la realización de esta tesis. En primer lugar, a la Universidad Nacional del Altiplano, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial por su formación profesional.

Agradecer a nuestra asesora de tesis, Dra. Nancy Mónica García Bedoya, por su orientación, paciencia y apoyo constante a lo largo de todo el proceso de investigación. Sus valiosas sugerencias y comentarios han sido fundamentales para lograr los objetivos propuestos.

También queremos agradecer a los estudiantes, docentes y administrativos de la IEI 324, “Divino Niño Jesús” por su colaboración en nuestra ejecución de proyecto, lo que ha permitido obtener datos valiosos para el desarrollo de esta investigación.

**Karla Geraldine Apaza Condori**

**Samanda Mamani Quispe**



# ÍNDICE GENERAL

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ÍNDICE DE ANEXOS</b>	
<b>ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN .....</b>	<b>13</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>16</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>18</b>
1.2.1. Problema general .....	18
1.2.2. Problemas específicos .....	18
<b>1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>18</b>
1.3.1. Hipótesis general.....	18
1.3.2. Hipótesis específicas .....	18
<b>1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>19</b>
<b>1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>20</b>
1.5.1. Objetivo general.....	20
1.5.2. Objetivos específicos.....	20



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

<b>2.1. ANTECEDENTES .....</b>	<b>21</b>
2.1.1. Internacionales .....	21
2.1.2. Nacional .....	27
<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>29</b>
2.2.1. Juegos de mesa.....	29
2.2.2. Aprendizaje basado en juegos (ABJ) .....	30
2.2.3. Tipos de juegos de mesa .....	31
2.2.4. Atención.....	46
<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>49</b>

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....</b>	<b>50</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>50</b>
<b>3.3. MATERIALES DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO .....</b>	<b>50</b>
3.3.1. Método de investigación.....	51
3.3.2. Diseño de investigación .....	51
3.3.3. Tipo de la investigación:.....	51
3.3.4. Técnicas de recolección de datos.....	52
3.3.5. Instrumentos de investigación.....	52
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO .....</b>	<b>54</b>
3.4.1. Población .....	54
3.4.2. Muestra.....	55
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>56</b>



<b>3.6. PROCEDIMIENTO.....</b>	<b>56</b>
<b>3.7. VARIABLES .....</b>	<b>57</b>
<b>3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....</b>	<b>57</b>

## **CAPÍTULO VI**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

<b>4.1 RESULTADOS.....</b>	<b>59</b>
<b>4.2. DISCUSIÓN .....</b>	<b>76</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>79</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>80</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>81</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>85</b>

**ÁREA :** Perspectivas teóricas de la Educación

**TEMA:** Calidad educativa

**FECHA DE SUSTENTACIÓN:** 21 / mayo / 2024





## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b> Confiabilidad del instrumento Atención y concentración .....	53
<b>Tabla 2</b> Validez del instrumento Atención y concentración .....	54
<b>Tabla 3</b> Número de niños y niñas matriculados en la IEI. N° 324. ....	55
<b>Tabla 4</b> Número de niños y niñas matriculados de 5 años de la IEI. N° 324. ....	55
<b>Tabla 5</b> Operacionalización de variables .....	57
<b>Tabla 6</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo control). ....	60
<b>Tabla 7</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo control) ....	61
<b>Tabla 8</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo control) .....	62
<b>Tabla 9</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención (grupo control) .....	63
<b>Tabla 10</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo experimental) .....	64
<b>Tabla 11</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo experimental) .....	66
<b>Tabla 12</b> Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo experimental) .....	67
<b>Tabla 13</b> Nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de atención (grupo experimental) .....	68
<b>Tabla 14</b> Estadístico de prueba de hipótesis general .....	70
<b>Tabla 15</b> Estadístico de prueba de hipótesis específica 1 .....	72
<b>Tabla 16</b> Estadístico de prueba de hipótesis específica 2 .....	73
<b>Tabla 17</b> Estadístico de prueba de hipótesis específica 3 .....	75

## ÍNDICE DE FIGURAS

**Pág.**



<b>Figura 1</b>	Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo control).....	60
<b>Figura 2</b>	Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo control).....	61
<b>Figura 3</b>	Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo control).....	62
<b>Figura 4</b>	Influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención (grupo control).....	63
<b>Figura 5</b>	Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo experimental). ....	65
<b>Figura 6</b>	Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo experimental) .....	66
<b>Figura 7</b>	Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo experimental). ....	67
<b>Figura 8</b>	Nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento (grupo experimental). ....	68



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>ANEXO 1:</b> Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria.....	86
<b>ANEXO 2:</b> Ficha de protocolo del instrumento.....	92
<b>ANEXO 3:</b> Forma de evaluación del instrumento .....	93
<b>ANEXO 4:</b> Cuadro de vaciado de puntajes.....	97
<b>ANEXO 5:</b> Protocolo de consentimiento informado .....	98
<b>ANEXO 6:</b> Compromiso de confidencialidad y ética.....	99
<b>ANEXO 7:</b> Validación por juicio de experto .....	100
<b>ANEXO 8:</b> Matriz de consistencia.....	104
<b>ANEXO 9:</b> Procesamiento de datos.....	105
<b>ANEXO 10:</b> Validación del instrumento por expertos .....	107
<b>ANEXO 11:</b> Talleres.....	128
<b>ANEXO 12:</b> Constancia de ejecución.....	169
<b>ANEXO 13:</b> Fotografías .....	170
<b>ANEXO 14:</b> Declaración jurada de autenticidad de tesis .....	178
<b>ANEXO 15:</b> Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional .....	180



## ACRÓNIMOS

EM:	Evaluación muestral
IEI:	Institución educativa Inicial
MINEDU:	Ministerio de Educación
MINEDUC:	Ministerio de Educación de Chile
MINSA:	Ministerio de salud
MINEDUBOL:	Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia



## RESUMEN

La presente investigación surge al identificar que después de la pandemia los infantes presentaron dificultad para prestar atención y concentrarse en actividades pedagógicas, y ello ocasionó dificultades en el desarrollo de competencias de los mismos, por ello, se consideró como objetivo: Determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno; con la finalidad de responder la interrogante: ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años? De este modo, el enfoque que se utilizó es el cuantitativo, diseño experimental de tipo Cuasi experimental tomando una muestra No probabilística de 18 estudiantes de la mencionada Institución. Así mismo, se utilizó la técnica de la observación y como instrumento un test de detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención que consta de 10 ítems. Cabe precisar que, para el análisis e interpretación de datos se utilizó el programa SPSS, y posteriormente, la prueba de hipótesis estadística de la t de student. Finalmente se concluye que, las actividades lúdicas influyen en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno, lo que permite demostrar que, el uso de los juegos de mesa es relevante para fomentar el desarrollo de la atención y lograr el desarrollo de las competencias establecidas en el Currículo Nacional en los estudiantes.

**Palabras Clave:** Actividades lúdicas, atención, concentración, competencias.



## ABSTRACT

The present investigation arises from identifying that after the pandemic, children had difficulty paying attention and concentrating on pedagogical activities, and this caused difficulties in the development of their skills, therefore, the objective was considered: Determine the level of influence of board games in strengthening attention in 5-year-old children of the IEI. No. 324, Puno; in order to answer the question: What is the level of influence of board games in strengthening attention in 5-year-old children? In this way, the approach that was used is the quantitative, quasi-experimental experimental design taking a non-probabilistic sample of 18 students from the aforementioned Institution. Likewise, the observation technique was used and as an instrument a test for detection and evaluation of difficulties in learning attention that consists of 10 items. It should be noted that, for the analysis and interpretation of data, the SPSS program was used, and subsequently, the student's t statistical hypothesis test. Finally, it is concluded that recreational activities influence at a high level in strengthening attention in 5-year-old children of the IEI. No. 324, Puno, which allows us to demonstrate that the use of board games is relevant to promote the development of attention and achieve the development of the competencies established in the National Curriculum in students.

**Keywords:** Playful activities, attention, concentration, skills.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos se toma en relevancia el desarrollo de la función cognitiva en los estudiantes desde edades muy tempranas, por ello, la sociedad designa una gran responsabilidad en los docentes sobre la formación integral de los estudiantes. En ese sentido, la presente investigación propone a los juegos de mesa como una herramienta potencial para desarrollar la atención en sus tres dimensiones (selectiva, sostenida y dividida), ya que esta, viene a ser considerada como una habilidad que le permite al estudiante obtener información, centrarse en procesarla y lograr metas establecidas por sí mismos considerando estímulos novedosos e interesantes que le ofrece su entorno escolar, social o cultural.

En consecuencia, los juegos de mesa son una manera recreativa de mejora que fortalece diferentes habilidades, el cual ayudan a aprender de manera atractiva y creativa, con el propósito de contribuir a los objetivos ofrecidos en el enfoque por competencias del Currículo Nacional. Ahora bien, se vio por conveniente organizar de la siguiente manera la presente investigación:

**Capítulo I:** En este capítulo se consideró el planteamiento del problema a nivel internacional y nacional, el enunciado del problema, los objetivos y las hipótesis.

**Capítulo II:** En este capítulo se consideró el marco referencial compuesto por los antecedentes a nivel internacional y nacional, así como el marco teórico de la variable juegos de mesa y fortalecimiento de la atención.

**Capítulo III:** Se detalla en este apartado, los materiales y métodos de la investigación, que específicamente considera la ubicación de donde se realizará la



investigación, la población, la muestra, la metodología de la investigación, diseño, tipo, técnicas e instrumentos, y el diseño estadístico.

**Capítulo IV:** En este capítulo se consideró, los resultados de investigación representado por tablas y figuras del grupo control y experimental, al aplicar el pre test y post test, así como la discusión con otros resultados de diferentes autores. Seguidamente se consideró las conclusiones y recomendaciones.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Durante los últimos años en el ámbito educativo se pudo identificar problemas en los procesos de atención y concentración en los infantes, más aún después de haber atravesado por un periodo de pandemia, estos problemas de atención y concentración provocaron frecuentemente conflictos en el logro de aprendizajes, por ello, su tratativa en esta investigación es relevante.

Así mismo, tomando en consideración el informe técnico realizado por el Ministerio de Salud (Minsa) y Unicef, en donde participaron doce mil padres de familia y cuidadores, indica que actualmente el 36,5% de las niñas y niños presentan por lo menos algún problema de salud mental de tipo emocional, conductual o atencional (UNICEF, 2021); lo último, hace referencia a que los infantes presentan dificultad para concentrarse en la ejecución de actividades en diferentes ámbitos tanto educativos como sociales.

La División de Educación General del Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC), (2007), hace referencia que en las últimas investigaciones hubo un incremento de 3% a un 7% de casos con dificultad de atención en los centros parvularios, y ello ocasiona dificultades para integrar a los estudiantes en actividades que favorezcan su proceso de enseñanza y aprendizaje, más aún cuando en la actualidad se busca potenciar el desarrollo de competencias. Este desarrollo de competencias, señala





(Navarro, 2018) puede iniciar cuando el estudiante en espacios diferenciados comienza a participar en juegos que promueven su concentración en la ejecución de las reglas de las mismas.

Los últimos resultados dados por el Ministerio de Educación en la Evaluación Muestral de estudiantes (EM) 2022, presentan resultados de aprendizajes en los estudiantes los cuales son más bajos que los obtenidos en el año 2019 (MINEDU, 2022), ello, refleja que, en los últimos años, existe un decaimiento en los aprendizajes, al presentar dificultad para concentrarse o prestar atención a actividades que se les encarga como parte de su desarrollo integral. Los resultados en esta evaluación tienen mucha implicancia con el estado de la educación en la actualidad, ya que, la información generada proviene de un proceso de evaluación desde el enfoque por competencias y de los enfoques propios de cada área curricular. Así mismo, para obtener mejores resultados en los aprendizajes muchos autores como Riedemann, (2019, citando a Vygotsky), considera que el juego es un mecanismo oportuno para fortalecer la concentración desde espacios libres o pedagógicos.

Del mismo modo, en las evaluaciones realizadas por docentes del nivel inicial en la UGEL de Puno, especialmente en la IEI. N°324 “ Divino Niño Jesús”, se ha observado en las conclusiones descriptivas que existe un porcentaje considerable de niños y niñas que se encuentran en el nivel “en proceso” con respecto al desarrollo de competencias, ello, a que muchos de los padres de familia en diferentes entrevistas señalaron que sus hijos tienen dificultades en realizar actividades que se les asigna. Al respecto, según los últimos acontecimientos, se puede advertir, que ello también es producto de que nuestros estudiantes pasaron por cambios bruscos y que han sido perjudicados con respecto a su desarrollo.



## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema general**

- Por lo que se plantea la siguiente interrogante ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEI N°324, Puno?
- ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno?
- ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno?

## **1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. Hipótesis general**

- Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.

### **1.3.2. Hipótesis específicas**

- Los juegos de mesa influirán en un nivel moderado en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.
- Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.



- Los juegos de mesa influirán en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.

#### 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

*Justificación teórica:* Los juegos de mesa, en particular, han sido reconocidos por su capacidad para mejorar la atención y la concentración en niños. La teoría de la educación sugiere que la interacción social y la participación en actividades lúdicas pueden influir positivamente en la atención y el desarrollo cognitivo de los niños. Por lo tanto, este estudio busca explorar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años en la IEI. N° 324, Puno, para contribuir a la comprensión de cómo los juegos pueden ser utilizados como herramientas educativas efectivas.

*Justificación práctica:* La implementación de estrategias efectivas para mejorar la atención en los niños puede tener un impacto significativo en su rendimiento académico y su bienestar emocional. Los resultados de este estudio pueden ser utilizados para informar la implementación de programas educativos que incluyan juegos de mesa como herramientas para mejorar la atención en los niños. Además, los resultados pueden ser compartidos con otros educadores y instituciones para promover la adopción de estrategias similares.

*Justificación metodológica:* El diseño cuasiexperimental permite evaluar la influencia de los juegos de mesa en la atención de los niños de manera controlada y objetiva. La selección de un grupo de control y un grupo experimental permitirá comparar los resultados entre los niños que participan en los juegos de mesa y aquellos que no lo hacen. La recolección de datos a través de pruebas y observaciones permitirá medir la atención de los niños de manera objetiva y confiable. La aplicación de un diseño



cuasiexperimental también permitirá evaluar la generalizabilidad de los resultados a otros contextos educativos.

*Justificación de relevancia social:* La implementación de estrategias efectivas para mejorar la atención en los niños puede tener un impacto significativo en su bienestar emocional y su rendimiento académico. Los resultados de este estudio pueden ser utilizados para informar la implementación de programas educativos que incluyan juegos de mesa como herramientas para mejorar la atención en los niños. Además, los resultados pueden ser compartidos con otros educadores y instituciones para promover la adopción de estrategias similares, lo que puede tener un impacto positivo en la educación de niños en todo el país.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

- Determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.
- Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.
- Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### 2.1.1. Internacionales

Gaviria (2017) en su investigación realizada en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, para obtener el Título de Licenciada en Pedagogía Infantil, denominada: Estrategia pedagógicas para mejorar los procesos de atención y concentración, tuvo como objetivo: Analizar la importancia de la atención y concentración, con el fin de sistematizar las estrategias y actividades implementadas en el campo de práctica. Así también, se utilizó el método cualitativo, con una muestra basada en los niños y niñas del Centro infantil Colinita, concluyó que: al construir diferentes actividades con la finalidad de satisfacer las necesidades de los niños y las niñas generando un espacio de aprendizaje de inspiración y motivación para ellos, facilitó el logro de las actividades y el disfrute por parte de los niños y niñas, así mismo, el aportar ideas y estrategias a las docentes del centro infantil para intervenir de manera eficaz en los procesos de atención y concentración en los alumnos que requieren de más acompañamiento en este campo.

Rabía et al. (2017) en su investigación realizada en la Fundación Universitaria Los Libertadores, para obtener el Título de Especialistas en Informática para el aprendizaje en Red, denominada: Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración, tuvo como objetivo: Crear una estrategia lúdica mediada por recursos educativos digitales



para fortalecer la atención y concentración de los estudiantes. Al utilizar el método cualitativo, con una muestra basada en los niños de jardín, del colegio Santa Luisa, concluyó que: Durante el proceso de la Implementación de una “Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín, del colegio Santa Luisa”, evidencia que la innovación en las prácticas educativas desde el nuevo contexto digital afianza los procesos de aprendizaje y contribuyen al mejoramiento de la atención y concentración de los niños.

García y Urbano (2018) en su investigación realizada en la Fundación Universitaria Los Libertadores, para obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica, denominada: “La Lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la atención y la concentración en niños de segundo grado”, tuvo como objetivo: Proporcionar estrategias lúdico – pedagógicas que permitan mantener la atención y concentración de los niños, teniendo en cuenta la línea de investigación evaluación, aprendizaje y docencia como herramienta de apoyo que optimiza los procesos de aprendizaje de una manera significativa. Al utilizar el método cualitativo, con una muestra basada en los niños de segundo grado de la IE Francisco José de Caldas de Junín, concluyó que: El Proyecto de Intervención Pedagógica es significativo al considerar la problemática sobre las dificultades en atención y concentración en las sesiones desarrolladas en el área de Ciencias Naturales, ello evidenció la importancia de implementar estrategias que coadyuven a mejorar el aprendizaje en los estudiantes, reconociendo la importancia de la lúdica en el desarrollo humano.

Nova et al. (2018) en su investigación realizada en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, para obtener el grado de Licenciada en Pedagogía



infantil, denominada: “Factores que inciden en los problemas de concentración en el aula”, tuvo como objetivo: Implementar una propuesta de intervención fundamentada en la literatura y el juego como estrategia para mejorar la concentración. Al utilizar el método cuantitativo, con una muestra basada 44 niños de 3 a 5 años del CDI ELOHIM del Municipio de Chigorodo Antioquia, concluyó que: Con la realización de las actividades planteadas en la propuesta se logró que los niños mejoraran la concentración al momento de realizar las actividades dentro y fuera del aula, al igual las maestras al participar en las actividades evidenciaron que con esta estrategia los niños mostraban motivación e interés en la misma.

Piedra (2018) en su investigación realizada en la Revista Cognosis, denominada: “Factores que adoptan las actividades lúdicas en los contextos educativos”, tuvo como objetivo: Identificar los factores que aportan las actividades Lúdicas en los Contextos Educativos, Al utilizar el método cualitativo, de alcance exploratorio, con una muestra basada en fuentes documentales bibliográficas, concluyendo que: Los hallazgos evidencias la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas, así mismo, se identifican aproximadamente más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas, de las cuales la que mayormente se repite en los discursos en la creatividad y el aprendizaje significativo (competencias técnicas), así como también la participación y la sociabilización (competencias ciudadanas).

Navarro (2018) en su investigación realizada en la Universidad Zaragoza, para obtener el grado académico en Educación, denominada: “Idoneidad didáctica de los juegos de mesa como recurso para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas”, tuvo como objetivo: Conocer diferentes tipos de juegos de mesa y



su relación con las matemáticas, Al utilizar el enfoque cualitativo, con una muestra basada una serie de juegos de mesa, concluyó que: Al considerar la teoría de Idoneidad Didáctica, se obtiene herramientas para establecer actividades en especial los juegos de mesa, ya que pueden ser adecuados para llevar a cabo una intervención efectiva en el aula y que mejore la enseñanza, no solo desde el área de las matemáticas, sino también en el resto de áreas curriculares.

Riedemann (2019) en su investigación realizada en la Universidad Finis Terrae de Chile, para obtener el grado de Magister en Neurociencia Aplicada a la Educación, denominada: “Relación entre el juego guiado a través de juegos de mesa y el desarrollo de las funciones ejecutivas, control inhibitorio y flexibilidad cognitiva: una propuesta de intervención”, tuvo como objetivo: Analizar la relación entre el juego guiado a través de juegos de mesa y el desarrollo de las funciones ejecutivas, control inhibitorio y flexibilidad cognitiva, para proponer una intervención con estudiantes. Al utilizar el enfoque cuantitativo, cuya muestra se basa en los estudiantes de segundo año básico de un colegio municipal y femenino de la comuna de Providencia en Santiago, concluyó que: la mayor cantidad de las estudiantes se ubicó dentro del rendimiento esperado (respecto al comportamiento de la propia muestra), por medio de la Pauta de observación la mayoría de las estudiantes se ubicó por sobre lo esperado. De esta manera se concluye que hubo dificultades para realizar una complementación entre los resultados obtenidos por ambos instrumentos para lograr una medición precisa de las funciones ejecutivas en cuestión.

Álamo y Vega (2020) en su investigación realizada en la Revista Atlante, denominada: “Juegos de mesa como herramientas para practicar competencias transversales en apoyo a la tutoría”, tuvo como objetivo: Identificar la factibilidad





de poner en práctica las competencias transversales a través de los juegos de mesa en la labor tutorial, donde concluyen que: Los juegos de mesas, además permiten aprender jugando, para que los estudiantes descubran y pongan en práctica diferentes elementos importantes que les sirvan como sellos formativos en su formación, en ese sentido, el juego “Hanabi” utiliza elementos de estrategias y colaboración que les permite aprender al poner en práctica habilidades o competencias. En esa razón, la formación de competencias se fortalece con acciones continuas y durante un tiempo determinado.

Morales (2020) en su investigación realizada en la Fundación Universitaria Los Libertadores, para obtener el Título de Especialistas en Arte en los procesos de aprendizaje, denominada: “Estrategias didácticas artísticas para centrar la atención de los niños”, tuvo como objetivo: Implementar diversas estrategias que encaminaran a permanecer atentos en actividades de interés propuestas e intencionadas por ellos. Al utilizar el enfoque cualitativo de tipo descriptivo, cuya muestra son niños y niñas de 2 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil Piolín, concluyó que: Es relevante cambiar la perspectiva de los niños, para que estén motivados al realizar cualquier tipo de trabajo, lo cual requiere desarrollar esencialmente la atención, para que el niño aprenda en situaciones que experimente a través de su vida cotidiana (activismo) demostrando sus conocimientos previos, motivándolos a tener un aprendizaje significativo a través del juego y desarrollando a plenitud sus habilidades atencionales, perceptivas, afectivas y cognitivas.

Junco (2021) en su investigación realizada en la Universidad Politécnica de Valencia, para obtener el grado de Master Universitario denominada: “Estudios previos sobre diseño inclusivo y accesibilidad en los juegos de mesa”, tuvo como



objetivo: Establecer unas pautas de diseño inclusivo para el desarrollo de juegos de mesa en su fase de producción, a través del diseño y las artes gráficas. Utilizó un enfoque cuantitativo con diseño inclusivo, donde concluyó que: En los últimos años la creación de los juegos de mesa debe basarse en aspectos contextuales que permitan el desarrollo de aprendizajes desde la inclusión, para ello, se utiliza mecanismos didácticos acogedores, activos y accesibles para cada estudiante. Los juegos de mesa por su estructura cumplen un fin determinado, para lo cual el docente debe relacionarlo con las necesidades del estudiante.

Torres (2021) en su investigación realizada en la Fundación Universitaria Los Libertadores, para obtener el grado de Magister en desarrollo educativo y social, denominada: “El juego de ajedrez como instrumento lúdico para desarrollar niveles de concentración y atención en primer grado en el colegio INEM Santiago Pérez”, tuvo como objetivo: Implementar el juego de ajedrez como instrumento lúdico pedagógico para el desarrollo y afianzamiento de la concentración y atención de los estudiantes de primer grado. Utilizó un enfoque cualitativo de diseño de teoría fundamentada, conformado por una muestra de 32 estudiantes, donde concluyó que: El juego del ajedrez como herramienta lúdica, y en especial como juego de mesa permite realizar actividades para el desarrollo la concentración y atención de los estudiantes de primer grado.

Machado-Bagué et al. (2021) en su investigación realizada en la Revista de Educación y Desarrollo, denominada: “Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos”, tuvo como objetivo: Realizar un análisis teórico de la atención y se presentan algunas vías empleadas para estimulación de su concentración, concluyendo que: La atención cumple un rol cardinal en la activación de los procesos cognitivos básicos (percepción y



memoria) en el desarrollo de toda persona que participa activamente en el aprendizaje de los educandos. Por ello, el docente debe profundizar teorías y metodologías para relacionarlas con la atención y procesos cognitivos, así determinar las vías más efectivas para su estimulación.

Maya y Portela (2021) en su investigación realizada en la Fundación Universitaria Los Libertadores, para obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica, denominada: “Potenciar los procesos de atención y concentración en niños de 4 y 5 años del hogar infantil el Doncello, Caquetá, 2021”, tuvo como objetivo: Fomentar actividades lúdico-pedagógicas para mejorar los procesos de atención y concentración en niños de 4 a 5 años. Utilizó el enfoque cualitativo con diseño metodológico, con una muestra de 100 niños de 2 a 5 años, donde concluyeron que: La importancia del docente se le atribuye al factor motivacional e innovador de las clases, ya que debe contar con estrategias que ayudan a mejorar la atención y concentración, con la finalidad de lograr que cada estudiante se desarrolle integralmente. Es indispensable la participación y compromiso de todos los actores educativos en un escenario educativo para contribuir a la calidad del aprendizaje.

### **2.1.2. Nacional**

Zuloeta (2018) en su investigación realizada en la Universidad Señor de Sipán, para obtener el grado de Maestra en ciencias de la educación con mención en gestión de la calidad y acreditación educativa, denominada: “Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo”, tuvo como objetivo: Elaborar una estrategia lúdica de enseñanza-



aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y concentración del estudiante de primaria. Utilizó un enfoque mixto, cuya muestra es una tesis, en donde concluyó que: En la presente investigación se tomaron métodos científicos del nivel teórico, empírico y estadístico, que ayudaron a corroborar, que la atención tuvo una mejoría en el aprendizaje de los estudiantes.

Ticlia (2019) en su investigación realizada en la Universidad César Vallejo, para obtener el grado de Doctor en Educación, denominada: “Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017”, tuvo como objetivo: Determinar si la aplicación del taller de estrategias lúdicas mejora la atención sostenida de los niños y niñas de 5 años. Utilizó un diseño cuasi experimental, con una muestra de 30 estudiantes de 5 años, concluyendo que: Se logró demostrar que el taller de estrategias lúdicas fortaleció la mejora de la atención en su totalidad, deduciendo la efectividad de la propuesta.

Ruiz (2022) en su investigación realizada en la Universidad Técnica del Norte, para obtener el grado de Magister en Educación Inicial, denominada: “Actividades prácticas para fortalecer la concentración en niños y niñas de 4 a 5 años durante el proceso de formación integral en la unidad educativa ciudad de Ibarra período 2020 - 2021”, tuvo como objetivo: Analizar el nivel de concentración de los niños y niñas de 4 a 5 años mediante un proceso de investigación que permita mejorar la formación integral de los estudiantes, concluyendo que: Para obtener buenos resultados y que los niños tengan aprendizajes significativos, estos se vean reflejados en su rendimiento académico, donde se debe trabajar en equipo con padres de familia, docentes y estudiantes para lograr desarrollar la habilidad de la concentración en los educandos.



## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1. Juegos de mesa

El juego es un potente estimulador para el desarrollo de habilidades para la vida, es una actividad libre, espontánea, además, contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para la vida adulta (Jaimes, 2020). Cabe resaltar, que el juego como tal, es parte fundamental de la cultura, y pone en práctica recursos emocionales, conocimientos y de planificación (Lozada, 2020).

Los juegos de mesa son representados por un método funcional que fortalece los aprendizajes a través de interacciones colaborativas Álamo y Vega (2020), y actualmente su importancia recae en el ámbito educativo, ya que promueve diversión y acción didáctica en los estudiantes.

En términos sencillos, la aplicación de los juegos de mesa en el aula, generan y favorecen el logro del desarrollo de competencias según la planificación del docente en relación al interés y demandas de los estudiantes.

Los juegos de mesa desarrollan los siguientes (Lozada, 2020):

- Normas: Las normas del juego, impulsan la correcta interacción y desarrollo del juego.
- Tolerar la frustración: En los juegos no siempre se gana, y que al perder se debe tomar de buena manera para esforzarse y concentrarse mejor en otra partida. Ello favorece también, la igualdad y la autoestima.
- Socialización: Implica la interacción en grupo y el desarrollo de la comunicación activa.



- **Desarrollo cognitivo:** Permite el desarrollo de competencias y mejorar sus habilidades desde la motricidad fina hasta la gruesa.
- **Concentración y atención:** Este punto se enfatiza ya que la mencionada investigación trata de instar en este apartado, por ello, los juegos de mesa son la fuente del desarrollo de la concentración al seguir las reglas del juego y de participar estratégicamente para poder tener una buena participación.

### **2.2.2. Aprendizaje basado en juegos (ABJ)**

Es una técnica en la que se acentúa la formación en torno a los juegos de mesa, con el único fin de involucrar activamente al sujeto que aprende y desarrolla aprendizajes útiles para su vida (Espinoza, 2019). Así mismo, esta estrategia permite reforzar los aprendizajes de una forma más divertida con la participación activa del estudiante.

La importancia de los juegos en los aprendizajes tempranos fomenta desde una mirada integral el desarrollo de habilidades para la vida, por eso a nivel mundial existe un impulso en la incorporación de los juegos en la didáctica de los docentes al momento de realizar sus actividades pedagógicas.

Diferentes investigaciones en los últimos años, resaltaron con mucho ahínco los juegos en el aprendizaje, ya que permite el desarrollo de competencias a nivel cognitivo, el bienestar emocional, a nivel social, la buena salud física y mental. Cabe precisar que, el juego constituye la mejor opción para que los menores obtengan conocimientos y desarrollen competencias.



### 2.2.3. Tipos de juegos de mesa

- **Juego de mesa 1. “Buscando al impostor de los personajes de Mario Bross”**

Este juego es individual, consiste en brindar una sola indicación al estudiante, para que, en medio de diferentes estímulos, el estudiante identifique aquel personaje que no pertenece al grupo presentado, a este personaje se le llama impostor. Para esta actividad se desarrolla la discriminación visual, que le permite al estudiante reconocer las semejanzas y diferencias de formas, tamaños, colores y posiciones de objetos, sujetos y otro tipo de materiales.

**Reglas:** Comprender la indicación del adulto.

**Propósito:** Fortalecer la atención del niño a un solo estímulo entre varios distractores (atención selectiva).

**Desarrollo:** Se entrega a cada niño y niña dos fichas A4 en la cual habrá personajes de Mario Bross relacionados entre sí, excepto uno. El niño deberá discriminar cual es el personaje que no corresponde y encerrarlo en un círculo.

**Materiales:** Hojas en A4, colores, lápiz, otros.

- **Juego de mesa 2. “Laberinto, ayuda a la ardilla a esconder sus nueces”**

La creación del laberinto se le otorga a Débalos según la mitología griega. Así mismo, las primeras construcciones se dieron en catedrales medievales elaborados como mosaico, luego se levantaron con arbustos y flores en palacios. Los laberintos como juegos, tienen su importancia al desarrollar en los niños aquellas habilidades de motricidad fina, la lógica, la capacidad de concentración



y atención, las nociones espaciales y permite que el niño establezca estrategias para lograr el propósito de la actividad, Se puede jugar de manera individual y en grupo, según sea su complejidad. Es una actividad que permite.

**Reglas:** Comprender la indicación del adulto.

**Propósito:** Mantener la atención al planificar el camino correcto para cumplir un objetivo, al realizar un laberinto (Atención selectiva).

**Desarrollo:** Se les ofrece a cada niño y niña diferentes materiales para que puedan trazar el camino del laberinto y ayudar a la ardilla a esconder sus nueces.

**Materiales** Plumones, lápiz, colores, crayones, y otros.

- **Juegos de mesa 3 “Encontramos pares”**

Este juego consiste en formar grupos determinados ya sea por sorteo o de forma voluntaria, se les ofrece diferentes materiales con algunas características o cualidades similares, para que los estudiantes según su turno encuentren su gemelo. Su importancia recae en desarrollar la discriminación visual, mejora la atención y concentración.

**Reglas:** Seguir el orden y participar una sola vez por ronda

**Propósito:** Desarrollar la atención en el niño al seleccionar y juntar imágenes considerando características similares o iguales (atención selectiva).

**Desarrollo:** La profesora entrega a cada grupo 16 vasos descartables boca-abajo, detrás de estas se pegaron distintas figuras geométricas. Los vasos estarán desordenados, cada niño y niña juntará los vasos que tengan las mismas imágenes





en cuanto a color y forma, es decir sean “gemelos”, este juego se realizará por turnos y participarán todos los niños.

**Materiales:** Vasos descartables, recortables de figuras geométricas, papel de colores, cinta y otros.

- **Juego de mesa 4. “Jugamos con un tetris de cartón”**

Este juego parte del videojuego de lógica llamada tetris, deriva del prefijo numérico griego *tetra* que significa *cuatro*, es de origen soviético programado por Alekséi Pázhitnov en 1984, actualmente tiene varias versiones. Consiste en ofrecer piezas con diferentes formas y el jugador es quien elige rotarlas para ubicarlas correctamente.

**Reglas:** El juego finaliza cuando se termine de colocar todas las piezas pintadas sin dejar espacios en el maple de huevo.

**Propósito:** Desarrollar la atención selectiva de manera ordenada al jugar “Tetris” encajando figuras y utilizando coordinación óculo-manual.

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño y niña un “Tetris” que está compuesto por piezas pintadas de diferentes formas hecho de cartón de maple de huevos, este juego consiste en que el niño y niña pueda encajar las piezas que están pintadas encima de otro maple de manera correcta sin que haya espacios vacíos. El juego será controlado por tiempo, el niño que terminé primero será el ganador.

**Materiales:** Maples de huevos, temperas, tijeras.

- **Juego de mesa 5. Rompecabezas “armamos animales de la selva”**

Los rompecabezas comienzan en la antigua China, eran creados de marfil



y madera, con la finalidad de desarrollar en los niños distintas habilidades relacionadas a la matemática y estrategias. Actualmente existen variedades de rompecabezas según su complejidad y diseños, incluso están disponibles en aplicaciones y plataformas virtuales.

**Reglas:** Completar el armado del rompecabezas e intercambiar rompecabezas una vez que haya concluido el primero.

**Propósito:** Aumentar la atención selectiva por medio de la capacidad visual al armar rompecabezas de palitos de chupetes de animales de la selva.

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño y niña 8 palitos de chupetes de manera desordenada, para que formen la figura del rompecabezas, cuando cada niño termine de armar su rompecabezas podrá intercambiar con un compañero para que lo pueda armar.

**Materiales:** Palitos de chupetes, siluetas, goma, cinta, etc.

- **Juego de mesa 6. “Jenga con tubos de papel”**

Esta actividad se adecuó del juego jenga. La jenga significa *construir*, proviene del lenguaje Bantu del este y sureste de África, este juego es creado por la británica Leslie Scott en 1983. Es un juego que desarrolla habilidad física y mental. Consiste en pequeños bloques de madera que deben ser intercaladas los unos sobre los otros, y cada jugador debe coger uno y ubicarlo arriba sin hacer caer los demás bloques.

**Reglas:** En cada turno solo se puede retirar un cono, mantener que la torre no se caiga cuando se retire cada cono y pierde el jugador que al retirar un cono la torre se caiga.



**Propósito:** Fortalecer la atención selectiva y la coordinación óculo manual para tomar decisiones al realizar movimientos.

**Desarrollo:** Este taller se hará en grupos de 2 niños y niñas. La profesora entregará a cada pareja una “Jenga” hecha de conos de papel de colores (rojo, azul y amarillo) y cartulinas circulares. Cada niño debe procurar no tumbar los conos de papel caso contrario perderá el juego.

**Materiales:** Papel bond de colores, cartulina, colores.

- **Juego de mesa 7. “Puzzle deslizante de colores”**

Esta actividad fue adaptada del juego puzzle, que fue creado por el británico John Spilsbury con el nombre de mapas diseccionado en 1760, años después en 1900 es cuando se oficializa con el nombre puzzle, consiste en cortar en piezas los mapas o figuras similares a los rompecabezas.

**Reglas:** Deberán ordenar los colores en forma vertical siguiendo el patrón de colores que se encuentra en la parte superior del “Puzzle”, Solo podrán deslizar las piezas, sin levantarlas del tablero y termina el juego cuando cada niño y niña muestre el “puzzle” correctamente ordenado.

**Propósito:** Mantener una atención selectiva eficaz en la realización de un “Puzzle”, realizando movimientos y encontrando líneas o espacios abiertos siguiendo un patrón (colores).

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño y niña un “Puzzle”, hecho de tecnopor y cartón, para que puedan ordenar los colores de manera vertical siguiendo el patrón de colores ubicada en la parte superior del juego.



**Materiales:** Tecnopor, cartón, pinturas.

- **Juegos de mesa 8. “Sigue mi voz y reconoce el color”**

Este juego es corporal, ya que consiste en identificar dos o más estímulos para lograr el propósito de juego, dichos estímulos se basan en identificar características o cualidades de objetos, sujetos y demás. En esta actividad se considerarán dos estímulos, la voz del sujeto que realizará indicaciones y el color del objeto.

**Reglas:** Todos los niños participan y prestan atención a las indicaciones.

**Propósito:** Desarrollar la atención sostenida emitiendo una respuesta rápida con movimientos, ante las indicaciones del sujeto.

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño y niña un vaso descartable y se les pide que peguen encima de la mesa una hoja con los colores rojo, azul, amarillo, verde y blanco, en la parte superior de la hoja de colores se les pide que peguen también una imagen de una pelota. La profesora les indicará los siguiente: El niño y niña moverá el vaso descartable poniéndolo encima del color o la figura (en este caso imagen de la pelota) que la profesora mencione, ejemplo: “rojo, verde, azul, blanco, amarillo, pelota”, “azul, rojo, amarillo, pelota”, etc. El nivel de rapidez se realizará gradualmente (lento a rápido) y por 5 tiempos.

**Materiales:** Hojas con los colores rojo, azul, amarillo, verde, y blanco, imágenes de pelotas, vasos descartables.

- **Juego de mesa 9. “¿Puedes hacer lo que yo hago?”**

Esta actividad se fundamenta en el juego de patrones de movimientos con



las manos, ya que permite que el sujeto desarrolle habilidades físicas-anatómicas. Así mismo, diferentes estudios mencionan que este juego mejora el proceso de aprendizaje de los infantes al promover el desarrollo motor básico, el incremento de la rapidez de traslación y orientación espacial, percepción de colores, formas y tamaños.

**Reglas:** Prestar atención y seguir las orientaciones del adulto.

**Propósito:** Fomentar el desarrollo de la atención sostenida emitiendo una respuesta rápida ante la imitación de movimientos de un adulto (profesora).

**Desarrollo:** Se les pide a cada niño y niñas que peguen en la mesa siluetas de 1 mano derecha y 1 mano izquierda de color rojo, 1 mano derecha y 1 mano izquierda de color verde, 1 círculo color verde y 1 círculo color rojo. Todo estará pegado del mismo modo. La profesora tendrá estas mismas siluetas pegadas en la pizarra en el mismo orden. El adulto realizará movimientos, utilizando las manos y seguidamente en sus respectivas mesas los niños y niñas imitarán los movimientos realizados por el adulto. Ejemplo: palmas en el medio, palmas al costado, puños adelante. El ejercicio tendrá variaciones en cuanto al nivel de dificultad y será en 5 tiempos.

**Materiales:** Siluetas circulares de colores.

- **Juego de mesa 10. “kiwi numérico”**

Este juego consiste en armar una pirámide de 6 vasos, en el juego se monta y desmonta pirámides de vasos, el orden se sigue en relación a las indicaciones del sujeto, puede ser de manera ascendente o descendente. El tiempo en que se arme la pirámide debe ser el menor posible y se debe evitar que ocurra algún



incidente que provoque la caída de los vasos. Con sus materiales se puede trabajar la seriación y otros. Este juego se puede desarrollar de manera individual o grupal, siguiendo un orden.

**Reglas:** Respetar las indicaciones del sujeto y evitar que se caiga la pirámide.

**Propósito:** Fomentar el desarrollo de atención sostenida emitiendo una respuesta rápida, mediante el armado de vasos “kiwi”, de acuerdo a un orden numérico.

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño y niña seis vasitos, en las cuales estarán pegadas ciertas cantidades de puntos negros (ejemplo: en un vasito estará pegado 2 puntos, en otros 5 puntos, etc). Se pegará en la pizarra una cartilla con imagen de una torre de vasos. Los niños verán la cartilla y armarán su “kiwi” tal como se muestra, teniendo por criterio el orden la cantidad de los puntos que están en cada vasito. A medida que cada niño termine su Kiwi la profesora observará si es correcto. Se les mostrará 6 cartillas de diferente orden

**Materiales:** Vasos acrílicos, puntos blancos, cartillas tamaño papelote.

- **Juego de mesa 11. “Unimos dedos con ligas de colores”**

Esta actividad se basa en aquellos juegos de manos, que promueven el desarrollo de las extremidades superiores, específicamente la motricidad fina. También son conocidos como juegos tradicionales por su simplicidad al momento de ejecutarlas. Con este juego se busca que el estudiante siga indicaciones que estarán en pequeñas láminas o cartillas, para ello deben prestar mucha atención. Este juego consiste en que el niño observe a detalle las cartillas y observen qué dedos están juntados por ligas de colores.

**Reglas:** Seguir las cartillas a detalle.



**Propósito:** Promover a través de juegos de manos la atención sostenida, al considerar dos a más estímulos. Así mismo, desarrollar habilidades de percepción visual.

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño y niñas cartillas con imágenes de manos, donde los dedos estarán juntados por diferentes colores de ligas. Así mismo se les entregaran varias ligas de colores para que cuando se les muestre una cartilla el niño procure juntar los mismos dedos de la cartilla con el mismo color de ligas. El juego termina cuando logren juntar los dedos de acuerdo a la cartilla, esta puede repetirse según los acuerdos en asamblea.

**Materiales:** Ligas, cartillas, hojas, cintas.

- **Juego de mesa 12. “Bingo de animales”**

El juego del bingo fue creado en Italia en el siglo XVI, y antiguamente esta actividad se relacionaba más con el cobro del impuesto. La forma del juego consiste en tener una cartilla con números escritos al azar, también se cuenta con un objeto que baraja o mueve los números en bolas, que cada determinado tiempo se irá sacando. El juego termina cuando uno de los jugadores logre completar toda la cartilla y exclama bingo.

**Reglas:** Escuchar atentamente la ficha o boliche que se sacará del ánfora y participar en orden.

**Propósito:** Propiciar el fortalecimiento de la atención sostenida, al escuchar el animal sacado del ánfora y colocar en su cartilla.

**Desarrollo:** Se Presenta a los niños un ánfora de pelotas, cada pelota llevará la imagen de un animal, repartimos a cada niño 2 cartillas de animales y un plumón.



Se realizará una pequeña demostración de cómo se realiza el bingo de animales. A medida que saquen por turnos las pelotas con las imágenes de los animales, los niños irán marcando los animales con plumones, el ganador del juego es quien logre marcar todas las figuras de su cartilla.

**Materiales:** Cartillas de animales, ánfora, pelotas con animales

- **Juego de mesa 13. “Cuadro de doble entrada”**

El cuadro de doble entrada fue creado como estrategia en el siglo XIII, al pasar los años fue adaptada para realizar diferentes actividades como la elaboración de mapas astronómicas y gestión de impuestos. Este cuadro, es una herramienta factible para organizar información al contar filas y columnas. En cada celda que es la intersección de una fila y columna se coloca una ficha (contenido) que cumple con las características y cualidades de su muestra. Con ello, se busca visualizar información en dimensiones usando filas y columnas.

**Reglas:** Participar activamente

**Propósito:** Mejorar la velocidad de procesamiento atencional, para seleccionar datos con respecto a una instrucción dada.

**Desarrollo:** Se les presenta un cuadro de doble entrada gigante en la pizarra. Se les entrega a cada niño su propio material. El cuadro tiene una fila de figuras geométricas, el cual tendrán parecido a la forma de las frutas y en la otra una columna de colores. Los niños tendrán que asimilar a donde pertenece cada fruta y colocarla en su lugar. El juego finaliza cuando todos los niños logren colocar la ficha considerando las cualidades de los objetos de las filas y columnas.

**Materiales:** Siluetas, hojas bond, plastilina, cartón.





- **Juego de mesa 14. “Pulsera de colores”**

Esta actividad se fundamenta en la secuencia de objetos, que busca establecer estrategias en el sujeto para que pueda ordenar los objetos tomando en cuenta la forma, tamaño u otra cualidad, para que al final se considere el orden, con la intención de que el estudiante discrimine e identifique la secuencia y el orden de las pulseras.

**Reglas:** Seguir el orden de los colores de las pulseras.

**Propósito:** Estimular la atención sostenida, para colocar las pulseras en el orden de colores que se indica.

**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño 5 pulseras de color rojo, amarillo, azul, verde y naranja. También se les entrega cartillas con patrones y de acuerdo al modelo, los niños imitaran, desarrollando su agilidad mental. Se realizará una demostración a todos los niños. El juego culmina cuando los niños terminan de ordenar las pulseras según el orden establecido.

**Materiales:** Pulseras de colores, fichas con patrones, hojas de bond.

- **Juego de mesa 15. “Ayuda a colocar las púas al erizo”**

Este juego busca fomentar el desarrollo de la concentración al colocar en el erizo las púas de colores que están hechos de papel. Así mismo, el juego busca que el estudiante se concentre en identificar el orden de los colores de las púas.

**Reglas:** Colocar las púas según el orden establecido.

**Propósito:** Ejercitar la actividad mental de los niños para relacionar número y color.



**Desarrollo:** Se les entrega a cada niño una ficha con la silueta de un erizo, junto a conos de diferentes colores. Se realiza una demostración amplificada en la pizarra y se explicara a los niños la dinámica de la actividad. Los niños trabajan relación de número y cantidad. Luego Intercambiaran entre niños sus fichas, para realizar diferentes cartillas. El juego termina cuando los niños logren colocar las púas del erizo.

**Materiales:** Ficha con silueta de erizo, conos de colores, hojas bond, plumones.

- **Juego de mesa 16. “Aro estrellado”**

Esta actividad trata en prestar atención a tiras de papel con secuencias de círculos de colores, para que en base a ese estímulo se pueda formar figuras en el aro estrellado. Existe diferentes patrones de colores, los niños entrecruzaran con plumón y formaran todo tipo de estrellas en los aros de cartón. Para ello, debe centrarse en varios estímulos, para lograr formar las estrellas.

**Reglas:** Completar las indicaciones de cada tira de papel.

**Propósito:** Estimular la atención dividida en los niños, mediante el patrón de colores

**Desarrollo:** Se entregará a cada niño su material respectivo, un aro de cartón con círculos de colores. En la pizarra se presentará 5 patrones de colores. Con un plumón cada niño deberá unir los colores, de acuerdo al patrón, formando así estrellas de diferentes formas. Se realizará en 5 tiempos, con 5 patrones diferentes. Se utilizará un cuadro de puntajes, para desarrollar la agilidad mental de los niños.

**Materiale-s:** Aro de cartón, patrones, plumones, hojas bond, temperas



- **Juego de mesa 17. “Secuencia de colores y emociones”**

Este juego es una herramienta educativa que tiene por propósito desarrollar habilidades cognitivas y motores. Así mismo, ofrece varias series de ejercicio que tienen un orden secuencial para mejorar en el estudiante la coordinación, la memoria y la capacidad de concentración. Su complejidad se determina por el número de estímulos presentados. Así mismo, consiste en seguir patrones o secuencias de objetos, sujetos, y otros, considerando varias características y cualidades. Estas pueden tener relación incluso son aspectos de conducta como las emociones.

**Reglas:** Obedecer los estímulos.

**Propósito:** Ejercitar la actividad mental de los niños relacionando color y emoción.

**Desarrollo:** La profesora presentara en la pizarra tres caras de colores con diferentes emociones: amarillo- alegre, azul -triste, rojo- enojado. En seguida también se mostrará un patrón de secuencia en la pizarra. A cada niño se le repartirá círculos de colores, para que puedan realizar su secuencia y al momento de demostrar, se pedirá que lo hagan también demostrando la emoción que corresponde.

**Materiales:** Siluetas de Emociones, patrones de secuencia, rostro del niño, hojas bond, colores.

- **Juego de mesa 18. “Patrones musicales a ritmo de la familia Adams”**

El presente juego es adaptado del método musicograma, que consiste en enseñar a escuchar música clásica a personas que desconocen de la música, fue



creado por el pedagogo Jos Wuytack. Esta estrategia desarrolla un método de audición activa en el estudiante, al reemplazar las notas musicales clásicas por sencillas y accesibles. Permite implementar las aulas de tecnología para propiciar el desarrollo de técnicas auditivas.

**Reglas:** Participar de manera activa y guardar silencio cuando se requiere.

**Propósito:** Desarrollar la atención dividida y paciencia en los niños, para el logro de un fin establecido a través de la música.

**Desarrollo:** Se les presenta un cartel grande con las pautas de ritmo sencillos, en seguida se les hará escuchar a los niños el audio titulado “Locos Adams”, señalando con su dedo índice, el ritmo que deben llevar los niños en un tiempo determinado.

**Materiales:** Cartel gigante, equipo de sonido, patrones de ritmo para cada niño, hojas bond.

- **Juego de mesa 19. “Juego de memoria – Mari memoria”**

El juego de memoria fue creado en la antigua Grecia y Roma, con la finalidad de mejorar la memoria y el aprendizaje a través de la técnica mnemotécnicas. La mencionada técnica tiene por intención asociar o juntar imágenes, palabras u otros con sus respectivos pares, siguiendo un patrón de movimientos por los jugadores, además este juego se realiza en grupo. Cabe precisar que el en siglo XIX se crearon las primeras tarjetas de memoria en pequeñas tarjetas, y su complejidad consiste en el número de tarjetas.

**Reglas:** Respetar el orden de participación.



**Propósito:** Fortalecer la atención dividida y ejercitar la actividad mental de los niños.

**Desarrollo:** Para esta actividad es necesario formar grupos, y se les entrega una Mari memoria de objetos y un dado. En seguida se realizará una demostración, similar a un juego tradicional de memoria. Se entregará una tabla de puntaje a cada par, e inicia el juego, gana el que tiene más puntaje

**Materiales:** Dado, mariquita, tabla de puntaje, plumones y voz

- **Juego de mesa 20. “Patrones numéricos con Rock”**

Este juego busca fomentar el desarrollo de la concentración a través de seguir patrones numéricos, esta vez al ritmo del rock

**Reglas:** Participar activamente

**Propósito:** Mejorar la atención dividida por medio de la coordinación, realizando un patrón numérico y acompañado de un sonido.

**Desarrollo:** Se les presenta un cartel grande con números en filas de manera vertical. Seguidamente indica a los niños que escuchen la siguiente canción “We will rock you” de genero rock. Después le entrega a cada niño y niña una ficha donde se encuentran los números de forma vertical. Se les indica a los niños que presten atención para que observen el ejemplo que realizara utilizando las ficha y los dedos de la mano, para terminar la actividad se realiza en grupos, y así observar detenidamente que niño y niña logran realizar el patrón de los números con los dedos de la mano.

**Materiales:** Ficha de números, dedos, cartulina, música.



#### 2.2.4. Atención

La atención es la base de los procesos cognitivos que precisan una respuesta motriz para una actividad (Machado-Bagué et al., 2021a). Estos procesos, al funcionar adecuadamente mejora los niveles de aprendizajes en los estudiantes. Así mismo, es un estado neurocognitivo cerebral que se antepone a la percepción y a la acción, y como el resultado se tienen a una red de conexiones corticales y subcorticales de predominio hemisférico derecho.

La atención es la capacidad para prestar interés en estímulos o sucesos de manera objetiva. Así mismo, desde la psicología la atención se considera como una cualidad de la percepción, ya que se direcciona a la función de tomar en consideración los filtros que se almacenan en lo más profundo de la conciencia. Así también, la atención, es concebida como un mecanismo que tienen el poder de controlar y regular aquellos procesos cognitivos dados en situaciones de aprendizajes.

Según (Machado-Bagué et al., 2021, citando a Chuquimarca, 2013), expone que existen tipos de atención:

##### a) **Atención selectica o focalizada**

Responde a aquella habilidad que permite centrarse en acciones para atender una situación determinada. Así mismo, otros especialistas consideran que este tipo de atención evita que la memoria se sobrecargue por la cantidad de información que recibe por segundo. Por ello, la atención selectiva, solo deja pasar la información más relevante y significativa e ignora lo que no es importante. En ese sentido, se recomienda estímulos novedosos y significativos.



**b) Atención sostenida**

Esta se considera cuando una persona está atenta a los requisitos para ejecutar una determinada actividad. La atención sostenida, se refiere aquella capacidad que tiene el sujeto para mantener la concentración frente a un estímulo por un tiempo determinado y suficiente, donde no obedece a distracciones o estímulos que lo desvincule de su intención.

**c) Atención dividida**

Es aquella capacidad para atender a dos estímulos al mismo tiempo, o cuando existe una carga de estímulos, la persona logra repartir sus recursos para cumplir con todas las tareas. Se basa específicamente en aquella capacidad de cambiar con facilidad la atención de un foco a otro, lo cual, le permite prestar atención a varios estímulos de manera óptima y eficaz.

La atención es la fuente que permite el ingreso de información, mantener y retenerla, y su papel es fundamental para el proceso de aprendizaje más aun cuando se propicia a través de situaciones novedosas que llamen el interés de los estudiantes, además es la que permite focalizar los aprendizajes desde los procesos cognitivos(Sánchez, 2019).

La concentración viene a ser una cualidad propia de la atención, como lo afirma Machado-Bagué et al. (2021). Es por ello, que se concibe como aquella función de estabilidad que permite centrarse hacia un objeto o suceso determinado, y su característica fundamental es que se distingue por la intensidad de atención que le dedica a ello.



Del mismo modo, la concentración es entendida como la capacidad de mantener la atención sin distraer al recibir otros estímulos, y hace uso de los sentidos para captar mejor la información (Sánchez, 2019).

Este proceso tiene su relevancia al momento en que el estudiante aprende, y este se asemeja al tipo de atención voluntaria, ya que el rol que se asume es motivado e involucra estímulos. La concentración se considera como aquella habilidad que facilita focalizar la atención por periodos prolongados. Además, a ello, existen determinantes como la intensidad, repetición, novedad, cambio e interés que fomenta la concentración en determinadas situaciones.

En ese sentido, cabe resaltar que la atención y concentración mantienen una relación entre sí y otros, por lo que, su vínculo es a través de los estímulos que reciben del exterior y del interior. Es así, que en el nivel inicial es importante trabajar la atención y concentración, para fortalecer habilidades a través de procesos cognitivos y que los lleven a mejorar sus aprendizajes. La voluntad es un factor determinante en el proceso pedagógico de los niños, ya que se desenvuelve como un mecanismo automático reflejo que motiva al estudiante a atender. En términos sencillos, la atención permite al estudiante mantenerse vigilantes en el tiempo y motiva el interés del mismo por la información que quiere introducir en su memoria (Sánchez, 2019).

Entonces, es necesario fomentar el desarrollo de la atención desde edades tempranas, con la finalidad de desarrollar competencias desde actividades que realiza el docente. El aprendizaje, es el proceso que requiere del desarrollo de la atención.





Ahora cuando hablamos de proceso de aprendizaje, nos referimos a que, es fundamental para que el estudiante sistematice y analice la información que tiene a su alcance, ya sea de manera directa o indirecta. El aprendizaje viene a ser aquel resultado de un proceso cognitivo interno que requirió de muchos esfuerzos y concentración por parte del sujeto, se da en determinados espacios o contextos, como social, cultural y otros. Así mismo, modifica el comportamiento del sujeto que aprende según las experiencias vividas y las habilidades desarrolladas por estímulos internos y externos propios de su realidad.

### 2.3. MARCO CONCEPTUAL

- *Atención*: Proceso cognitivo que permite concentrarse en actividades específicas.
- *Atención selectiva o focalizada*: Proceso que permite especificar actividades centradas en un propósito.
- *Atención sostenida*: Proceso que permite generar en la persona la concentración en las cualidades o requisitos de una actividad.
- *Atención dividida*: Proceso que fomenta centrarse en los pequeños estímulos y cumplir con todas las demandas.
- *Juegos de mesa*: Actividades que favorecen la concentración y el desarrollo social, así mismo, genera el razonamiento y reflexión sobre lo que se debe hacer para llegar a una meta.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 324 “Divino niño Jesús”. Dicha Institución se encuentra ubicada en la urbanización Villa del Lago, en el distrito de Puno, provincia y región de Puno. Así mismo, cabe señalar que los niños y niñas de 5 años de la sección “C” fue el grupo experimental, mientras que los niños de la sección “A” formaron parte del grupo control. Las características más particulares del grupo experimental es que provienen de familias que pertenecen al nivel medio, ya que, el 20% de los padres de familia tienen el nivel superior, y el resto son trabajadores independientes que se dedican a otras actividades que les genera ingresos económicos.

En ese sentido, los niños y niñas gozan de condiciones adecuadas para fortalecer su desarrollo integral.

#### 3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se realizó en el año académico 2023 y tubo una duración de ocho meses, para la cual se cumplió con el cronograma de actividades presentado en el proyecto de investigación.

#### 3.3. MATERIALES DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO

Este proyecto de investigación utilizó los siguientes medios y recursos:

- Laptop: Para la realización del presente proyecto de investigación y para la planificación de los talleres se usó equipos tecnológicos como lo es una laptop.
- Libros: Se usó libros de psicomotricidad para planificar los talleres.



- Material: Se usó material reciclable y no reciclable para elaborar los materiales de los talleres.
- Se realizó 20 sesiones para esta investigación, dentro de ellos, 7 sesiones se realizaron para desarrollar la dimensión de atención selectiva, 7 para la atención sostenida y 6 para la atención dividida.

### **3.3.1. Método de investigación**

El método de esta investigación fue el cuantitativo, ya que, se utilizó la recolección de datos con la finalidad de probar hipótesis en relación a la medición numérica y análisis estadístico (Hernández et al., 2014).

### **3.3.2. Diseño de investigación**

La investigación fue de diseño experimental, este tipo básicamente consiste en la manipulación deliberada de una de las variables denominada variable independiente, con la finalidad de identificar el efecto que tiene sobre la otra variable dependiente (Arias, 2012). En razón a ello, es que esta investigación utilizó los juegos de mesa para establecer su efecto en el desarrollo de la concentración y atención de los infantes. Entonces, se dio el tratamiento solo al grupo experimental, más no al grupo control, ya que se buscó analizar los cambios identificados en ambos grupos con la aplicación de actividades lúdicas.

### **3.3.3. Tipo de la investigación:**

El tipo de esta investigación es cuasi experimental, este diseño es una forma de la investigación experimental, y hace uso de pre test, post test que son aplicados a dos grupos, el experimental y de control. Estos grupos ya están



formados antes de realizar la aplicación de la investigación (Hernández et al., 2014).

Su diagrama será el siguiente:

Ge.....O1.....X.....O2

Gc.....O1..... \_ .....O2

Donde:

Ge: Grupo experimental.

Gc.: Grupo control.

X: Tratamiento experimental (Juegos de mesa)

O1: Pretest.

O2 : Posttest.

#### **3.3.4. Técnicas de recolección de datos**

La técnica que se utilizó en esta investigación, es la observación. Esta consiste en utilizar los sentidos con la finalidad de obtener información relevante sobre los indicadores de la investigación (Arias, 2012).

La observación, básicamente inicia desde el momento en que el investigador se contacta con el campo de investigación al captar y registrar con detalle información relevante para la investigación (Angrosino, 2012).

#### **3.3.5. Instrumentos de investigación**

El instrumento que se utilizó, es un test de detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria, que tiene por finalidad evaluar la determinación del nivel de atención y la memoria. Además, cabe mencionar que este instrumento puede ser usado de forma individual o grupal.

Dicho instrumento se basa en la Guía propuesto por el Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia (MINEDUBOL, 2012), en la cual se ofrece varios recursos psicométricos a la hora de evaluar la atención y la memoria en niño y niña. Así mismo, se divide el instrumento en dos áreas; en primer lugar, considera ítems de atención que se clasifica en la atención selectiva, dividida y sostenida; y la segunda parte se basa en la evaluación de la memoria de corto y largo plazo. Dicho instrumento consta de 18 ítems referidos al nivel de atención y concentración, sin embargo, para esta investigación se adaptó según el propósito de la misma y solo se consideró la primera parte, conteniendo solo 10 ítems. La calificación de los instrumentos según las respuestas de los niños a cada ítem fue en la escala de 1(bajo), 2 (moderado), 3 (medio) y 4 (alto). Estas son valoradas en los siguientes niveles de aprendizaje: inicio (menos 10), en proceso (11-20), logrado (21-30) y logro destacado (31-40); estos niveles se basan en aquellos dados por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016).

**a) Confiabilidad del instrumento**

**Tabla 1**

*Confiabilidad del instrumento Atención y concentración*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	N de elementos	
,965		15

*Nota.* Elaboración de las investigadoras.

*Interpretación:* Según la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach del instrumento se puede determinar que dicho instrumento es confiable en una escala alta, ya que dicho instrumento posee un ,965 de confiabilidad, al encontrarse entre la escala de 0,8 a 1,0.



## b) Validez por expertos

La validez del instrumento se realizó por 3 expertos en el área de interés de la presente investigación, los mismos que realizaron un análisis detallado del contenido de los ítems del instrumento, para determinar y contrastar también el nivel de confiabilidad de cada ítem.

**Tabla 2**

*Validez del instrumento Atención y concentración*

<b>Experto</b>	<b>Validación</b>	<b>Grado académico</b>
1. Gabriela Cornejo	0.7	Doctorado
2. Karen Ortega	0.7	Doctorado
3. Sarita Duran	0.6	Doctorado
<b>Total</b>	<b>0.7</b>	

*Nota.* Elaboración de las investigadoras.

## 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

### 3.4.1. Población

Autores como Arias (2012) consideran que la población hace referencia a un conjunto finito o infinito cuyos elementos se diferencian por tener características comunes. Es por esa razón, la población consistió en todos los estudiantes de 5 años de la IEI. N° 324 “Divino niño Jesús”, los cuales se caracterizan por provenir de contextos similares, y están distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 3***Número de niños y niñas matriculados en la IEI. N° 324.*

<b>Edad</b>	<b>Sección</b>	<b>N° de niños y niñas</b>	<b>%</b>
5 años	A	22	25%
	B	24	27%
	C	18	21%
	D	24	27%
<b>Total</b>		<b>88</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Elaboración de las investigadoras.

### 3.4.2. Muestra

La muestra es entendida como un subconjunto de la población, nos sirve para recolectar datos, existen dos tipos: las no probabilísticas y las probabilísticas (Hernández et al., 2014). En esta investigación se optó por considerar el tipo de muestra no probabilística.

La muestra no probabilística es una técnica de selección de muestra que usa el investigador para elegir deliberada e intencionalmente los elementos de la muestra (Arias, 2012), y en esta investigación, la selección de los elementos de la investigación se basó en aquellas relacionadas al interés de las investigadoras. Así, la distribución queda de la siguiente manera:

**Tabla 4***Número de niños y niñas matriculados de 5 años de la IEI. N° 324.*

<b>Edad</b>	<b>Grupo</b>	<b>Sección</b>	<b>N° de niños y niñas</b>	<b>%</b>
5 años	G. Control	A	24	57%
5 años	G. Experimental	C	18	43%
<b>Total</b>			<b>42</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Elaboración de las investigadoras.

### 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Esta investigación analizó e interpretó la información obtenida a través del diseño de la prueba t de Student al presentar la distribución de probabilidad. Dicha prueba es una herramienta que permite evaluar las medias de una o dos poblaciones a través de la prueba de hipótesis y se utiliza para una muestra menos de 30 elementos, sujetos u otros (Arias, 2012).

Así mismo, los resultados presentados por el Pre y Post Test se tomaron considerando las medidas de tendencia central, media aritmética y varianza. En ese entender, para alcanzar los objetivos y objetivos específicos se utilizó el presente diseño.

Donde:

$$t_c = \frac{(\bar{x}_E - \bar{x}_C)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_C}}}$$

$t_c$ : valor estadístico

$\bar{x}_E$ : grupo experimental

$\bar{x}_C$ : grupo control

### 3.6. PROCEDIMIENTO

Se procedió a solicitar el permiso a la institución educativa correspondiente para la aplicación del instrumento.

- Se entregó a la docente del aula los cuestionarios para que los niños contesten.
- Se indicó paso a paso el procedimiento para responder los cuestionarios.
- Se recalcó que el cuestionario es anónimo y confidencial, es autoaplicable y de entrega casi inmediata.



- El cuestionario no deberá consignar nombres ni apellidos, así como tampoco sección, grado o cualquier otro detalle.
- Una vez obtenidos los datos, se procesará en bases de datos para hacer el cálculo estadístico descriptivo e inferencial.

### 3.7. VARIABLES

*Tabla 5*  
*Operacionalización de variables*

<b>Ejes</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Valoración</b>
<b>Variable 1</b> Actividades lúdicas	Proceso	Inicio Desarrollo Cierre	Logro destacado
	A. Selectiva	Direcciona su interés Cumple reglas de juego	Logro Proceso
<b>Variable 2</b> Fortalecimiento de la atención	A. Sostenida	Presta atención Identifica características del juego	Inicio
	A. Dividida	Puede asimilar cambios Atiende a diferentes estímulos	

### 3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

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

- **Conteo:** se realizó el conteo de los datos obtenidos, que previamente fueron ingresados al software Excel 2017.



- **Tabulación:** Se elaboraron tablas para organizar la distribución de frecuencias absolutas y relativas obtenidas en función a los indicadores de la variable en estudio.
- **Graficación:** Se procedió a construir gráficos estadísticos para representar los datos ordenados a través de la tabulación.
- **Análisis estadístico:** Se utilizó la estadística descriptiva para el análisis de las dimensiones e indicadores de la variable en estudio, según lo previsto en los objetivos de investigación. Así mismo, para la contratación de la hipótesis planteada se hizo uso de la técnica Prueba T de Student.
- **Interpretación:** Se realizaron explicaciones de los resultados cuantitativos, argumentando y valorando sus significados.



## CAPÍTULO VI

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 RESULTADOS

Este apartado refleja los resultados obtenidos en la presente investigación, donde se consideró tablas y figuras que ayudan a comprender de mejor manera los propósitos de la misma.

En esta sección se detallan los análisis estadísticos realizados para determinar si existen diferencias significativas en la atención de los niños antes y después de la intervención. Se utilizan pruebas estadísticas apropiadas, como prueba de T de Student.

Se discuten los resultados obtenidos en relación con la hipótesis de investigación y se proporciona una interpretación de los mismos. Se analizan posibles explicaciones para los resultados observados.

Se exploran las implicaciones prácticas de los resultados para el ámbito educativo y el desarrollo infantil, destacando cómo los juegos de mesa pueden ser una herramienta efectiva para fortalecer la atención en niños de 5 años.

##### a) **Análisis e interpretación de los resultados del pre test y post test**

En esta sección se presentan los resultados obtenidos en el pretest, que sirven como línea base para comparar con los resultados del postest después de la intervención con juegos de mesa. Se presentan los resultados obtenidos después de la intervención con juegos de mesa, en términos de la atención de los niños de 5 años. Se analizan las diferencias en las puntuaciones de atención entre el pretest y el postest.

**Tabla 6**

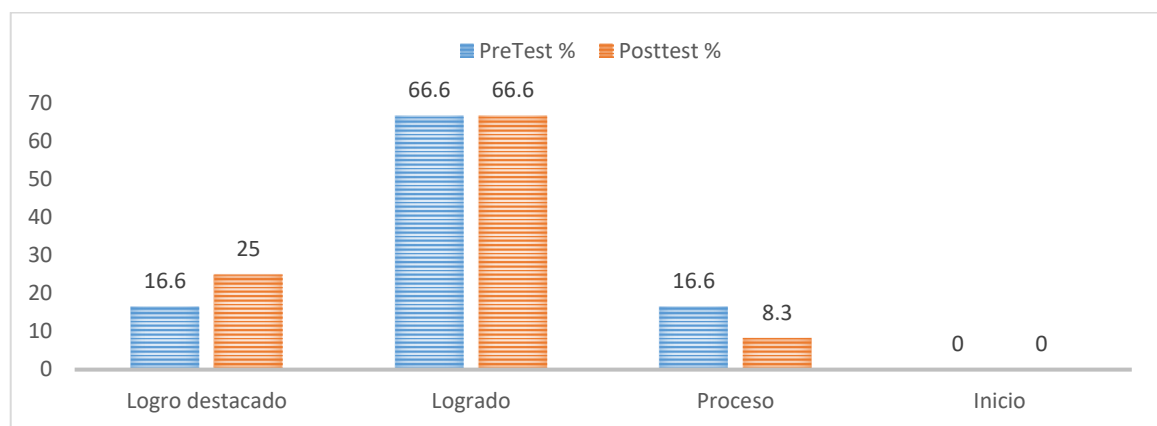
*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo control).*

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	4	16.6	6	25.0
Logrado	21-30	16	66.6	16	66.6
Proceso	11-20	4	16.6	2	8.3
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

*Nota.* Instrumento adaptado del MINEDUBOL

**Figura 1**

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo control)*



*Nota.* Obtenido de la tabla 5.

**Interpretación:** En la tabla 5 y figura 1, se puede evidenciar que al aplicar el pre test en la dimensión de la atención selectiva del grupo control, el 66.6 % (16) de los niños se encuentran en el nivel logrado, siendo dicha cantidad la mayor parte del total, así mismo, solo el 16.6 % (4) de los niños lograron alcanzar el nivel destacado, del mismo modo al aplicar el post test en la misma dimensión, se puede observar que el mismo porcentaje de niños alcanzaron el nivel logrado, siendo este porcentaje el de 66.6 (16), cabe precisar que al aplicar el post test hubo un incremento mínimo del 25 % (6) en el nivel logro destacado. Con ello, se puede advertir de manera general que los resultados al aplicar los test en el grupo control se mantuvieron, no existiendo algún cambio relevante o significativo.

**Tabla 7**

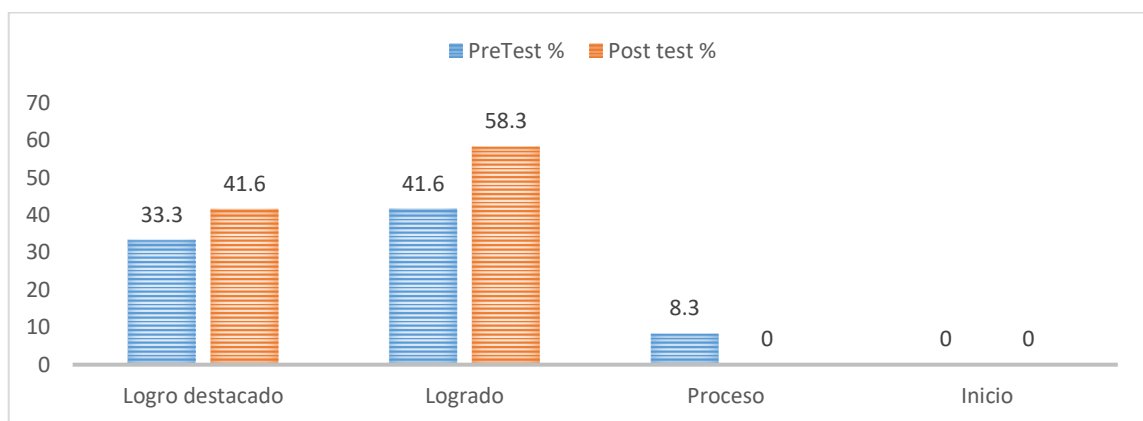
*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo control)*

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	8	33.3	10	41.6
Logrado	21-30	10	41.6	14	58.3
Proceso	11-20	4	8.3	0	0
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

*Nota.* Instrumento adaptado del MINEDUBOL

**Figura 2**

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo control)*



*Nota.* Obtenido de la tabla 6.

**Interpretación:** En la tabla 6 y figura 2, correspondiente al grupo control sobre la segunda dimensión de atención sostenida, se evidencia que el 41.6% representado por 10 estudiantes, alcanzaron el nivel logrado, lo que significa que son capaces de mantener la atención frente a actividades que les interesa; del mismo modo, el 33.3% (8) de los estudiantes se encuentran en el nivel logro destacado; sin embargo, es preciso señalar que al aplicar el post test los resultados que se obtienen son los siguientes, primero que el 58.3% representado por 14 estudiantes alcanzaron el nivel logrado, lo que resalta que existe un pequeño aumento con respecto a la dimensión señalada, así mismo, existió un pequeño aumento con respecto a los estudiantes que alcanzaron el nivel logro destacado, este aumento representa al 41.6. % (10) de estudiantes.

**Tabla 8**

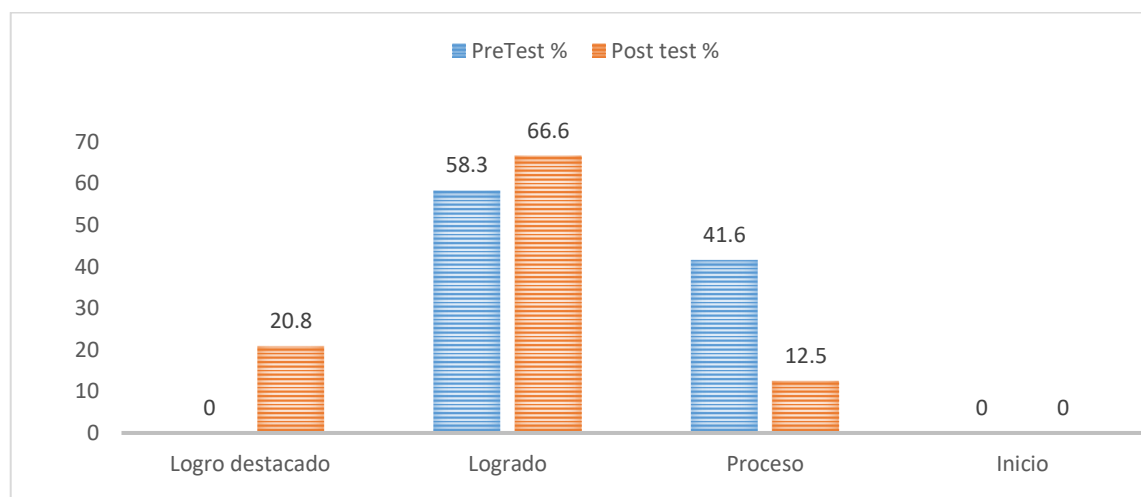
*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo control)*

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	0	0	5	20.8
Logrado	21-30	14	58.3	16	66.6
Proceso	11-20	10	41.6	3	12.5
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Nota: Instrumentos adaptado del MINEDUBOL

**Figura 3**

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo control)*



Nota. Obtenido de la tabla 7.

**Interpretación:** En la tabla 7 y figura 3, podemos advertir que los resultados del pre test consisten en que el 58.3% representado por 14 estudiantes lograron alcanzar el nivel logrado, y el 41.6 % representado por 10 estudiantes alcanzaron el nivel proceso, lo que da a entender que la mayoría al inicio de la investigación se encontraban en el nivel logrado, y ningún estudiante logro alcanzar el nivel destacado; en ese sentido, al observar los resultados se resalta que después de tiempo al aplicar el post test existió variaciones no tan significativas en relación al nivel alcanzado por los estudiantes, ya que los estudiantes que alcanzaron el nivel logrado aumento a un porcentaje de 66.6% representado por 16 estudiantes y el 20.8% representado por 5 estudiantes lograron

alcanzar el nivel destacado. Lo antes mencionado señala que los estudiantes del grupo control se mantuvieron en el nivel que inicialmente alcanzaron, habiendo cambios en porcentajes no tan significativos.

**Tabla 9**

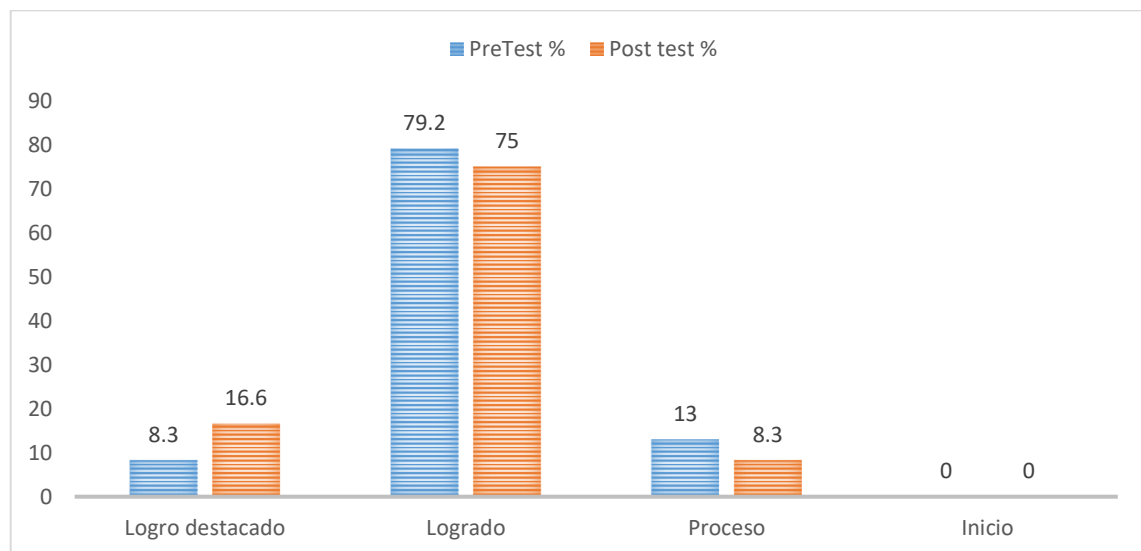
*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención (grupo control)*

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	2	8.3	4	16.6
Logrado	21-30	19	79.2	18	75.0
Proceso	11-20	3	13.0	2	8.3
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>24</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Nota: Instrumentos adaptado del MINEDUBOL

**Figura 4**

*Influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención (grupo control)*



Nota. Obtenido de la tabla 8.

**Interpretación:** En la tabla 8 y figura 4, se observa que al aplicar el pre test a los estudiantes del grupo control, solo el 8.3% representado por 2 estudiantes, alcanzaron el nivel destacado, y la mayor cantidad de estudiantes representados por el 79.2 % (19) se encuentran en el nivel logrado, y un porcentaje considerable del 13 % representado por 3 estudiantes están en el nivel proceso. Del mismo modo, cabe precisar que, al aplicar el



post test los resultados se mantuvieron, ya que solo el 16.6 % representado por 4 estudiantes alcanzaron el nivel más alto que es el nivel destacado, el 75% representado por 18 estudiantes alcanzaron el nivel logrado y por último, el 8.3 % de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Lo antes señalado, refiere que entre los resultados del pre test y post test con respecto a la variable dependiente de la atención que se basa en la capacidad de responder adecuadamente a los estímulos que se presentan en el entorno del desarrollo de diferentes actividades, existe cambios no tan significativos o representativos, ya que, en este grupo no se aplicó ningún experimento, y su nivel de atención en general es aceptable.

También, tenemos a Machado-Bagué et al. (2021, citando a Chuquimarca, 2013) quienes mencionan que cuando el estudiante es capaz de responder a dos estímulos a la vez en relación a una actividad o varias, tiene desarrollado los tres tipos de dimensiones, las cuales son: la selectiva, sostenida y dividida. En ese sentido, los resultados antes descritos, reflejan que la atención en la mayoría de los estudiantes no les permite ingresar información, mantener y generar resultados conforme a productos solicitados, lo cual muchas veces les puede generar conflictos en resolver tareas o actividades designadas.

**Tabla 10**

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo experimental)*

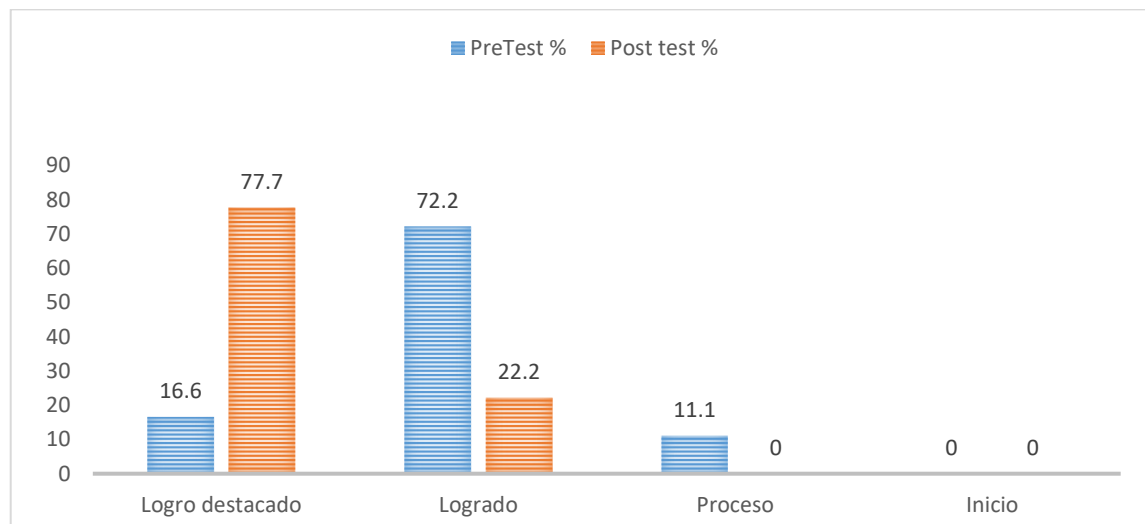
Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	3	16.6	14	77.7
Logrado	21-30	13	72.2	4	22.2
Proceso	11-20	2	11.1	0	0
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Nota: Instrumentos adaptado del MINEDUBOL



## Figura 5

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva (grupo experimental).*



*Nota.* Obtenido de la tabla 9.

**Interpretación:** En la tabla 9 y figura 5, se puede identificar los datos correspondientes a la dimensión de la atención selectiva del grupo experimental al aplicar el pre test. El 16.6 % que representa a 3 estudiantes se encuentran en el nivel logro destacado, mientras que el 72.2 que representa 13 estudiantes alcanzaron el nivel proceso, lo cual significa que la mayoría de los estudiantes se encuentran en este nivel, cabe precisar que un mínimo porcentaje de 11.1 % que representa a 2 estudiantes se encuentra en el nivel inicio. Sin embargo, al aplicar el post test después de ejecutar las actividades programadas en la presente investigación, los resultados variaron al evidenciar que el 77.7 % representado por 14 estudiantes lograron alcanzar el nivel destacado, lo que refleja mejora en cuanto al desarrollo de la atención selectiva en los estudiantes, así mismo un porcentaje mínimo del 22.2 % representado por 4 estudiantes se encuentran en el nivel logrado.

Con estos resultados se señala que el desarrollo de la habilidad para centrarse en acciones y lograr cumplir con las tareas asignadas mejoraron satisfactoriamente.

**Tabla 11**

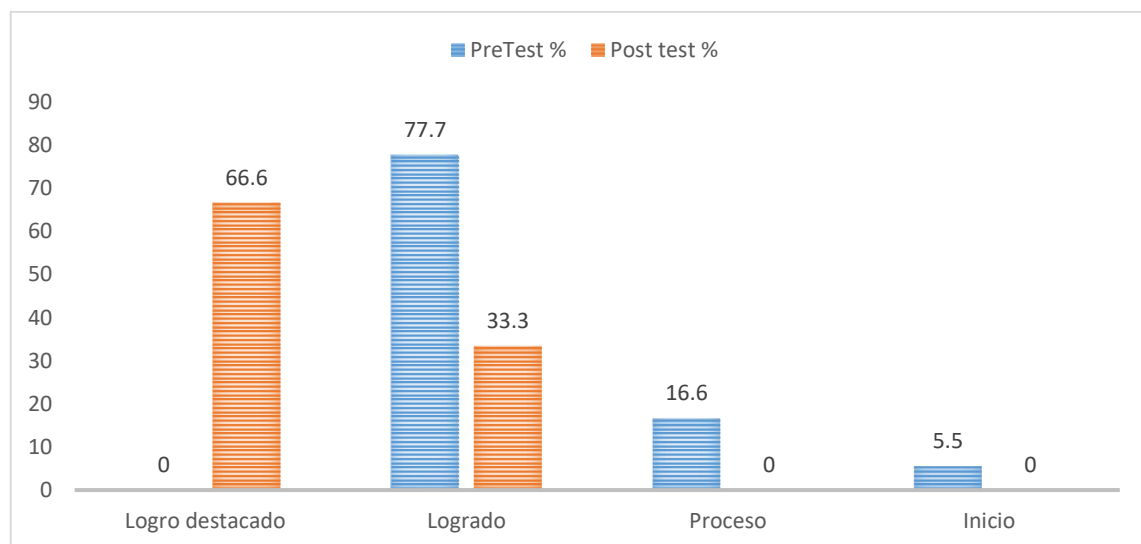
*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo experimental)*

	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	0	0	12	66.6
Logrado	21-30	14	77.7	6	33.3
Proceso	11-20	3	16.6	0	0
Inicio	Menos de 10	1	5.5	0	0
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Nota: Instrumentos adaptado del MINEDUBOL

**Figura 6**

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida (grupo experimental)*



Nota. Obtenido de la tabla 10.

**Interpretación:** En la tabla 10 y figura 6, se observa que la mayoría de estudiantes representado por el 77.7% (14) en el pre test en relación a la dimensión atención sostenida se encuentran en el nivel logrado, y el 16.6 % representado por 3 estudiantes se encuentran en el nivel proceso y por último el 5.5 % representado por 1 estudiante solo alcanzó el nivel inicio, lo cual implica que, ningún estudiante logró alcanzar el nivel más alto, en cuenta al desarrollo de la atención sostenida. Sin embargo, al aplicar el instrumento después de la ejecución de la investigación, se pudo advertir que existió una mejora relevante en esta dimensión, observándose que el 66.6 % representado por 12 estudiantes

lograron alcanzar el nivel destacado, siendo este nivel el más alto, del mismo modo el 33.3 % representado por 6 estudiantes alcanzaron el nivel logrado. Con estos datos se concluye que el desarrollo de la atención sostenida que se basa en centrarse en las cualidades de una actividad para cumplir los requisitos y lograr resolver el problema, mejora cuando se aplica las actividades propuestas por esta investigación.

**Tabla 12**

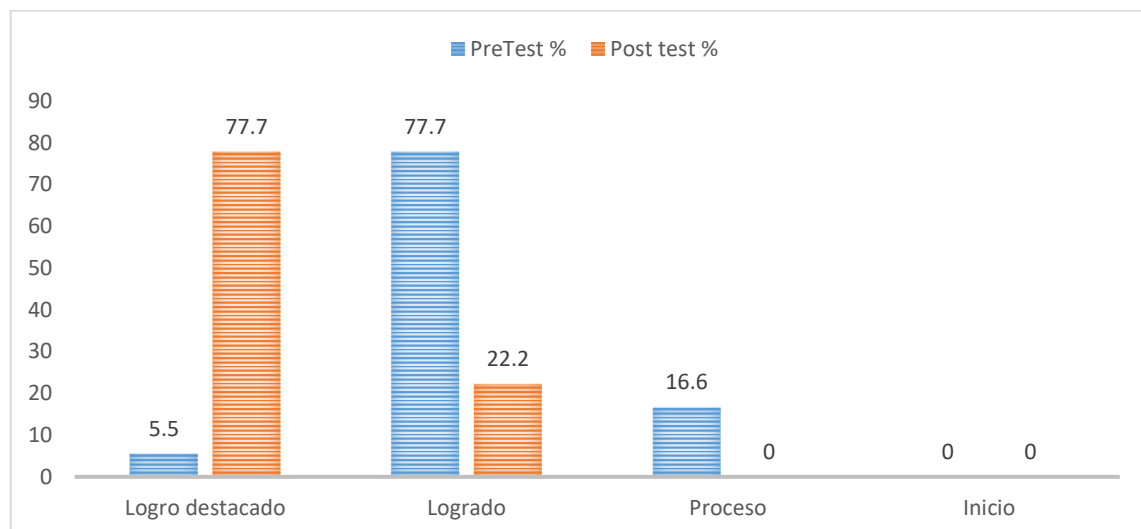
*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo experimental)*

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	1	5.5	14	77.7
Logrado	21-30	14	77.7	4	22.2
Proceso	11-20	3	16.6	0	0
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Nota: Instrumentos adaptado del MINEDUBOL

**Figura 7**

*Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida (grupo experimental).*



Nota. Obtenido de la tabla 11.

**Interpretación:** En la tabla 11 y figura 7, se observa que al aplicar el pre test en relación a la dimensión atención dividida, el 77.7% representados por 14 estudiantes

alcanzaron el nivel logrado, así también el 16.6 % representados por 3 estudiantes solo alcanzaron el nivel proceso, lo que refiere que existe un número considerable de estudiantes que tienen dificultad en desarrollar esta habilidad, sin embargo, al ejecutar la presente investigación, los resultados obtenidos en relación a esta dimensión son muy relevantes, ya que, el 77.7% representados por 14 estudiantes lograron alcanzar el nivel más alto de evaluación, lo cual significa que lograron desarrollar la habilidad para responder a estímulos variados frente a una situación o varias, con la finalidad de cumplir los retos establecidos.

**Tabla 13**

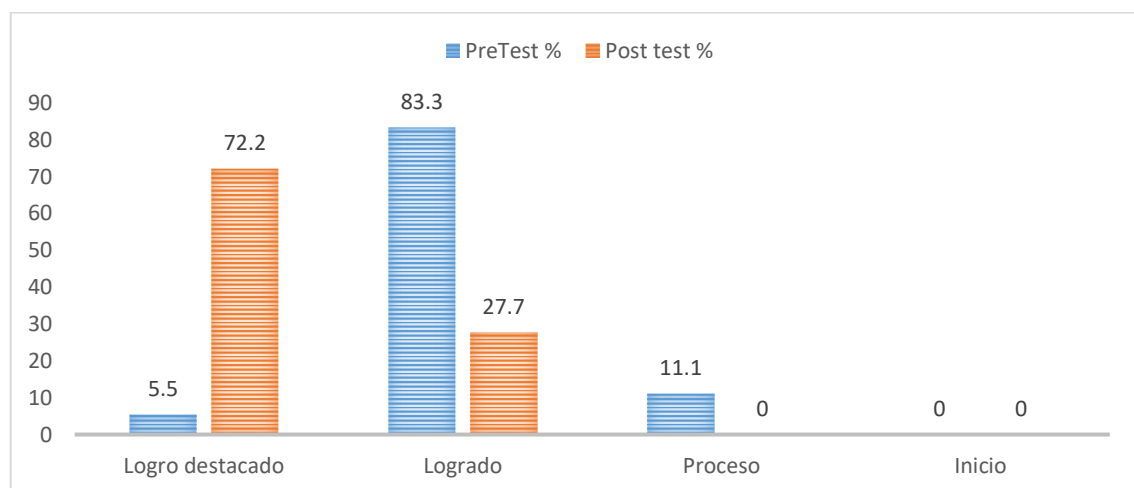
*Nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de atención (grupo experimental)*

Niveles	Rangos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro destacado	31-40	1	5.5	13	72.2
Logrado	21-30	15	83.3	5	27.7
Proceso	11-20	2	11.1	0	0
Inicio	Menos de 10	0	0	0	0
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Nota: Instrumentos adaptado del MINEDUBOL

**Figura 8**

*Nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento (grupo experimental).*



Nota. Obtenido de la tabla 12.



**Interpretación:** En la tabla 12 y figura 8, podemos resaltar que los resultados se basan en dos momentos; primero, al aplicar el instrumento antes de la ejecución de la investigación, cuyos datos son: solo el 5.5% representado por 1 estudiante logro alcanzar el nivel destacado, mientras que el 83.3 % representado por 15 estudiantes se encuentran en el nivel logrado y el 11.1% representado por 2 estudiantes se encuentran en el nivel proceso, evidenciando que la mayor parte de los mismos solo lograron desarrollar su atención de manera básica y focalizada.

Sin embargo, después aplicar los juegos de mesa se logró evidenciar que los resultados fueron muy significativos, ya que el 72.2 % representado por 13 estudiantes lograron alcanzar el nivel destacado, siendo este número muy relevante y demostraría que son capaces de mantener, decepcionar y retener información relevante para el cumplimiento de una actividad solicitada, así mismo, el 27.7 % representado por 5 estudiantes alcanzaron el nivel logrado, indicando que los estudiantes de este grupo tienen desarrollado la capacidad de la atención en sus tres dimensiones.

En este apartado, cabe precisar que, al aplicar los juegos de mesa a los estudiantes, permite fortalecer el desarrollo de habilidades funcionales que favorecen la concentración y atención en los estudiantes, estas habilidades se basan específicamente en obtener información de alguna actividad relevante, mantenerla de manera voluntaria involucrando estímulos. Y aplicarlas cuando sean necesarias (Sánchez, 2019).

En otras palabras, los estudiantes en su gran mayoría lograron desarrollar motivadamente las actividades, para determinar su mejora en cuanto a prestar atención a actividades de su interés.

**b) Contrastación de hipótesis general**

- **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0: \mu_E = \mu_C$  (El nivel medio del fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es igual al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

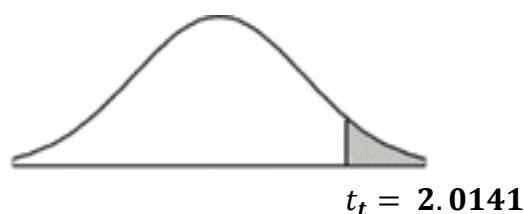
$H_i = \mu_E > \mu_C$  (El nivel medio del fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es mayor al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

- **Nivel de significancia**

$$\alpha = 0.05$$

- **Valor crítico**

El valor crítico empleando la distribución t de Student a un nivel de significancia del 5% y con 45 grados de libertad es  $t_t = 2.0141$



- **Estadístico de prueba**

**Tabla 14**

*Estadístico de prueba de hipótesis general*

	<b>Grupo experimental</b>	<b>Grupo control</b>
Media	21,744	16,748
Desviación estándar	2,3101	2,9858
Varianza	4,7451	12,5462

Valor de  $t$ :

$$t_c = \frac{(\bar{x}_E - \bar{x}_C)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_C}}}$$

$$t_c = \frac{(21,744 - 16,748)}{3,0258 \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{24}}}$$

$$t_c = 5,2979$$

- **Decisión:**

Al ser el valor de  $t_c = 5,2979$  es mayor a  $t_t = 2,0141$  se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, el nivel medio del fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno del grupo experimental es mayor al grupo control, toda vez que se aplicó los juegos de mesa.

c) **Hipótesis específica 1**

- **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0: \mu_E = \mu_C$  (El nivel moderado del fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es igual al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

$H_i = \mu_E > \mu_C$  (El nivel moderado del fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es mayor al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

- **Nivel de significancia**

$$\alpha = 0.05$$

- **Valor crítico**

El valor crítico empleando la distribución t de Student a un nivel de significancia del 5% y con 45 grados de libertad es  $t_t = 2,0141$



$$t_t = 2.0141$$

- **Estadístico de prueba**

**Tabla 15**

*Estadístico de prueba de hipótesis específica 1*

	<i>Grupo experimental</i>	<i>Grupo control</i>
Media	18,4522	13,2541
Desviación estándar	1,7580	4,7231
Varianza	3,4261	14,1457

Valor de  $t$ :

$$t_c = \frac{(\bar{x}_E - \bar{x}_C)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_C}}}$$

$$t_c = \frac{(18,4522 - 13,2541)}{2,4521 \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{24}}}$$

$$t_c = 6.7985$$

- **Decisión:**

Al ser el valor de  $t_c = 6.7985$  es mayor a  $t_t = 2.0141$  se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, el nivel moderado del fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno del grupo experimental es mayor al grupo control, toda vez que se aplicó los juegos de mesa.



**d) Hipótesis específica 2**

- **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0: \mu_E = \mu_C$  (El nivel medio del fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es igual al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

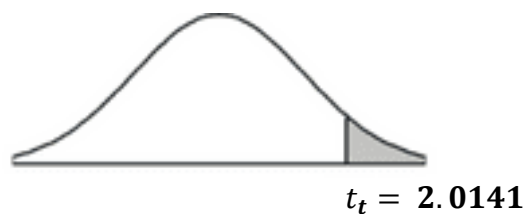
$H_i = \mu_E > \mu_C$  (El nivel medio del fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es mayor al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

- **Nivel de significancia**

$$\alpha = 0.05$$

- **Valor crítico**

El valor crítico empleando la distribución t de Student a un nivel de significancia del 5% y con 45 grados de libertad es  $t_t = 2.0141$



- **Estadístico de prueba**

**Tabla 16**

*Estadístico de prueba de hipótesis específica 2*

	<i>Grupo experimental</i>	<i>Grupo control</i>
Media	18,9510	15,1102
Desviación estándar	2,2504	3,7575
Varianza	4,7510	14,4215

Valor de  $t$ :

$$t_c = \frac{(\bar{x}_E - \bar{x}_C)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_C}}}$$

$$t_c = \frac{(18,9510 - 15,1102)}{2,4561 \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{24}}}$$

$$t_c = \mathbf{5.0154}$$

- **Decisión:**

Al ser el valor de  $t_c = \mathbf{5.0154}$  es mayor a  $t_t = \mathbf{2.0141}$  se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, el nivel medio del fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno del grupo experimental es mayor al grupo control, toda vez que se aplicó los juegos de mesa.

e) **Hipótesis específica 3**

- **Planteamiento de la hipótesis**

$H_0: \mu_E = \mu_C$  (El nivel medio del fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es igual al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

$H_i = \mu_E > \mu_C$  (El nivel medio del fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEI. N° 324 del grupo experimental es mayor al grupo control después de la ejecución de los juegos de mesa).

- **Nivel de significancia**

$$\alpha = 0.05$$

- **Valor crítico**

El valor crítico empleando la distribución t de Student a un nivel de significancia del 5% y con 45 grados de libertad es  $t_t = 2.0141$



$$t_t = 2.0141$$

- **Estadístico de prueba**

**Tabla 17**

*Estadístico de prueba de hipótesis específica 3*

	<i>Grupo experimental</i>	<i>Grupo control</i>
Media	19,4781	12,4875
Desviación estándar	2,4512	3,4591
Varianza	2,5647	14,3476

Valor de  $t$ :

$$t_c = \frac{(\bar{x}_E - \bar{x}_C)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_C}}}$$

$$t_c = \frac{(19,4781 - 12,4875)}{2,8784 \sqrt{\frac{1}{18} + \frac{1}{24}}}$$

$$t_c = 7.7889$$

- **Decisión:**

Al ser el valor de  $t_c = 7.7889$  es mayor a  $t_t = 2.0141$  se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo tanto, el nivel medio del fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno del grupo experimental es mayor al grupo control, toda vez que se aplicó los juegos de mesa.



## 4.2. DISCUSIÓN

En esta investigación cabe precisar que al interpretar los datos obtenidos, se pudo identificar que al aplicar los juegos de mesa, hubo mejoras en el desarrollo de la habilidad de la atención en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 324 “Divino Niño Jesús” de la ciudad de Puno, ya que 1 (5.5%) estudiante que se encontraba en el nivel logro destacado después de la aplicación de los juegos de mesa aumentó considerablemente a 13 (77.7%) estudiantes, en ese entender Gaviria (2017) considera que es necesario construir diferentes actividades que partan de las demandas y necesidades de los estudiantes, con la finalidad de construir espacios retadores que involucren al niño en su desarrollo de la concentración, así mismo, señala que el rol del docente al propiciar estos espacios debe basarse en aportar ideas y estrategias que les permita intervenir eficientemente.

Del mismo modo tenemos, el aporte de García y Urbano (2018), quienes mencionan que los programas de intervención pedagógica basada en los juegos permiten desarrollar la atención y concentración en los estudiantes, ya que los involucra creativa y lúdicamente en el proceso de aprendizaje, sin embargo, existen autores como Machado-Bagué et al., (2021) que atribuyen al docente la responsabilidad de desarrollar la atención en los educandos, y es a quién le encarga la tarea de realizar un análisis minucioso de aquellas teorías de la atención para incluirlas en su quehacer diario. A este aspecto Maya y Portela, (2021) también le atribuyen al docente la tarea de fomentar el desarrollo de la atención en los estudiantes al utilizar un factor relevante como el motivacional e innovación.

La importancia de realizar en las aulas del nivel inicial los juegos y más aquellos que les permita a los estudiantes centrarse en reglas y proceso del juego, motivan al



estudiante a mantener su atención en las cualidades de la actividad, con el fin de coronarse como ganador, en ese aspecto Navarro (2018) nos dice que la idoneidad didáctica, se basa en establecer actividades que se relacionen con los propósitos de aprendizaje que se establecen en las programaciones, por ello, cada docente debe poner ojo de experto para distinguir las características de los juegos y en que, manera puede favorecer en los aprendizajes de sus estudiantes.

Como se sabe, en esta investigación se considera tres dimensiones o tipos de atención, la primera básicamente se refiere a la selectiva, la segunda a la sostenida y la última a dividida. La primera señalada según los autores Álamo y Vega, (2020), parte de la necesidad de motivar el comportamiento del estudiante para centrarse en una sola cualidad de una determinada actividad, por ello, en esta investigación se resalta que la atención selectiva después de la aplicación de los juegos de mesa aumentó de 3 (16.6%) a 14 (77.7%) estudiantes, evidenciándose que los juegos idóneos ofrecidos a los estudiantes fortalece su habilidad de atender otras actividades pedagógicas o de su entorno. Ahora si mencionamos al grupo control, que no fue sometido a la aplicación de los juegos antes señalados, se observó que no hubo avances significativos.

Con respecto a la segunda dimensión, denominada atención sostenida, podemos señalar que al aplicar los juegos de mesa resaltó un incremento relevante, donde pasó de 0 (0%) estudiantes que se encontraron en el nivel logro destacado pasó a 12 (66.6%), lo que evidencia que los juegos ya sea de mesa o de otra categoría motivan al estudiante mediante estímulos a mantenerse atento a variedades de situaciones, los cuales disminuye la presencia de distractores o cansancio. En ese entender tenemos a Junco (2021) quien señala que la mejor manera de terminar y realizar un producto según las demandas del entorno es ofreciendo estímulos pertinentes.



Ticlia (2019) también habla de la atención sostenida, y considera que los talleres con estrategias lúdicas son más efectivos para fortalecer la mejora de la atención, y de alguna otra forma limita la participación del docente en el proceso de desarrollo de la misma, lo que contradice lo señalado por el autor Junco.

En relación a la última dimensión, atención dividida, es preciso señalar que 13 estudiantes que representan el 77.7% alcanzaron el nivel logro destacado, lo que implica que los niños de 5 años son capaces de prestar atención no solo a una actividad específica sino a dos estímulos diferentes, en ese sentido, consideramos lo aportado por Machado-Bagué et al. (2021), que menciona que el desarrollo de la atención cumple un rol cardinal en la activación de los procesos cognitivos como la percepción, memoria y concentración. Sin embargo, tenemos a Ruiz (2022) que de alguna forma se opone a lo establecido por los autores antes mencionados, ya que nos dice que la atención se logra no solo con las metodologías que usa el docente, sino que es necesario que los agentes aúnan esfuerzos para fomentar en diferentes espacios el desarrollo de la atención.

En ese sentido, es relevantes brindar un acompañamiento en la universidad al momento de realizar todo el protocolo para llevar a cabo las prácticas profesionales, para que se muestre el respaldo y la guía necesaria para lograr un buen trabajo, y de esta manera se inicia un proceso de acompañamiento adecuado para las próximas practicantes que inician su labor pedagógica en el campo de práctica, y muestren la mejor disposición y motivación para construir su labor docente de manera íntegra y eficaz.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** La aplicación de los juegos de mesa influye en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención en los niños de 5 años, ya que, favorece el aumento de la concentración durante periodos de tiempo considerables, así mismo, mejora la percepción y favorece el desarrollo de la función cognitiva al recibir estímulos del entorno y designar recursos que le permita realizar actividades.

**SEGUNDA:** La aplicación de los juegos de mesa influye en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención selectiva en los niños de 5 años, al propiciar que el cerebro del infante solo procese información que le resulte novedoso e interesante, Por ello, es relevante las actividades que se ofrece para el desarrollo de la habilidad.

**TERCERA:** La aplicación de los juegos de mesa influye en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención sostenida en los niños de 5 años, al evidenciar que mientras el sujeto este expuesto a estímulos, corresponde mantener y controlar la concentración frente a los estímulos. El desarrollo de la atención sostenida fomenta que el niño aprenda a enfocar su atención en propósitos claros y concretos para así fortalecer su desarrollo integral.

**CUARTA:** La aplicación de los juegos de mesa influye en un nivel alto en el fortalecimiento de la atención dividida en los niños de 5 años, al permitir que el niño pueda cambiar el foco de atención con flexibilidad, sin perder el interés y la concentración. Ello fomenta que la función cognitiva dirija los recursos hacía un punto específico y por un tiempo determinado para procese la información y considere los estímulos externos como internos.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Se recomienda a las Instituciones Educativas del Nivel Inicial ofrecer actividades basadas en los juegos de mesas en sus aulas, para ello deben realizar un diagnóstico identificando qué tipos de juegos pueden considerar dentro de la planificación del docente y de esa manera fomentar el desarrollo de la atención en los infantes, con la finalidad de favorecer la función cognitiva de cada estudiante.

**SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes del nivel inicial ofrecer a los estudiantes actividades novedosas e interesantes que partan de sus intereses con la finalidad de motivarlos a la ejecución o realización de los retos planteados y de esta manera fortalecer sus habilidades.

**TERCERA:** Se sugiere a los docentes del nivel inicial ofrecer diferentes recursos a los niños para fomentar el desarrollo de la atención sostenida para que sean capaces de mantener su concentración frente a estímulos distractores que le impidan lograr sus tareas o actividades asignadas

**CUARTA:** Se sugiere a los docentes fortalecer el desarrollo de la atención dividida en los niños del nivel inicial para que sean capaces de cambiar el foco de atención con flexibilidad, sin perder el interés y la concentración.





## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álamo, V., & Vega, U. (2020). *Juegos de mesa como herramienta para practicar competencias trsnaversales en apoyo a la tutoría*. 1–13.
- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participación en investigación cualitativa*.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica* (6a edición, Issue July 2012).
- División de Educación General del Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC). (2007). Necesidades educativas especiales asociadas a problemas de atención y concentración. In *Guía de apoyo técnico-pedagógico: necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia* (Vol. 4).
- Espinoza, R. (2019). Modelo de negocios para una empresa detalleres extracurriculares con juegos de mesa. *Universidad de Chile*, 3, 1–81.
- García, L., & Urbano, M. (2018). *La lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la atención y la concentración en niños de grado segundo* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Gaviria, F. (2017). Estrategia pedagógicas para mejorar los procesos de atención y concentración. In *Corporación Universitaria MInuto de Dios*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a Edición).
- Jaimes, E. (2020). *Informe final de práctica integral docente*.
- Junco Cañedo, L. (2021). *Estudios previos sobre el diseño inclusivo y accesibilidad en los Juegos de Mesa*.
- Lozada, D. (2020). *Juegos de mesa: Una herramienta para el aprendizaje en la educación preescolar*. 1–8.



- Machado-Bagué, M., Márquez-Valdés, A., & Acosta-Bandamo, R. (2021a). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59(8), 75–82.
- Machado-Bagué, M., Márquez-Valdés, A., & Acosta-Bandamo, R. (2021b). Consideraciones teóricas sobre la concentración de la atención en educandos. *Revista de Educación y Desarrollo*, 59(8), 75–82. [https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/59/59\\_Machado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/59/59_Machado.pdf)
- Maya, E., & Portela, S. (2021a). Potenciar los procesos de atención y concentración en niños de 4 a 5 años del hogar infantil El Doncello, Caquetá, 2021. In *Fundación Universitaria Los Libertadores*.
- Maya, E., & Portela, S. (2021b). Potenciar los procesos de atención y concentración en niños de 4 a 5 años del hogar infantil El Doncello, Caquetá, 2021. In *Fundación Universitaria Los Libertadores*. <http://hdl.handle.net/11371/4164>
- MINEDU. (2022). ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? - Nacional. *Evaluaciones Nacionales de Logros de Aprendizaje.*, 1–38.
- MINEDUBOL. (2012). *Guía del Instrumento para la Detección y Evaluación de Dificultades en el Aprendizaje de Atención y Memoria* (pp. 1–20).
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. *Programa Curricular de Educación Secundaria*, 259.
- Morales, L. (2020). Estrategias didácticas artísticas para centrar la atención de los niños y niñas de 4 y 5 años. In *Fundación Universitaria Los Libertadores*.
- Navarro, C. R. (2018). *Idoneidad didáctica de los juegos de mesa como recurso para la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas*.
- Nova, L., Duarte, M., & Berrio, M. (2018). Factores que inciden en los problemas de concentración en el aula, en los niños de 3 a 5 años del CDI Elohim del municipio de Chigorodó Antioquia. In *Colecciones Digitales Uniminuto*.
- Piedra, S. (2018). Factores que adoptan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 3(2), 93–108.



- Rabía, M., Romero, B., & Vargas, V. (2017). Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín a del colegio Santa Luisa. In *Fundación Universitaria Los Libertadores*.
- Riedemann, A. (2019). Relación entre el juego guiado a través de juegos de mesa y el desarrollo de las funciones ejecutivas, control inhibitorio y flexibilidad cognitiva: una propuesta de intervención para estudiantes de segundo básico de un colegio municipal y femenino de pro. *Universidad Finis Terrae*.
- Ruiz, C. (2022a). Actividades prácticas para fortalecer la concentración en niños y niñas de 4 y 5 años durante el proceso de formación integral en la unidad educativa ciudad de Ibarra periodo 2020-2021. In *Universidad Técnica del Norte* (Vol. 33, Issue 1).
- Ruiz, C. (2022b). Actividades prácticas para fortalecer la concentración en niños y niñas de 4 y 5 años durante el proceso de formación integral en la unidad educativa ciudad de Ibarra periodo 2020-2021. In *Universidad Técnica del Norte* (Vol. 33, Issue 1). <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12314>
- Sánchez, J. (2019). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. *Alternancia - Revista de Educación e Investigación*, 1(1), 47–63. <https://doi.org/10.33996/alternancia.v1i1.62>
- Ticlia, M. (2019a). Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017. In *Universidad César Vallejo*.
- Ticlia, M. (2019b). Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017. In *Universidad César Vallejo*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia\\_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29488/ticlia_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Torres, S. (2021). *El juego de ajedrez como instrumento lúdico para desarrollar niveles de concentración y atención en grado primero en el colegio INEM Santiago Perez*.



UNICEF. (2021). *Niñas, niños y adolescentes en el Perú Análisis de su situación al 2020 Resumen Ejecutivo*. 1–80.

Zuloeta, K. (2018). *Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo*.



## ANEXOS

**ANEXO 1:** Instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria

(Adaptado de (MINEDUBOL, 2012)

Institución Educativa Inicial: \_\_\_\_\_

Nombres: \_\_\_\_\_

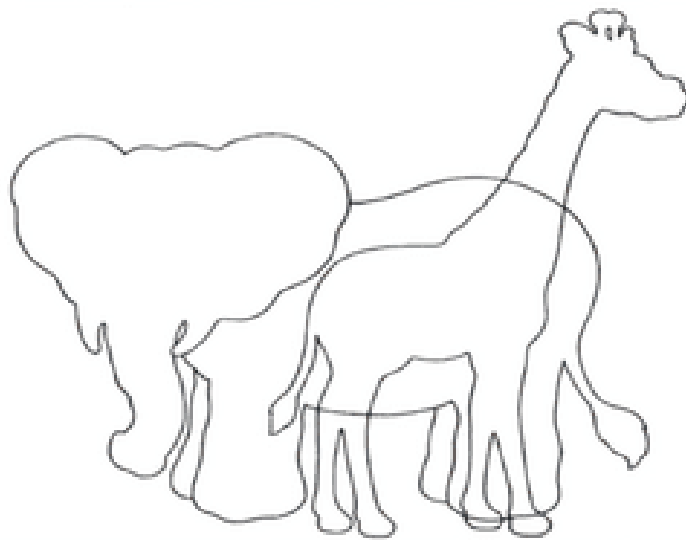
Edad: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Indicaciones: Este instrumento permitirá determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.

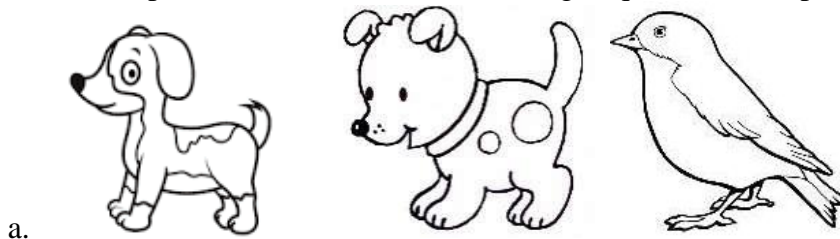
Variable: Fortalecimiento de la atención

**1. DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)**

1.1. Reconoce al elefante y píntalo con una crayola de color morado.



1.2. Con lápiz encierra en un círculo la imagen que NO corresponde en cada fila.





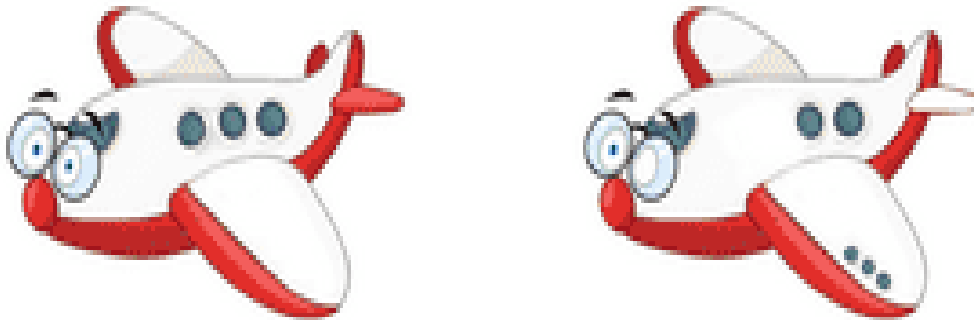
1.3. Nuestro amigo tigre debe atrapar a la mariposa ¿Quieres ayudarlo? Marca el camino correcto con lápiz.



1.4. Elige y pinta el camino que ayudará al payaso a llegar al circo, utiliza una crayola de color azul.



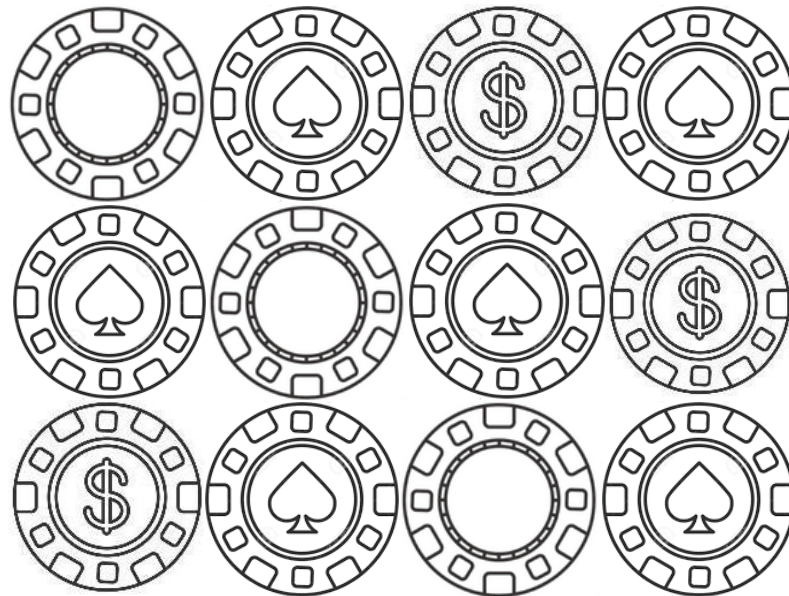
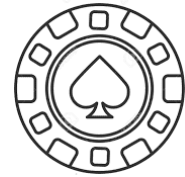
1.5. Observa detenidamente las imágenes y encierra con un círculo cada diferencia que encuentres entre estos dos aviones, utiliza un lápiz:



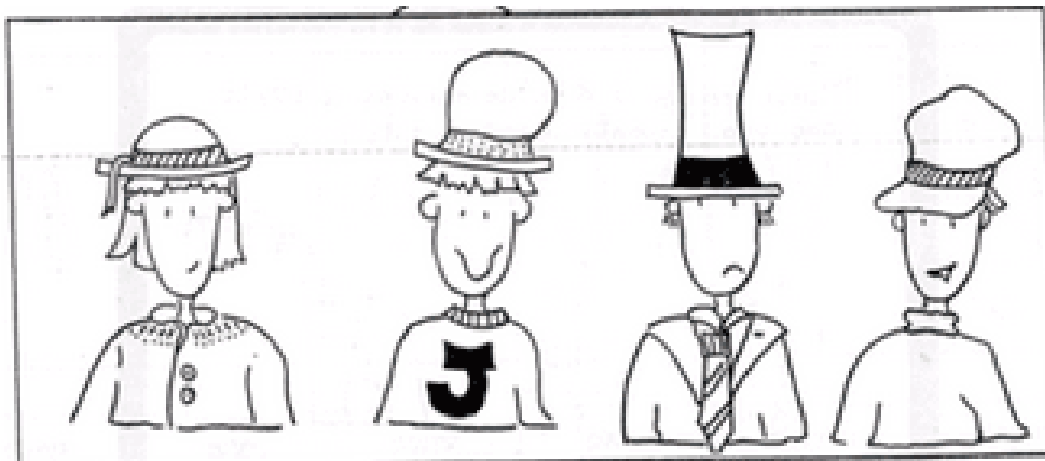


## 2. DISCRIMINACIÓN VISUAL: Atención sostenida

2.1. Observa con atención, utiliza un lápiz y marca con una equis (X) las fichas igual a este modelo:



2.2. Encuentra al niño que tiene el sombrero más alto y con un lápiz enciérralo en un círculo, luego dibuja la nariz al niño que tiene más veces la vocal "O" en su nombre.



Paloma

Jacobo

José

Paloma

### 3.PERCEPCIÓN VISUAL: Atención dividida

3.1. En la siguiente sopa de números y letras, utiliza un lápiz y marca con una “X” los números del 1 al 10.

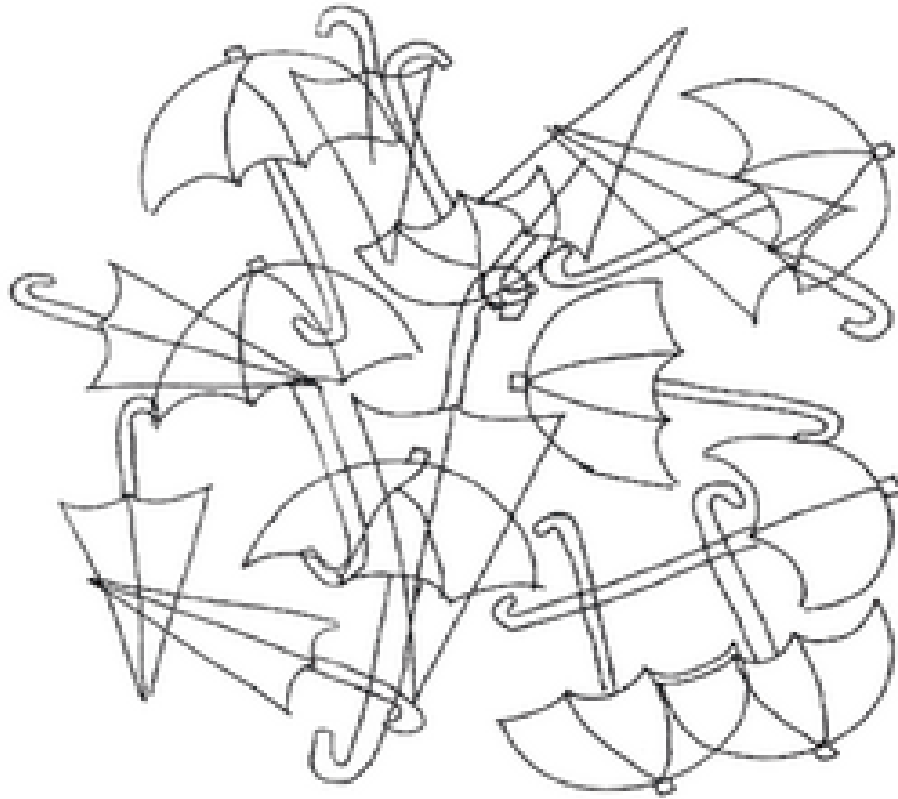
A	N	M	F	G	H	J	E	G	7
D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F
G	S	G	D	2	T	A	F	W	R
K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y
F	E	H	4	P	F	3	T	L	8
G	J	H	H	V	S	J	R	D	K
A	5	M	A	6	M	M	P	W	S
H	S	X	J	X	V	D	F	U	J
T	H	K	G	D	M	V	10	W	T
V	9	E	T	A	T	M	F	A	S

3.2. Tony es un perro que se ensució. Para ayudarlo escribe del 1 al 3 en los recuadros en blanco y ordena las escenas que debe lograr Tony para estar limpio.



--	--	--

3.3. Repasa con una crayola de color verde los paraguas que están abiertos, y con una crayola de color azul los que están cerrados.



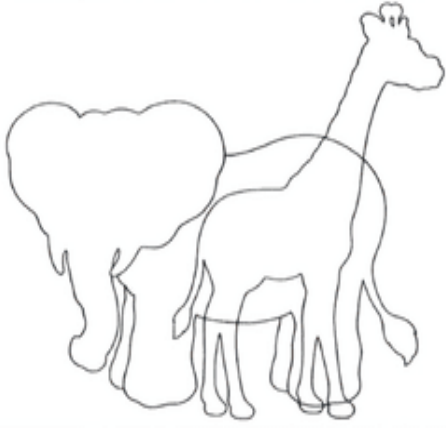
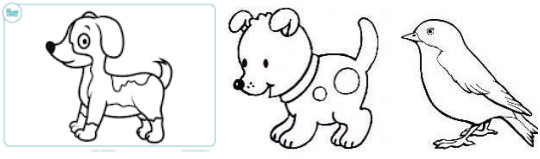




## ANEXO 2: Ficha de protocolo del instrumento

Indicadores	Detalle
Evalúa	<ul style="list-style-type: none"><li>Indicadores de atención y memoria</li><li>a. Determinación del nivel de atención, cuál es el subtipo que requiere otras formas de intervención (metodologías).</li><li>b. Permite además la evaluación de la memoria a corto plazo (memoria lógica), memoria de trabajo (visual) y memoria a largo plazo (auditiva).</li></ul>
Edad	Adaptado para 5 años
Materiales y administración	<ul style="list-style-type: none"><li>Cuadernillo.</li><li>Se registra movimientos y respuestas gestuales y verbales, para llenarlas en el instrumento.</li></ul>
Tiempo	Dura según sea la edad de los niños y niñas.
Consigna	<p>Este factor es considerado como punto de observación cualitativo complementario en el resultado final de la evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Se les entrega el instrumento.</li><li>Se les lee e indica ítems por ítems de manera individual o colectivamente para que los niños y niñas respondan según su comprensión. Para ello, el docente estará atento a las inquietudes de los niños y niñas.</li><li>Si tienen una pregunta, levantarán la mano para que el docente se acerque o les explique lo que deben hacer.</li><li>Podrán utilizar colores y demás materiales según su interés y los ítems.</li><li>Se acompaña en el desarrollo del instrumento hasta finalizarlo.</li><li>¿tienen alguna dificultad? (esperar la respuesta). Si es negativa, debe el maestro resolver la primera actividad con ellos. Si es positiva, puede dar la orden de inicio y registrar la hora de inicio en el protocolo de prueba.</li></ul>

*Nota.* Adaptado de la Guía para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria propuesto por MINEDUBOL (2012)

### ANEXO 3: Forma de evaluación del instrumento

<p><b>1.DISCRIMINACIÓN VISUAL:</b></p> <p>a. Reconoce al elefante y píntalo con una crayola de color morado.</p> 	<p><b>PUNTUACIÓN:</b> Se otorga 4 puntos si el elefante está completamente diferenciado de la jirafa; 3 si se diferencia, pero la línea también toma algunas partes de la jirafa; 2 si tomó una parte importante de la jirafa; y es 1 si no pudo delimitar el elefante y falló en varios lugares.</p>
<p>1.2. Con lápiz encierra en un círculo la imagen que NO corresponde en cada fila.</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>	<p>Califica 4 puntos si señala en primera fila el ave, la niña en la segunda, el niño en la tercera, Si logra de 3 tiene 3 puntos; si hace 2, tiene 2 punto, y 1 si fracasa.</p>

1.3. Nuestro amigo tigre debe atrapar a la mariposa  
¿Quieres ayudarlo? Marca el camino correcto con lápiz.



**PUNTUACIÓN:** Si es correcto al primer intento en cada uno se puntúa como 4. Puntúa 3 si logra al segundo intento. Con 2 punto si logra hacer el recorrido de uno de los laberintos; y si fracasa 1.

1.4. Elige y pinta el camino que ayudará al payaso a llegar al circo, utiliza una crayola de color azul.



**PUNTUACIÓN:** Si es correcto al primer intento en cada uno se puntúa como 4. Puntúa 3 si logra al segundo intento. Con 2 punto si logra hacer el recorrido de uno de los laberintos; y si fracasa 1.

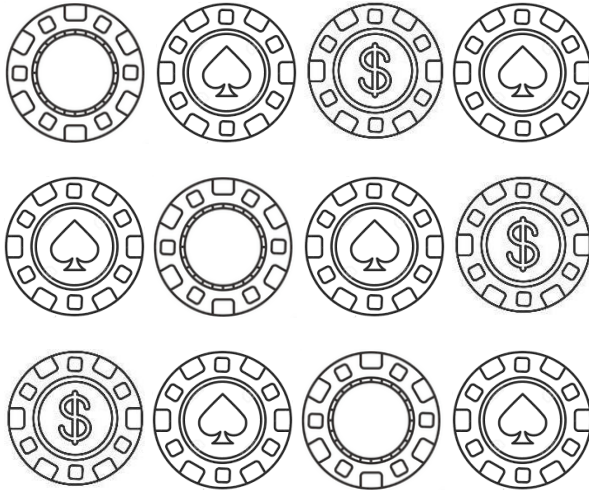
1.5. Observa detenidamente las imágenes y encierra con un círculo cada diferencia que encuentres entre estos dos aviones, utiliza un lápiz:



**PUNTUACIÓN:** Si encuentra las cuatro tiene 4 puntos, si encuentra 3, sólo 3 puntos; 2 puntos si encuentra 2 o 1; y 1 si no encuentra las diferencias o no lo hace.

## 2. DISCRIMINACIÓN VISUAL:

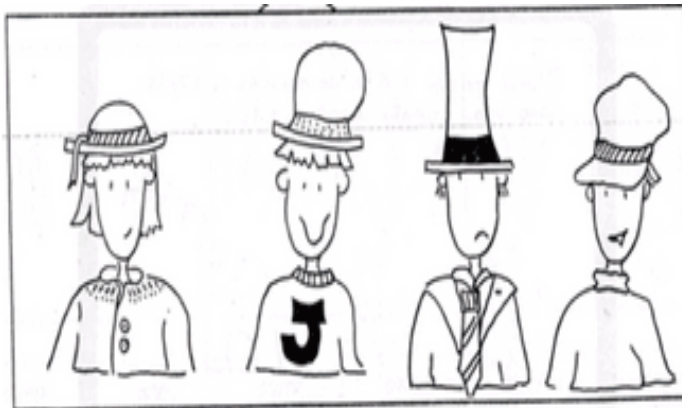
2.1. Observa con atención, utiliza un lápiz y marca con una equis (X) las fichas igual a este modelo:



### PUNTUACIÓN:

Encuentra todas: 4 puntos, si encuentra de 5 a 6 fichas. 3 puntos, de 3 a 4 fichas, otorgue 2 punto, si encuentra 2 fichas y 1 si encuentra 0 fichas.

2.2. Encuentra al niño que tiene el sombrero más alto y con un lápiz enciérralo en un círculo, luego dibuja la nariz al niño que tiene más veces la vocal "O" en su nombre.



Paloma      Jacobo      José      Paloma

PUNTUACIÓN: Otorgue 4 puntos si halla a ambos niños, 3 puntos si hace uno, y 2 si intenta y 1 si fracasa.

3. **PERCEPCIÓN VISUAL:** Lee la orden con atención.

3.1. En la siguiente sopa de números y letras, utiliza un lápiz y marca con una "X" los números del 1 al 10.

A	N	M	F	G	H	J	E	G	7
D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F
G	S	G	D	2	T	A	F	W	R
K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y
F	E	H	4	P	F	3	T	L	8
G	J	H	H	V	S	J	R	D	K
A	5	M	A	6	M	M	P	W	S
H	S	X	J	X	V	D	F	U	J
T	H	K	G	D	M	V	10	W	T
V	9	E	T	A	T	M	F	A	S

**PUNTUACIÓN:** Si encuentra más de la mitad y números en orden, 4 puntos. Si encuentra 3 o 4 números, 3 puntos. Si encuentra menos de 2, 2 o 1 punto.

3.2. Tony es un perro que se ensució. Para ayudarlo escribe del 1 al 3 en los recuadros en blanco y ordena las escenas que debe lograr Tony para estar limpio.



**PUNTUACIÓN:** Ordena las escenas correctamente, puntúa con 4; si comete tres errores puntúa 3; menos de dos errores califica con 2 punto; 1 si es incorrecto el orden.

3.3. Repasa con una crayola de color verde los paraguas que están abiertos, y con una crayola de color azul los que están cerrados.



**PUNTUACIÓN:** Se puntúa con 4 si logra encontrar las 9 abiertas y las 7 cerradas. Se puntúa 3 si encuentra la mitad de cada uno. Se puntúa 2 cuando encuentra menos de 2, y 1 cuando no encuentra los objetos o son incorrectos.





#### ANEXO 4: Cuadro de vaciado de puntajes

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Item \ Valores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4										
3										
2										
1										
<b>Total</b>										

**Puntaje total esperado en el área atención: 30 (treinta)**

<b>Criterios de evaluación:</b>	Los puntajes bajos nos hacen referencia a la presencia de dificultades para concentrarse en una tarea, dificultades para terminar un trabajo a tiempo, Inhabilidad para seguir múltiples instrucciones, descuidado, despreocupado, rechazo ante los cambios de la rutina o ante conceptos nuevos.
<b>31-40</b>	Logro destacado: La atención selectiva, dividida y sostenida son óptimas; logra mayores períodos de tiempo en mantener su atención
<b>21-30</b>	Logrado: Algunas veces presenta dificultades para mantener la atención, pero con ayuda logra retomarla
<b>11-20</b>	Proceso: Dificultades para su atención selectiva, se distrae con facilidad.
<b>Menos de 10</b>	Inicio: No puede mantener su atención, requiere mucha ayuda



## ANEXO 5: Protocolo de consentimiento informado

Yo.....  
....., con DNI  
N°....., madre / padre de mi menor  
hijo(a) ..... estudiante de la  
Institución Educativa ....., declaro haber sido  
informado/a sobre los objetivos del proyecto titulado: “ **Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno**”, y tener conocimiento del compromiso de confidencialidad y ética firmado por los responsables del equipo de investigación, que garantiza que mi identidad y la de mi menor hijo(a), así como la información registrada serán mantenidas en reserva. Asimismo, declaro estar informado/a sobre el carácter voluntario de mi participación, que podré interrumpir en cualquier momento sin que ello genere ningún perjuicio. De la misma manera, expreso mi consentimiento para la toma de fotos y grabación de videos de mi menor hijo(a), los cuales podrán ser utilizados de manera responsable por las investigadoras.

Por lo tanto, accedo a cooperar con el proyecto y a que mis expresiones y la información de mi menor hijo(a), datos o resultados de pruebas sean registradas para fines de la investigación.

Puno,.....de.....del 20.....

Firma: \_\_\_\_\_

DNI N°: \_\_\_\_\_



## ANEXO 6: Compromiso de confidencialidad y ética

Yo, .....con  
DNI N° ....., estudiante de la Escuela Profesional de Educación  
Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano, con domicilio en la  
.....de la ciudad de Puno, responsable del  
proyecto de investigación: “ **Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en  
niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno**”.

Me comprometo **a no divulgar por ningún medio y bajo ninguna circunstancia** las  
identidades de las personas involucradas en el proyecto, en el marco de la realización de  
la investigación, las respuestas o pruebas registradas ni ninguna información que pudiera  
poner en riesgo la integridad de las mismas.

Asimismo, con la firma del presente documento declaro **tener conocimiento de los  
principios éticos de la investigación con seres humanos y animales** elaborados por el  
Comité de Ética para la investigación con seres humanos y animales del Vicerrectorado  
de Investigación de la UNA-PUNO, y **me comprometo a cumplir en todo momento  
tales principios**.

Puno ,..... de..... Del.....

Firma: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

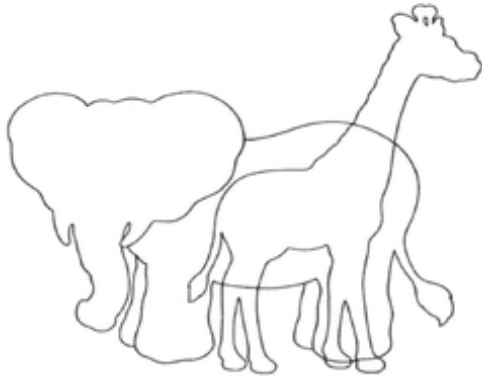






## ANEXO 7: Validación por juicio de experto



<b>Nombre del instrumento:</b>	<b>INSTRUMENTO PARA LA DETECCIÓN Y EVALUACIÓN DE DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE DE ATENCIÓN Y MEMORIA</b>
<b>Juez:</b>	
<b>Grado académico:</b>	
<b>Institución donde labora:</b>	
<b>Fecha:</b>	
<b>Objetivo del estudio:</b>	Determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.
<b>Variable:</b>	Fortalecimiento de la atención
<b>Dimensiones:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Atención selectiva o focalizada: Responde a aquella habilidad que permite centrarse en acciones para atender una situación determinada.</li><li>- Atención sostenida: Esta se considera cuando una persona esta atenta a los requisitos para ejecutar una determinada actividad.</li><li>- Atención dividida: Es aquella capacidad para atender a dos estímulos al mismo tiempo, o cuando existe una carga de estímulos, la persona logra repartir sus recursos para cumplir con todas las tareas</li></ul>

**Importante:** Estimado Juez, para la validación del instrumento le solicitamos considerar lo siguiente:

1. Marcar con una equis (X) en el criterio pertinencia del ítem y claridad de redacción según la valoración que considere para cada uno de los ítems.
2. Realizar comentarios si el ítem necesita ser reajustado o eliminado.
3. Sugerir la inclusión de ítems por su alto grado de importancia, u otro aspecto pertinente.

Dimensiones	Ítem	Pertinencia del ítem con la dimensión y variable					Claridad en la redacción					Comentario
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)	<p>DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)</p> <p>En el siguiente gráfico, pinta al elefante con color morado.</p> 											
	<p>1.2. En cada fila de las tres imágenes hay una que no corresponde. Marca con una equis (X) al intruso.</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>											
	<p>1.3. Nuestro amiguito Tigrito debe atrapar a la mariposa, ¿Quieres ayudarlo? Marca el camino correcto con el color que desees.</p> 											
	<p>1.4. Ayuda al payaso a llegar a tiempo al circo. Pinta el camino correcto.</p>											

	<p>1.5. Encuentra las cuatro diferencias entre estos dos traviesos aviones:</p>								
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DISCRIMINACIÓN VISUAL: Atención sostenida</p>	<p>2. DISCRIMINACIÓN VISUAL: Atención sostenida</p> <p>2.1. Busca con atención y marca con una equis (X) la ficha igual a ésta:</p> <p>Debe encontrarla 6 veces.</p>								
	<p>2.2. Marca con un círculo al niño que tiene el sombrero más alto y dibuja la nariz al niño que tiene más veces la vocal "O" en su nombre. Debe encerrar a José por el sombrero más alto y dibujar la nariz a Jacobo por tener más veces la vocal "o".</p> <p>Paloma    Jacobo    José    Paloma</p>								

3.PERCEPCIÓN VISUAL: Atención dividida	<p>3.PERCEPCIÓN VISUAL: Atención dividida Lee la orden con atención.</p> <p>3.1. En el siguiente mar de números y letras, marca los números del 1 al 10.</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>A</td><td>N</td><td>M</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>J</td><td>E</td><td>G</td><td>7</td></tr> <tr><td>D</td><td>1</td><td>F</td><td>G</td><td>J</td><td>N</td><td>C</td><td>Z</td><td>X</td><td>F</td></tr> <tr><td>G</td><td>S</td><td>G</td><td>D</td><td>2</td><td>T</td><td>A</td><td>F</td><td>W</td><td>R</td></tr> <tr><td>K</td><td>H</td><td>C</td><td>V</td><td>F</td><td>S</td><td>X</td><td>M</td><td>M</td><td>Y</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>4</td><td>P</td><td>F</td><td>3</td><td>T</td><td>L</td><td>8</td></tr> <tr><td>G</td><td>J</td><td>H</td><td>H</td><td>V</td><td>S</td><td>J</td><td>R</td><td>D</td><td>K</td></tr> <tr><td>A</td><td>5</td><td>M</td><td>A</td><td>6</td><td>M</td><td>M</td><td>P</td><td>W</td><td>S</td></tr> <tr><td>H</td><td>S</td><td>X</td><td>J</td><td>X</td><td>V</td><td>D</td><td>F</td><td>U</td><td>J</td></tr> <tr><td>T</td><td>H</td><td>K</td><td>G</td><td>D</td><td>M</td><td>V</td><td>10</td><td>W</td><td>T</td></tr> <tr><td>V</td><td>9</td><td>E</td><td>T</td><td>A</td><td>T</td><td>M</td><td>F</td><td>A</td><td>S</td></tr> </table>	A	N	M	F	G	H	J	E	G	7	D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F	G	S	G	D	2	T	A	F	W	R	K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y	F	E	H	4	P	F	3	T	L	8	G	J	H	H	V	S	J	R	D	K	A	5	M	A	6	M	M	P	W	S	H	S	X	J	X	V	D	F	U	J	T	H	K	G	D	M	V	10	W	T	V	9	E	T	A	T	M	F	A	S										
	A	N	M	F	G	H	J	E	G	7																																																																																																					
	D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F																																																																																																					
G	S	G	D	2	T	A	F	W	R																																																																																																						
K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y																																																																																																						
F	E	H	4	P	F	3	T	L	8																																																																																																						
G	J	H	H	V	S	J	R	D	K																																																																																																						
A	5	M	A	6	M	M	P	W	S																																																																																																						
H	S	X	J	X	V	D	F	U	J																																																																																																						
T	H	K	G	D	M	V	10	W	T																																																																																																						
V	9	E	T	A	T	M	F	A	S																																																																																																						
<p>3.2. Tony es un perro que se ensució. Para ayudarlo escribe del 1 al 3 en los recuadros en blanco y ordena las escenas que debe lograr Tony para estar limpio .</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <table border="1" style="margin-left: 10px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 40px; height: 20px;"></td> <td style="width: 40px; height: 20px;"></td> <td style="width: 40px; height: 20px;"></td> </tr> </table> </div>																																																																																																															
<p>3.3. Repasa con un color los paraguas que están abiertos, son 5, y con otro color los que están cerrados, son 3.</p> 																																																																																																															
PUNTAJE POR CRITERIO																																																																																																															
PUNTAJE TOTAL																																																																																																															
FIRMA DEL EXPERTO																																																																																																															

## ANEXO 8: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia: Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.						
ESTUDIANTE:						
Enunciado del Problema	Hipótesis	Objetivos	Variables de análisis	Dimensiones	Indicadores	Metodología
			Ejes			
¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno?	Los juegos de mesa influirán en un nivel medio en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención selectiva en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.</p> <p>Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención sostenida en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.</p> <p>Identificar la influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención dividida en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Actividades lúdicas</p> <p>Variable 2</p> <p>Fortalecimiento de la atención</p>	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p> <p>Dirección su interés</p> <p>Cumple reglas de juego</p> <p>Presta atención</p> <p>Identifica características del juego</p> <p>Puede asimilar cambios</p> <p>Atiende a diferentes estímulos</p>	<p>- Tipo: cuantitativo.</p> <p>- Nivel: Experimental</p> <p>- Diseño: Cuasi experimental</p> <p>- Gráfico:</p> <p>- Población: 93 Niños y niñas de la IEL N° 324,</p> <p>- Muestra: 18 niños y niñas</p> <p>- Instrumento: Ficha de observación</p>	



### ANEXO 9: Procesamiento de datos

GRUPO CONTROL	Dimensiones	Atención Selectiva										Atención Sostenida			Atención Dividida			PUNTAJE TOTAL
		N°	Nombre de estudiantes	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 4	Ítems 5		Ítems 6	Ítems 7	Ítems 8	Ítems 9	Ítems 10				
																Ítems 1	Ítems 2	
1	FRANCIS	3	2	3	1	4		13	2	3	5	1	3	7	25			
2	EDIWIN	2	3	1	2	4		12	3	3	6	2	3	8	26			
3	LEYLA	3	1	2	1	2		9	3	2	5	2	1	6	20			
4	YERINA	3	3	2	4	2		14	3	2	5	2	3	8	27			
5	YONIER	4	3	2	1	3		13	3	3	6	3	3	8	27			
6	KENDRA	3	1	3	2	3		12	2	4	6	2	3	8	26			
7	YORK	4	1	3	1	1		10	2	2	4	2	2	6	20			
8	KIMBERLY	2	4	3	4	2		15	3	2	5	2	4	9	29			
9	BENJAMIN	3	1	3	1	4		12	2	3	5	4	1	8	25			
10	LEONARD	2	3	2	1	2		10	2	2	4	1	2	6	20			
11	VALENTINA	3	3	4	1	3		14	3	4	7	3	3	9	30			
12	GAEL	2	3	2	3	4		14	2	3	5	3	1	7	26			
13	LIAM GAEL	1	4	3	2	3		13	4	3	7	4	2	9	29			
14	ROBERTO	3	4	4	4	1		16	2	3	5	4	1	9	30			
15	LUCIANA	3	4	4	4	1		16	4	4	8	1	1	5	29			
16	ARIANA	2	4	3	2	4		15	4	4	8	4	1	9	32			
17	ADRIEL	3	3	4	3	1		14	4	3	7	1	1	5	26			
18	ANTONNE	2	3	3	2	2		12	4	3	7	2	3	6	25			
19	BENJAMIN	3	2	3	3	3		14	2	3	5	3	1	7	26			
20	MAXUMI	2	4	4	3	4		17	3	4	7	2	4	7	31			
21	RODRIGO	1	2	3	1	2		9	3	3	6	1	1	5	20			
22	PAOLO	3	3	4	2	3		15	2	3	5	2	3	6	26			
23	AXEL	3	3	2	3	3		14	3	3	6	4	1	6	26			
24	DAYUMI	3	4	3	4	2		16	4	3	7	4	1	6	29			

RUPU EXPERIMENTAL													PUNTAJE TOTAL
Dimensiones			Atención Selectiva				Atención Sostenida			Atención Dividida			
N°	Nombre de estudiantes	ítems 1	ítems 2	ítems 3	Ítems	Ítems	TOTAL	Ítems	Ítems	Ítems	Ítems	TOTAL	
1	MILAN	1	3	2	2	4	5	6	7	8	9	21	8
2	ALONDRA	2	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	7
3	IKER	2	1	3	4	2	2	2	3	3	3	3	9
4	ZABDIEL	4	3	3	2	2	2	3	1	3	3	2	8
5	ADRIAN	3	2	2	4	2	2	2	3	4	2	3	9
6	MASHIEL	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	8
7	DAYLIN	4	1	2	4	3	3	3	3	3	2	2	7
8	BRANDOM	2	4	2	4	3	3	3	3	2	3	2	7
9	GAEL	3	4	4	2	2	3	2	3	3	4	3	10
10	BETSI	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	1	7
11	BRIANNA	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	5
12	KAROL	2	3	3	2	2	2	1	3	3	2	3	8
13	HALLIE	3	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	7
14	EDUARDO	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	6
15	CAMILA	3	3	4	2	4	4	2	3	3	1	1	5
16	YHOMARA	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	7
17	GINO	2	4	2	3	3	1	3	3	2	3	3	8
18	MATHIAS (TEA)	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	8



## ANEXO 10: Validación del instrumento por expertos

Puno, 22 de agosto, 2023

Estimada Dra. Sarita Duran Chambilla

La saludamos cordialmente, esperando que Ud. y los suyos gocen de buena salud, bajo el amparo de nuestro Señor Jesucristo y la Virgen María.

Por otro lado, dada su amplia experiencia y reconocida trayectoria le solicitamos, sea Juez Experto en un instrumento de validación, el cual es:

- 1.- Test para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria, adaptada para niños de 5 años, con el proyecto denominado “Juegos de mesa en el Fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno”

Sin otro particular aprovechamos la oportunidad para agradecer su valioso apoyo.

Atentamente

Karla Geraldine Apaza Condori

Samanda Mamani Quispe

Candidatas a Licenciadas en

Ciencias de la Educación

Muchas gracias

Recibido  
22/08/2023  


### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTO

- I. **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS:** Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.
- II. **AUTOR:** Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia.
- III. **INSTRUMENTO ADAPTADO POR :** Karla Apaza Condori y Samanda Mamani Quispe.
- IV. **INSTRUCCIONES:** Coloque "X" en el casillero correspondiente, la valoración que su experticia determine sobre los items formuladas en el instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria.  
El instrumento fue adaptado para la edad de 5 años.

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN	VALOR ASIGNADO POR EL EXPERTO									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.								X		
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.								X		
3.ACTUALIDAD	Adecuado de acuerdo al avance de la ciencia.								X		
4.ORGANIZACION	Existe una cohesión lógica entre sus elementos.									X	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos requeridos en cantidad y calidad								X		
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de la investigación.									X	
7.CONSISTENCIA	Basado en bases teóricas científicas.									X	
8.COHERENCIA	Hay correspondencia entre dimensiones, indicadores e índices.									X	
9.METODOLOGIA	El diseño responde al propósito de la investigación.								X		
10.PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.									X	



**PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL EXPERTO**

.....  
.....  
.....

**GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:**

Dr. en Educación  
.....  
.....

**INSTITUCIÓN DONDE LABORA:**

Universidad Nacional del Altiplano  
.....  
.....

**EXPERIENCIA EN EL AREA DE INVESTIGACION:**

12 años  
.....  
.....

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:**

Dursin Chambilla Sorita  
.....

FIRMA:.....


POST FIRMA:.....

DNI: 01345399  
.....

1|za

825

826

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

827

<b>Nombre del instrumento:</b>	<b>INSTRUMENTO PARA LA DETECCIÓN Y EVALUACIÓN DE DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE DE ATENCIÓN Y MEMORIA</b>
<b>Juez:</b>	Dra. Sarita Duran Chambilla
<b>Grado académico:</b>	Dr. en Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Nacional del Altiplano
<b>Fecha:</b>	22/08/23
<b>Objetivo del estudio:</b>	determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno.
<b>Variable:</b>	Fortalecimiento de la atención
<b>Dimensiones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención selectiva o focalizada: responde a aquella habilidad que permite centrarse en acciones para atender una situación determinada.</li> <li>- Atención sostenida: esta se considera cuando una persona esta atenta a los requisitos para ejecutar una determinada actividad.</li> <li>- Atención dividida: es aquella capacidad para atender a dos estímulos al mismo tiempo, o cuando existe una carga de estímulos, la persona logra repartir sus recursos para cumplir con todas las tareas</li> </ul>

828

829 1. Marcar con una equis (X) en el criterio pertinencia del ítem y claridad de redacción según la  
830 valoración que considere para cada uno de los ítems.

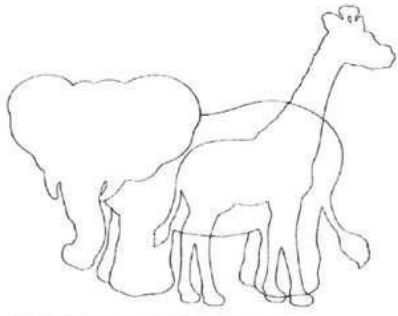
831 2. Realizar comentarios si el ítem necesita ser reajustado o eliminado.

832 3. Sugerir la inclusión de ítems por su alto grado de importancia, u otro aspecto pertinente.

833

834

835

Dimensiones	Ítem	Pertinencia del ítem con la dimensión y variable					Claridad en la redacción					Comentario
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)	1. DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)				X					X		
	1.1. Reconoce al elefante y pinta lo con una crayola de color morado.											
												

57

<p>1.2. Con lápiz encierra en un círculo la imagen que NO corresponde en cada fila.</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>																
<p>1.3. Nuestro amigo tigre debe atrapar a la mariposa. ¿Quieres ayudarlo? Marca el camino correcto con lápiz.</p>																

<p>1.4. Elige y pinta el camino que ayudará al payaso a llegar al circo, utiliza una crayola de color azul.</p>															
<p>1.5. Encuentra las cuatro diferencias entre estos dos traviosos aviones:</p>															
<p>DISCRIMINA</p> <p>2. DISCRIMINACIÓN VISUAL: Atención sostenida</p>															









Puno, 22 de agosto, 2023

Estimada Dra. Karen Ortega Gallegos

La saludamos cordialmente, esperando que Ud. y los suyos gocen de buena salud, bajo el amparo de nuestro Señor Jesucristo y la Virgen María.

Por otro lado, dada su amplia experiencia y reconocida trayectoria le solicitamos, sea Juez Experto en un instrumento de validación, el cual es:

1.- Test para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria, adaptada para niños de 5 años, con el proyecto denominado “Juegos de mesa en el Fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno”

Sin otro particular aprovechamos la oportunidad para agradecer su valioso apoyo.

Atentamente

Karla Geraldine Apaza Condori

Samanda Mamani Quispe

Candidatas a Licenciadas en

Ciencias de la Educación

Muchas gracias

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTO

- I. **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS:** Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEL. N° 324, Puno.
- II. **AUTOR:** Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia.
- III. **INSTRUMENTO ADAPTADO POR :** Karla Apaza Condori y Samanta Mamani Quispe.
- IV. **INSTRUCCIONES:** Coloque "X" en el casillero correspondiente, la valoración que su experticia determine sobre los ítems formuladas en el instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria.
- El instrumento fue adaptado para la edad de 5 años.

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN	VALOR ASIGNADO POR EL EXPERTO									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.									X	
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.									X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado de acuerdo al avance de la ciencia.							X			
4.ORGANIZACION	Existe una cohesión lógica entre sus elementos.									X	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos requeridos en cantidad y calidad									X	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de la investigación.									X	
7.CONSISTENCIA	Basado en bases teóricas científicas.									X	
8.COHERENCIA	Hay correspondencia entre dimensiones, indicadores e índices.									X	
9.METODOLOGIA	El diseño responde al propósito de la investigación.									X	
10.PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.									X	



**PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL EXPERTO**

.....  
.....  
.....

**GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:**

.....  
Dr. en Educación  
.....

**INSTITUCIÓN DONDE LABORA:**

.....  
Universidad Nacional del Altiplano  
.....

**EXPERIENCIA EN EL AREA DE INVESTIGACION:**

.....  
12 años  
.....  
.....

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:**

.....  
Ortega Gallegos Karen Zulma  
.....

**FIRMA:**

.....  


**POST FIRMA:**

.....  


**DNI: ...01205442**

.....

825

826

VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

827

<b>Nombre del instrumento:</b>	<b>INSTRUMENTO PARA LA DETECCIÓN Y EVALUACIÓN DE DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE DE ATENCIÓN Y MEMORIA</b>
<b>Juez:</b>	<i>Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos</i>
<b>Grado académico:</b>	<i>Dr. en Educación</i>
<b>Institución donde labora:</b>	<i>Universidad Nacional del Altiplano</i>
<b>Fecha:</b>	<i>24-08-23</i>
<b>Objetivo del estudio:</b>	determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno
<b>Variable:</b>	Fortalecimiento de la atención
<b>Dimensiones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención selectiva o focalizada: responde a aquella habilidad que permite centrarse en acciones para atender una situación determinada</li> <li>- Atención sostenida: esta se considera cuando una persona esta atenta a los requisitos para ejecutar una determinada actividad</li> <li>- Atención dividida: es aquella capacidad para atender a dos estímulos al mismo tiempo, o cuando existe una carga de estímulos, la persona logra repartir sus recursos para cumplir con todas las tareas</li> </ul>

828

829 1. Marcar con una equis (X) en el criterio pertinencia del ítem y claridad de redacción según la  
830 valoración que considere para cada uno de los ítems.

831

2. Realizar comentarios si el ítem necesita ser reajustado o eliminado.

832

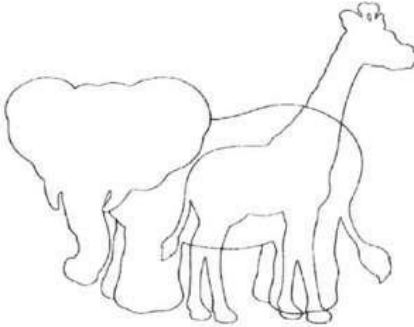
3. Sugerir la inclusión de ítems por su alto grado de importancia, u otro aspecto pertinente.

833


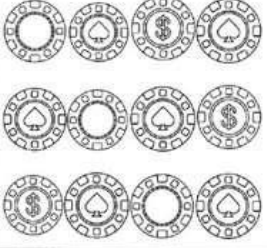
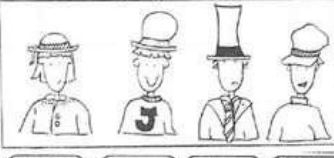
834

835


836

Dimensiones	Ítem	Pertinencia del ítem con la dimensión y variable					Claridad en la redacción					Comentario	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)	<b>1. DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)</b>  1.1. Reconoce al elefante y pintalo con una crayola de color morado.					X						X	
													



<p>2.1. Busca con atención y marca con una equis (X) la ficha igual a ésta:</p>  <p>a ésta:</p> 							<p>X</p>
<p>2.2. Marca con un círculo al niño que tiene el sombrero más alto y dibuja la nariz al niño que tiene más veces la vocal "O" en su nombre. Debe encerrar a José por el sombrero más alto y dibujar la nariz a Jacobo por tener más veces la vocal "o".</p>  <p>Paloma    Jacobo    José    Paloma</p>							<p>X</p>

70

<p>3. PERCEPCIÓN VISUAL: Atención dividida</p> <p>Lee la orden con atención.</p> <p>3.1. En la siguiente sopa de números y letras, utiliza un lápiz y marca con una "X" los números del 1 al 10.</p> <table border="1" data-bbox="507 1422 774 1608"> <tr><td>A</td><td>N</td><td>M</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>J</td><td>E</td><td>G</td><td>7</td></tr> <tr><td>D</td><td>1</td><td>F</td><td>G</td><td>J</td><td>N</td><td>C</td><td>Z</td><td>X</td><td>F</td></tr> <tr><td>G</td><td>S</td><td>G</td><td>D</td><td>2</td><td>T</td><td>A</td><td>F</td><td>W</td><td>R</td></tr> <tr><td>K</td><td>H</td><td>C</td><td>V</td><td>F</td><td>S</td><td>X</td><td>M</td><td>M</td><td>Y</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>4</td><td>P</td><td>F</td><td>3</td><td>T</td><td>L</td><td>8</td></tr> <tr><td>G</td><td>J</td><td>H</td><td>H</td><td>V</td><td>S</td><td>J</td><td>R</td><td>D</td><td>K</td></tr> <tr><td>A</td><td>5</td><td>M</td><td>A</td><td>6</td><td>M</td><td>M</td><td>P</td><td>W</td><td>S</td></tr> <tr><td>H</td><td>S</td><td>X</td><td>J</td><td>X</td><td>V</td><td>D</td><td>F</td><td>U</td><td>J</td></tr> <tr><td>T</td><td>H</td><td>K</td><td>G</td><td>D</td><td>M</td><td>V</td><td>10</td><td>W</td><td>T</td></tr> <tr><td>V</td><td>9</td><td>E</td><td>T</td><td>A</td><td>T</td><td>M</td><td>F</td><td>A</td><td>S</td></tr> </table>	A	N	M	F	G	H	J	E	G	7	D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F	G	S	G	D	2	T	A	F	W	R	K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y	F	E	H	4	P	F	3	T	L	8	G	J	H	H	V	S	J	R	D	K	A	5	M	A	6	M	M	P	W	S	H	S	X	J	X	V	D	F	U	J	T	H	K	G	D	M	V	10	W	T	V	9	E	T	A	T	M	F	A	S							<p>X</p>
A	N	M	F	G	H	J	E	G	7																																																																																																		
D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F																																																																																																		
G	S	G	D	2	T	A	F	W	R																																																																																																		
K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y																																																																																																		
F	E	H	4	P	F	3	T	L	8																																																																																																		
G	J	H	H	V	S	J	R	D	K																																																																																																		
A	5	M	A	6	M	M	P	W	S																																																																																																		
H	S	X	J	X	V	D	F	U	J																																																																																																		
T	H	K	G	D	M	V	10	W	T																																																																																																		
V	9	E	T	A	T	M	F	A	S																																																																																																		
<p>3.2. Observa con atención y luego escribe del 1 al 3 en el orden que deben ir las escenas.</p>  <table border="1" data-bbox="422 1803 758 1904"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>										<p>X</p>																																																																																																	



Universidad Nacional del Altiplano  
Facultad de Ciencias de la Educación  
Nómina Profesional de modo

<p>3.3. Repasa con un color los paraguas que están abiertos, son 5, y con otro color los que están cerrados, son 3.</p> 		X				X	<p>Especificar el color que deben utilizar para repasar los paraguas.</p>
<p>PUNTAJE POR CRITERIO</p>		12	35			12	35
<p>PUNTAJE TOTAL</p>		47				47	
<p>FIRMA DEL EXPERTO</p>	 <small>PROF. Z. CARRERA GONZALEZ</small> <small>DOCENTE - UNA</small>						

834





Puno, 22 de agosto, 2023

Estimada Dra. Gabriela Cornejo Valdivia

La saludamos cordialmente, esperando que Ud. y los suyos gocen de buena salud, bajo el amparo de nuestro Señor Jesucristo y la Virgen María.

Por otro lado, dada su amplia experiencia y reconocida trayectoria le solicitamos, sea Juez Experto en un instrumento de validación, el cual es:

- 1.- Test para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria, adaptada para niños de 5 años, con el proyecto denominado "Juegos de mesa en el Fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI N° 324, Puno"

Sin otro particular aprovechamos la oportunidad para agradecer su valioso apoyo.

Atentamente

Karla Geraldine Apaza Condori

Samanda Mamani Quispe

Candidatas a Licenciadas en

Ciencias de la Educación

Muchas gracias

Recibido   
24-08-23



**PROMEDIO DE VALORACIÓN DEL EXPERTO**

90 - 100

**GRADO ACADÉMICO DEL EXPERTO:**

Dra Educación

**INSTITUCIÓN DONDE LABORA:**

Universidad Nacional del Altiplano - Puno

**EXPERIENCIA EN EL AREA DE INVESTIGACION:**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:**

Campa Valdivia Gabriela

FIRMA:

POST FIRMA:

DNI: 01345288

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTO

- I. **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS:** Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEL N° 324, Puno.
- II. **AUTOR:** Ministerio de Educación del Estado Plurinacional de Bolivia.
- III. **INSTRUMENTO ADAPTADO POR :** Karla Apaza Condori y Samanta Mamani Quispe.
- IV. **INSTRUCCIONES:** Coloque "X" en el casillero correspondiente, la valoración que su experticia determine sobre los ítems formulados en el instrumento para la detección y evaluación de dificultades en el aprendizaje de atención y memoria.  
El instrumento fue adaptado para la edad de 5 años.

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN	VALOR ASIGNADO POR EL EXPERTO									
		1 0	2 0	3 0	4 0	5 0	6 0	7 0	8 0	9 0	10 0
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.								X		
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.							X			
3.ACTUALIDAD	Adecuado de acuerdo al avance de la ciencia.							X			
4.ORGANIZACION	Existe una cohesión lógica entre sus elementos.								X		
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos requeridos en cantidad y calidad								X		
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de la investigación.								X		
7.CONSISTENCIA	Basado en bases teóricas científicas.								X		
8.COHERENCIA	Hay correspondencia entre dimensiones, indicadores e índices.							X			
9.METODOLOGIA	El diseño responde al propósito de la investigación.								X		
10.PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.								X		

825 Universidad Nacional del Altiplano  
Escuela de Ciencias de la Educación  
Escuela Profesional de Psicología

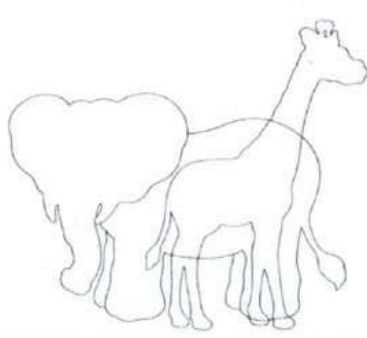
826  
827


VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO



<b>Nombre del instrumento:</b>	INSTRUMENTO PARA LA DETECCIÓN Y EVALUACIÓN DE DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE DE ATENCIÓN Y MEMORIA
<b>Juez:</b>	Dra. Gabriela Ganejo Valdivia
<b>Grado académico:</b>	Dr. Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Nacional del Altiplano - Puno
<b>Fecha:</b>	28/08/23
<b>Objetivo del estudio:</b>	determinar el nivel de influencia de los juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno.
<b>Variable:</b>	Fortalecimiento de la atención
<b>Dimensiones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención selectiva o focalizada: responde a aquella habilidad que permite centrarse en acciones para atender una situación determinada.</li> <li>- Atención sostenida: esta se considera cuando una persona esta atenta a los requisitos para ejecutar una determinada actividad.</li> <li>- Atención dividida: es aquella capacidad para atender a dos estímulos al mismo tiempo, o cuando existe una carga de estímulos, la persona logra repartir sus recursos para cumplir con todas las tareas</li> </ul>



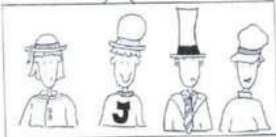
828  
829  
830  
831  
832  
833


1. Marcar con una equis (X) en el criterio pertinencia del ítem y claridad de redacción según la valoración que considere para cada uno de los ítems.
2. Realizar comentarios si el ítem necesita ser reajustado o eliminado.
3. Sugerir la inclusión de ítems por su alto grado de importancia, u otro aspecto pertinente.

Dimensiones	Ítem	Pertinencia del ítem con la dimensión y variable					Claridad en la redacción					Comentario	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)	1. DISCRIMINACIÓN VISUAL (Atención selectiva)					X						X	
	1.1. Reconoce al elefante y pintalo con una crayola de color morado.												
													



<p>1.2. Con lápiz encierra en un círculo la imagen que NO corresponde en cada fila.</p> <p>a. </p> <p>b. </p> <p>c. </p>				X						X	
<p>1.3. Nuestro amigo tigre debe atrapar a la mariposa ¿Quieres ayudarlo? Marca el camino correcto con lápiz.</p> 				X						X	

<p>1.4. Elige y pinta el camino que ayudará al payaso a llegar al circo, utiliza una crayola de color azul.</p> 				X						X	
<p>1.5. Encuentra las cuatro diferencias entre estos dos traviosos aviones:</p> 				X						X	Aclarar la consigna ..
<p>DISCRIMINA</p> <p>2. DISCRIMINACIÓN VISUAL: Atención sostenida</p>											

<p>2.1. Busca con atención y marca con una equis (X) la ficha igual a ésta:</p>  <p>a ésta:</p> 			X		X	
<p>2.2. Marca con un círculo al niño que tiene el sombrero más alto y dibuja la nariz al niño que tiene más veces la vocal "O" en su nombre. Debe encerrar a José por el sombrero más alto y dibujar la nariz a Jacobo por tener más veces la vocal "o".</p>  <p>Paloma    Jacobo    José    Paloma</p>		X		X		

<p><b>3. PERCEPCIÓN VISUAL: Atención dividida</b></p> <p>Lee la orden con atención.</p> <p>3.1. En la siguiente sopa de números y letras, utiliza un lápiz y marca con una "X" los números del 1 al 10.</p> <table border="1" data-bbox="494 1310 742 1473"> <tr><td>A</td><td>N</td><td>M</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>J</td><td>E</td><td>G</td><td>7</td></tr> <tr><td>D</td><td>1</td><td>F</td><td>G</td><td>J</td><td>N</td><td>C</td><td>Z</td><td>X</td><td>F</td></tr> <tr><td>G</td><td>S</td><td>G</td><td>D</td><td>2</td><td>T</td><td>A</td><td>F</td><td>W</td><td>R</td></tr> <tr><td>K</td><td>H</td><td>C</td><td>V</td><td>F</td><td>S</td><td>X</td><td>M</td><td>M</td><td>Y</td></tr> <tr><td>F</td><td>E</td><td>H</td><td>4</td><td>P</td><td>F</td><td>3</td><td>T</td><td>L</td><td>8</td></tr> <tr><td>G</td><td>J</td><td>H</td><td>H</td><td>V</td><td>S</td><td>J</td><td>R</td><td>D</td><td>K</td></tr> <tr><td>A</td><td>5</td><td>M</td><td>A</td><td>8</td><td>M</td><td>M</td><td>P</td><td>W</td><td>S</td></tr> <tr><td>H</td><td>S</td><td>X</td><td>J</td><td>X</td><td>V</td><td>D</td><td>F</td><td>U</td><td>J</td></tr> <tr><td>T</td><td>H</td><td>K</td><td>G</td><td>D</td><td>M</td><td>V</td><td>10</td><td>W</td><td>T</td></tr> <tr><td>V</td><td>9</td><td>E</td><td>T</td><td>A</td><td>T</td><td>M</td><td>F</td><td>A</td><td>S</td></tr> </table>	A	N	M	F	G	H	J	E	G	7	D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F	G	S	G	D	2	T	A	F	W	R	K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y	F	E	H	4	P	F	3	T	L	8	G	J	H	H	V	S	J	R	D	K	A	5	M	A	8	M	M	P	W	S	H	S	X	J	X	V	D	F	U	J	T	H	K	G	D	M	V	10	W	T	V	9	E	T	A	T	M	F	A	S			X		X	
A	N	M	F	G	H	J	E	G	7																																																																																																	
D	1	F	G	J	N	C	Z	X	F																																																																																																	
G	S	G	D	2	T	A	F	W	R																																																																																																	
K	H	C	V	F	S	X	M	M	Y																																																																																																	
F	E	H	4	P	F	3	T	L	8																																																																																																	
G	J	H	H	V	S	J	R	D	K																																																																																																	
A	5	M	A	8	M	M	P	W	S																																																																																																	
H	S	X	J	X	V	D	F	U	J																																																																																																	
T	H	K	G	D	M	V	10	W	T																																																																																																	
V	9	E	T	A	T	M	F	A	S																																																																																																	
<p><b>PERCEPCIÓN VISUAL: Atención dividida</b></p> <p>3.2. Observa con atención y luego escribe del 1 al 3 en el orden que deben ir las escenas.</p>  <table border="1" data-bbox="422 1668 726 1747"> <tr> <td style="width: 33px; height: 35px;"></td> <td style="width: 33px; height: 35px;"></td> <td style="width: 33px; height: 35px;"></td> </tr> </table>					X		X																																																																																																			



Universidad Nacional del Altiplano Instituto de Estudios de la Educación Escuela Profesional de Artes											
3.3. Repasa con un color los paraguas que están abiertos, son 5, y con otro color los que están cerrados, son 3. 				X					X	Aclarar y especificar el material que se utilizará.	
	PUNTAJE POR CRITERIO			16	30				20	25	
PUNTAJE TOTAL				46					45		
FIRMA DEL EXPERTO											

834

2

38



## ANEXO 11: Talleres

### TALLER N° 01

I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Busca al impostor de los personajes de Mario Bross”**


II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	20 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	30 MIN.

#### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>DIMENSIÓN</u>	<u>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD</u>	<u>DESEMPEÑO</u>	<u>CRITERIO DE EVALUACIÓN</u>
<b>ATENCIÓN SELECTIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Conseguir la atención del niño a un solo estímulo entre varios distractores. (Discriminación-visual)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (AREA: PSICOMOTRICIDAD).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas identifican el personaje que no corresponde encerrándolo en un círculo).</li></ul>



Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Conversamos sobre los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño y niña un plumón y dos fichas a4 con imágenes de personajes de mario boss relacionados entre si, excepto uno.</li> <li>- Luego se indica a los niños que deberán identificar cual es el personaje que no corresponde y encerrarlo en un círculo.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a cada niño una hoja bond para que dibujen lo que más les gusto del taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de personajes.</li> <li>- Plumón</li> <li>- Voz</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Colores</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicimos? ¿pudieron reconocer a los personajes que no corresponden? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>




## TALLER N° 02

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Laberinto “Ayuda a la ardilla a esconder sus nueces”
- II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	21 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención selectiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mantener la atención al planificar el camino correcto para cumplir un objetivo, al realizar un laberinto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas reconocen el camino correcto que debe tomar la ardilla para guardar sus nueces en el árbol.</li> </ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño y niña un plumón y una ficha con la imagen de un laberinto.</li> <li>- La profesora muestra la imagen y realiza una pregunta como: ¿qué animal será?, los niños responden.</li> <li>- La profesora lee la consigna e indica que deberán escoger y pintar la ruta correcta con plumón de color verde para ayudar a la ardilla a esconder sus nueces en el árbol.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- finalmente se entregará a cada niño una hoja blanca para que dibujen lo que más les gusto del taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de laberinto.</li> <li>- Plumón</li> <li>- Voz</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Colores</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicimos? ¿lograron escoger una ruta para que la ardilla guarde sus nueces en el árbol? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 03

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Encontramos sus gemelos”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	22 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	30 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención selectiva</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conseguir la atención al seleccionar y juntar imágenes con respecto a una tarea visual por medio de características. (discriminación visual)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas identifican y juntan los vasos que tienen las figuras de la misma forma y color.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño una pulsera de diferentes colores (rojo, amarillo, azul y verde) y se pondrá en la mesa 14 vasos desordenados boca-abajo en las cuales estarán pegadas figuras geométricas.</li> <li>- Cuando la profesora mencione un color , el niño que tiene la pulsera del color mencionado identificara visualmente las imágenes y juntara los vasos que tengan las mismas imágenes en cuanto a color y forma es decir los “gemelos”.</li> <li>- Se realizará por turnos y participarán todos los niños.</li> </ul> <div data-bbox="715 1077 911 1205" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a los niños plastilina para que formen las figuras que estaban detrás de los vasitos en el taller realizado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vasos descartables.</li> <li>- Imágenes de formas</li> <li>- Pulseras de colores</li> <li>- Voz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicimos? ¿qué figura les pareció difícil encontrar? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>




## TALLER N° 04

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos con un tetris de cartón”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	23 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	45 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención selectiva</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Tener una atención de manera ordenada al jugar, encajando figuras y utilizando coordinación óculo-manual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas encajan correctamente las piezas de maple sin dejar espacios.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño y niña un “tetris” hecho de cartón de maples de huevos, el tetris tendrá las piezas desarmadas<sup>9</sup></li> <li>- Se indica a los niños y niñas que el juego consiste en encajar las piezas de maples que están pintadas y son de diferentes formas encima de otro maples de manera correcta sin que haya espacios vacíos.</li> <li>- Si cada niño termina se observará que no haya espacios vacíos.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a los niños y niñas una hoja bond y lápiz para que dibujen un emoji (carita feliz, triste, etc.) De como se sintieron al realizar el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maples de huevo.</li> <li>- Voz</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas:  ¿habían jugado anteriormente con un tetris? ¿les pareció difícil o fácil? ¿por qué? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 05


- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Rompecabezas “Armamos animales de la selva”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	24 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	30 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>ATENCIÓN SELECTIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aumentar la atención selectiva por medio de la capacidad visual al armar rompecabezas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (Area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas logran armar rompecabezas de los animales de la selva hechos de baja lenguas.</li></ul>



Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño y niña 8 palitos de chupetes de manera desordenada,</li> <li>- Seguidamente se indica que al ordenar de manera correcta las baja lenguas, verán que descubrirán y formarán una imagen.</li> <li>- Cuando cada niño termine de armar su rompecabezas podrá intercambiarlo con el compañero que está a su costado y armar el otro rompecabezas (pueden intercambiar como mínimo 2 veces.).</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a los niños y niñas una hoja bond y lápiz para que dibujen los animales que descubrieron al armar los rompecabezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baja lenguas con imágenes</li> <li>- Voz</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas:</li> </ul> <p>¿qué animales descubrieron al armar los rompecabezas?          ¿les pareció difícil o fácil? ¿por qué?          ¿cómo se sintieron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 06

- I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jenga con tubos de papel”**  
**II. DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	27 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención selectiva</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mantener la atención para tomar decisiones al realizar movimientos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas logran retiran los tubos por turnos sin que la torre se caiga.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas tendrán la libertad de escoger a un compañero para trabajar en grupos de 2 niños y niñas.</li> <li>- La profesora entregará a cada pareja una “jenga” hecha de conos de papel de colores (rojo, azul y amarillo) y cartulinas circulares que ya estará armada.</li> <li>- seguidamente le dará indicaciones a los niños y niñas acerca de las reglas del juego:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.en cada turno solo se puede retirar un cono.</li> <li>2.mantener que la torre no se caiga cuando se retire cada cono.</li> <li>3.pierde el jugador que al retirar un cono en su turno la torre se desestabilice y se caiga.</li> </ol> </li> </ul> <div data-bbox="699 1272 884 1429" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a los niños y niñas una hoja bond y lápiz para que dibujen un emoji (carita feliz, triste, etc.) De como se sintieron al realizar el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tubos de papel de colores.</li> <li>- Cartulinas circulares</li> <li>- Voz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas:               <p>¿alguna vez jugaron la jenga?</p> <p>¿les pareció difícil o fácil? ¿por qué?</p> <p>¿cómo se sintieron?</p> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>




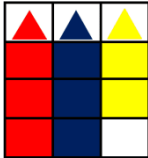
## TALLER N° 07

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Puzzle deslizante de colores”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	28 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
Atención selectiva	<ul style="list-style-type: none"><li>Mantener una atención eficaz, realizando movimientos y encontrando líneas o espacios abiertos siguiendo un patrón (colores).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas logran deslizar las piezas siguiendo el patrón de colores.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño y niña un “puzzle”, hecho de cartón.</li> <li>- Seguidamente se les hará conocer el juego.</li> <li>- Se dirá las siguientes indicaciones del juego:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.deberán ordenar los colores en forma vertical siguiendo el patrón de colores que se encuentra en la parte superior del “puzzle”.</li> <li>2.solo podrán deslizar las piezas para hacer las líneas correctas, es decir; no podrán levantarlas del tablero.</li> <li>3.termina el juego cuando cada niño y niña muestre el “puzzle” correctamente ordenado.</li> </ol> </li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a los niños y niñas una hoja bond y lápiz para que dibujen un emoji (carita feliz, triste, etc.) De como se sintieron al realizar el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de patrón de colores en cartulina.</li> <li>- Cuadrados de colores de cartón</li> <li>- Voz</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas:               <p>¿conocían este juego?</p> <p>¿qué les pareció difícil o fácil?</p> <p>¿cómo se sintieron?</p> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



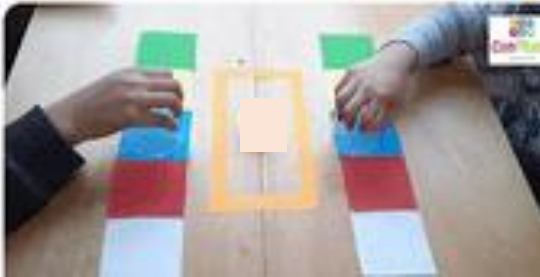
## TALLER N° 08

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Sigue mi voz y reconoce el color”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	29 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	35 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
Atención sostenida	<ul style="list-style-type: none"><li>Mejorar la velocidad de procesamiento atencional, para seleccionar datos con respecto a una instrucción dada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller , cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le entrega a cada niño y niña una ficha de 4 colores (rojo, verde, azul y amarillo) y un vaso descartable.</li> <li>- Enseguida la profesora elige a un niño para mostrarle a los demás como se va a trabajar en la actividad.</li> <li>- La profesora y los niños dan inicio a la actividad, tomando como mando la profesora con la siguiente frase: “rojo, azul, amarillo, azul, amarillo, rojo, verde, rojo, azul, etc”, así sucesivamente.</li> <li>- El nivel de rapidez se realizará gradualmente (lento a rápido) y por 5 tiempos.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se entregará a cada niño una hoja blanca para que plasmen el trabajo realizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de colores.</li> <li>- Vaso descartable.</li> <li>- Voz</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Colores</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con los vasos? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad al nivel de rapidez de la profesora?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 09





- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “¿Puedes hacer lo que yo hago?”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	30 de Noviembre del 2023
DURACIÓN	30 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
Atención sostenida	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conseguir una atención emitiendo una respuesta rápida ante la imitación de movimientos de un adulto (profesora).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas logran emitir movimientos con sus manos siguiendo un patrón.</li></ul>



Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	Voz
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Este juego se realizará individualmente.</li> <li>- La profesora pegará en la mesa de cada niño y niñas siluetas de 1 mano derecha y 1 mano izquierda de color rojo, 1 mano derecha y 1 mano izquierda de color verde, 1 círculo color verde y 1 círculo color rojo. Todo estará pegado del mismo modo, como se muestra en la foto. La profesora tendrá estas mismas siluetas pegadas en la pizarra.</li> <li>- Seguidamente la profesora les indica a los niños que ella hará movimientos, donde los niños tendrán que observar detenidamente.</li> <li>- la profesora realizará en la pizarra movimientos, utilizando las manos y seguidamente en sus respectivas mesas los niños y niñas imitarán los movimientos que la profesora realizó.</li> </ul> <p>Ejemplo:</p> <p>(palmas en el medio)</p>  <p>(palmas al costado)</p>  <p>(puños adelante)</p>  <p>el ejercicio tendrá variaciones en cuanto al nivel de dificultad y será en 5 tiempos.</p> 	<p>Siluetas de mano. Siluetas de puño. Voz</p> <p>Hojas bond Lápiz Témpera</p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Finalmente se entregará a los niños y niñas una hoja bond y una tempera, los niños se pintaran la mano y lo plasmaran en la hoja. Y dibujaran una carita feliz o alegre.</li></ul>	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"><li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas:  ¿tuvieron alguna dificultad durante el juego? ¿pudieron acordarse de todos los movimientos? ¿cómo se sintieron?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Voz</li></ul>





## TALLER N° 10

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Kiwi numérico”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesus” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	1 de Diciembre del 2023
DURACIÓN	35 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollar percepción visual, emitiendo una respuesta rápida, mediante un orden numérico.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas forman una pirámide con vasos (kiwi) siguiendo un orden numérico.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de empezar el taller, cada niño estará en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener en el taller.</li> <li>- Platicamos acerca de los acuerdos en clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora entrega a cada niño y niña seis vasitos, en las cuales estarán pegadas ciertas cantidades de puntos negros (ejemplo: en un vasito estará pegado 2 puntos, en otro 5 puntos, etc).</li> <li>- La profesora indica lo siguiente:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- la profesora pegará en la pizarra una cartilla con imagen de una torre de vasos.</li> <li>2.- los niños verán la cartilla y armaran su “kiwi” tal como se muestra, teniendo por criterio el orden la cantidad de los puntos que están en cada vasito.</li> <li>3.- a medida que cada niño termine su kiwi la profesora observara si es correcto.</li> <li>4.- se les mostrará 6 cartillas de diferente orden.</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div> </li> <li>- Finalmente se entregará a los niños y niñas una hoja bond para que dibujen una pirámide “kiwi” y logren acordarse de orden de los números que armaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vasos descartables con puntos.</li> <li>- Fichas de pirámide de vasos</li> <li>- Voz</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Lápiz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas:               <p>¿les gusto el juego? ¿por qué?                ¿les pareció difícil armar la pirámide? ¿por qué?                ¿fue difícil contar los puntos?                ¿cómo se sintieron?</p> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>




## TALLER N° 11

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Unimos dedos con ligas de colores”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	4 de diciembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollar habilidades de percepción visual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entregará a cada niño 5 siluetas de diferentes patrones, y ligas de diferentes colores.</li> <li>- En la pizarra se mostrará un ejemplo amplificado para toda el aula.</li> <li>- Iniciaremos con una primera demostración, apoyando a los niños.</li> <li>- Luego iniciaremos con una pequeña competencia, hasta lograr que los niños agilicen su mente y desarrollen correctamente la actividad.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, lo que mas les gusto de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siluetas con patrones</li> <li>- Ligas de colores</li> <li>- Voz</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Plumones</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con las ligas? ¿cómo se sintieron? ¿qué parte de su cuerpo utilizaron? ¿lograron realizar la actividad ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 12


**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Bingo de animales”**

**II. DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	5 de Diciembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollar la agilidad mental y visual, para tachar lo indicado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos a los niños un ánfora de pelotas, cada pelota llevara la imagen de un animal.</li> <li>- Repartimos a cada niño 2 cartillas de animales y un plumón.</li> <li>- Se realizará una pequeña demostración de cómo se realiza el bingo de animales.</li> <li>- Iniciaremos el juego con una pequeña competencia.</li> <li>- A medida que van descartando lo animales y van llenando su s cartillas, se sabrá quienes son los ganadores.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalizaremos plasmando en una hoja bond, lo que más les gusto de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ánfora de pelotas</li> <li>- Cartillas</li> <li>- Plumones</li> <li>- Hojas bond</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con las cartillas? ¿lograron identificar todos los animales? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>





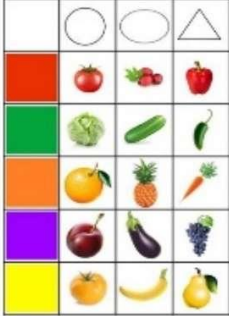
## TALLER N° 13

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Cuadro de doble entrada”**  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	6 de Diciembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>dimensión</u>	<u>objetivo de la actividad</u>	<u>desempeño</u>	<u>criterio de evaluación</u>
<b>atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>mejorar la velocidad de procesamiento atencional, para seleccionar datos con respecto a una instrucción dada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora presentara un cuadro de doble entrada gigante en la pizarra.</li> <li>- Entregara a cada niño su propio material.</li> <li>- En el cuadro existirá una fila de figuras geométricas, el cual tendrán parecido a la forma de las frutas y en la otra una columna de colores.</li> <li>- Los niños tendrán que asimilar a donde pertenece cada fruta y colocarla en su lugar.</li> </ul>  <p>Finalizaremos plasmando en una hoja bond, y utilizando plastilina , lo que más les gusto de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro de doble entrada</li> <li>- Siluetas de frutas</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Plastilina</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con las frutas? ¿ identificaron su forma y color de las frutas? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



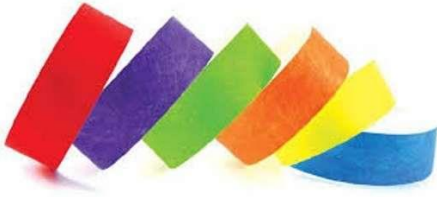
## TALLER N° 14

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Pulsera de colores”**  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	7 de Diciembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estimular la atención, para colocar las pulseras en el orden de colores que se indica.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos a cada niño 5 pulseras de color rojo, amarillo, azul, verde y naranja.</li> <li>- También entregamos cartillas con patrones y de acuerdo al modelo, los niños imitaran, desarrollando su agilidad mental.</li> <li>- Se realizara una demostración a todos los niños.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, el patron que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pulseras de color rojo, azul, amarillo. Naranja y verde para cd niño.</li> <li>- Fichas con patrones.</li> <li>- Hojas bond</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con las pulseras de colores? ¿ tuvieron alguna dificultad con los patrones? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 15

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Ayuda a colocar las púas al erizo”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	11 de Diciembre de 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ejercitar la actividad mental de los niños para relacionar número y color.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> </ul> <p>Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entregará a cada niño una ficha con la silueta de un erizo, junto a conos de diferentes colores.</li> <li>- Se realizara una demostración amplificada en la pizarra y se explicara a los niños la dinámica de la actividad.</li> <li>- Los niños trabajaran relación de número y cantidad.</li> <li>- Luego intercambiaran entre niños sus fichas, para realizar diferentes cartillas.</li> </ul> <div data-bbox="592 837 1023 1066" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, lo que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha con silueta de erizo</li> <li>- Conos de colores</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Plumones</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con las puas del erizo? ¿lograron identificar la cantidad y el color? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>




## TALLER N° 16

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Aro estrellado”**  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	12 de Diciembre de 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención dividida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estimular la atención dividida en los niños, mediante el patrón de colores</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entregará a cada niño su material respectivo, un aro de cartón con círculos de colores.</li> <li>- En la pizarra se presentara 5 patrones de colores.</li> <li>- Con un plumón cada niño deberá unir los colores, de acuerdo al patrón, formando así estrellas de diferentes formas.</li> <li>- Se realizará en 5 tiempos, con 5 patrones diferentes.</li> <li>- Se utilizara un cuadro de puntajes, para desarrollar la agilidad mental de los niños.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, las estrellas que mas le llamaron la atención de la actividad, para ello utilizaremos temperas y su dedo indice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aro de cartón</li> <li>- Patrones</li> <li>- Plumones</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Temperas</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿cómo formaron las estrellas? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>





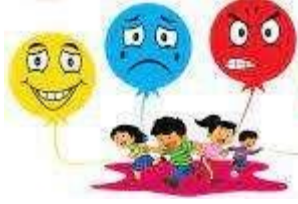
## TALLER N° 17

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Secuencia de colores y emociones”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	13 de Diciembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención dividida</b>	- Ejercitar la actividad mental de los niños relacionando color y emoción.	• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)	• Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una +atención sostenida.

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora presentara en la pizarra tres caras de colores con diferentes emociones: amarillo-alegre, azul -triste, rojo- enojado.</li> <li>- En seguida también se mostrará un patrón de secuencia en la pizarra.</li> <li>- A cada niño se le repartirá círculos de colores, para que puedan realizar su secuencia y al momento de demostrar, se pedirá que lo hagan también demostrando la emoción que corresponde.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, la emoción que más les costo realizar en la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siluetas de emociones</li> <li>- Patrones de secuencia</li> <li>- Rostro del niño</li> <li>- Hojas bond</li> <li>- Colores</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué emociones trabajamos? ¿lograron realizar la secuencia? ¿identificaron las emociones sin ayuda de la pizarra? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



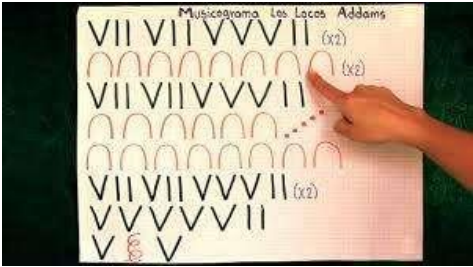
## TALLER N° 18

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Patrones musicales a ritmo de la familia Adams”**
- II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	14 de diciembre del 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Desarrollar la concentración y paciencia en los niños, para el logro de un fin</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas logran realizar el ritmo que indica la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida.</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora presentara un cartel grande con las pautas de ritmo.</li> <li>- En seguida les hará escuchar a los niños el audio titulado “locos adams”</li> <li>- Señalando con su dedo índice, la profesora indicara el ritmo que deben llevar los niños en un tiempo determinado.</li> <li>- Pasara a entregar su material a cada niño y empieza la actividad, moderando de lento a rápido.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, lo que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel gigante</li> <li>- Equipo de sonido</li> <li>- Patrones de ritmo para cada niño.</li> <li>- Hojas bond</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿les gusto el ritmo? ¿cómo se sintieron? ¿lograron realizar la actividad al nivel de rapidez de la profesora?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



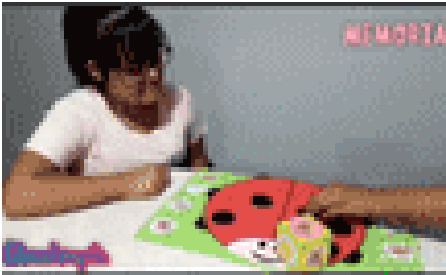
## TALLER N° 19

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Juego de memoria – Mari memoria”  
II. **DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	15 de diciembre de 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención sostenida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ejercitar la actividad mental de los niños y un determinado tiempo de concentración.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y niñas identifican el color que menciona la profesora en un tiempo establecido, logrando una atención sostenida</li></ul>

Secuencia metodológica		
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> </ul> <p>Conversamos sobre los cuidados que debemos tener y las normas que debemos cumplir en el taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora formara grupos de dos.</li> <li>- A cada grupo entregara una mari memoria de objetos y un dado.</li> <li>- En seguida se realizará una demostración, similar a un juego tradicional de memoria.</li> <li>- Se entregará una tabla de puntaje a cada par, e inicia el juego, gana el que tiene mas puntaje</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalizaremos plasmando en una hoja bond, lo que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dado</li> <li>- Mariquita</li> <li>- Tabla de puntaje</li> <li>- Plumones</li> <li>- Voz</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿qué hicieron con el dado? ¿lograron identificar los objetos con sus pares? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>



## TALLER N° 20


III. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Patrones numéricos con Rock

IV. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	“Divino Niño Jesús” N° 324
EDAD	5 AÑOS “C”
PROFESORA DE AULA	Lic. Trinidad Flores Aroapaza
ESTUDIANTE	Apaza Condori Karla Geraldine Mamani Quispe Samanda
FECHA	18 de diciembre de 2023
DURACIÓN	40 MIN.

### PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

<u>Dimensión</u>	<u>Objetivo de la actividad</u>	<u>Desempeño</u>	<u>Criterio de evaluación</u>
<b>Atención dividida</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mejorar la atención por medio de la coordinación , realizando un patrón numérico y acompañado de un sonido.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión. (area: psicomotricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños y niñas observan y siguen un patrón numérico utilizando sus dedos acompañado de un sonido.</li></ul>

Secuencia metodológica												
Momentos pedagógicos	Actividad	Materiales										
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos disponemos para realizar el taller, cada niño en su respectivo asiento.</li> <li>- Conversamos acerca de las normas de convivencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>										
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la profesora presenta un cartel grande con números en filas de manera vertical de esta manera.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <table border="0"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguidamente indica a los niños que escuchen la siguiente canción “we will rock you” de genero rock.</li> <li>- Después le entrega a cada niño y niña una ficha donde se encuentran los números de forma vertical.</li> <li>- La profesora indica a los niños que presten atención para que observen el ejemplo que realizara utilizando las ficha y los dedos de la mano.</li> <li>- Para terminar la actividad se realizara en grupos , y así observar detenidamente que niño y niña logran realizar el patrón de los números con los dedos de la mano.</li> </ul> 	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de números</li> <li>- Dedos</li> <li>- Cartulina</li> <li>- Música</li> </ul>
1	1											
2	2											
3	3											
4	4											
5	5											
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes preguntas: ¿les gusto la canción? ¿tuvieron alguna dificultad al sacar la cantidad de dedos que pedía la ficha? ¿cómo se sintieron?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voz</li> </ul>										





## ANEXO 12: Constancia de ejecución



### CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE TESIS

La que suscribe Directora de la Institución Educativa Inicial N° 324 "Divino Niño Jesús" de la ciudad de Puno:

**HACE CONSTAR QUE:** Las señoritas **Samanda Mamani Quispe**, con código de matrícula 120089 e identificada con DNI 73068418, y **Karla Geraldine Apaza Condori**, con código 120086 e identificada con DNI 71040250, ambas bachilleres en Educación Inicial, egresadas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano. Han realizado la ejecución de su Proyecto de Investigación denominado: **"Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI 324, Puno"**. El cual se desarrolló en el aula de 5 Años "A" Y 5 años "C", con una duración de tiempo, desde el 17 de Noviembre hasta el Viernes 22 de Diciembre del año 2023.

Se le expide la constancia a solicitud de la interesada para los fines que viere por conveniente.

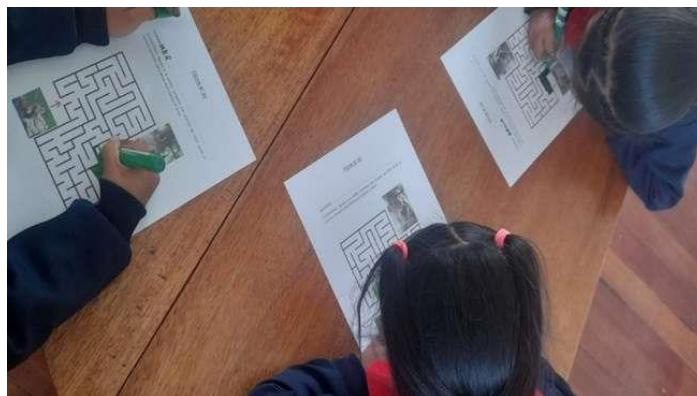
Puno, 02 de Abril de 2024.



### ANEXO 13: Fotografías



Taller 1. Descripción: Se observa en la imagen a los niños realizando el juego denominado “Encontramos al impostor de los personajes de Mario Bros”.



Taller 2. Descripción: Se observa en la imagen a los niños realizando un laberinto denominado: “Ayuda a la ardilla a esconder sus nueces”.



Taller 3. Descripción: En la siguiente imagen los niños realizan individualmente el juego denominado: “Encontramos sus gemelos”, donde observan y seleccionan las figuras.



Taller 4. Descripción: En la imagen observamos a los niños realizando el juego denominado: “Jugamos con un tetris de cartón”, en la cual encajan las formas sobre un maple de huevo.



Taller 5. Descripción: En la imagen observamos a los niños armando las rompecabezas hechas de bajalenguas propuestas en el juego denominado: “Armanos animales de la selva”.



Taller 6. Descripción: En la siguiente imagen observamos a los niños participando del juego denominado “Jenga con tubos de papel”.



Taller 7. Descripción: En la imagen se observa a los niños deslizando las piezas para hacer las líneas de colores propuestas, denominado: “Puzzle deslizante de colores”.



Taller 8. Descripción: En la imagen se observa a los niños con un vaso descartable para elegir el color u objeto que nombrara la investigadora.



Taller 9. Descripción: En la imagen se observa el juego denominado: “Sigue mi ritmo”, con el fin de desarrollar su atención a través de sus habilidades auditivas y motrices.



Taller 10. Descripción: En la imagen se observa el juego denominado “Kiwi numérico” el cual desarrolla la habilidad mental de los niños, logrando retener la imagen propuesta en la pizarra.



Taller 11. Descripción: En la imagen se muestra el taller denominado “Ligas de colores”, desarrollando en los niños su habilidad mental para imitar diferentes patrones.



Taller 13. Descripción: En la siguiente imagen se observa el taller denominado cuadro de doble entrada, el cual permite a los niños unificar dos aspectos en común.



Taller 14. Descripción: En la imagen se muestra el juego denominado “Coloca las púas al erizo”, permitiendo al niño reconocer la relación de cantidad y color.



Taller 17. Descripción: En la imagen observamos el juego denominado “Secuencia de colores y emociones”, permitiendo a los niños reconocer e imitar los patrones de colores y emociones.





Taller 18. Descripción: En la imagen se observa el juego denominado “Patrones musicales a ritmo de la familia Adams”, logrando en los niños su retención musical y habilidad mental.



## ANEXO 14: Declaración jurada de autenticidad de tesis

Universidad Nacional del Altiplano | Vicerrectorado de Investigación | Repositorio Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Karla Geraldine Apaza Condori  
identificado con DNI 71040250 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en  
niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno "

Es un tema original.


Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 07 de Mayo del 2024

  
FIRMA (obligatoria)

  
Huella



### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Samanta Mamani Quispe  
identificado con DNI 73068418 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
" Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años  
de la IEI. N° 324, Puno"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 7 de Mayo del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 15: Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

---

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Karla Geraldine Apaza Condori identificado con DNI 71040250 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la F.E.I. N° 324, Puno"

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.


En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:


Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 07 de Mayo del 2024



FIRMA (obligatoria)



Huella



### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Somonda Mamani Quispe,  
identificado con DNI 73068448 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

Escuela Profesional de Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"Juegos de mesa en el fortalecimiento de la atención en niños de 5 años de la IEI. N° 324, Puno."

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentaria, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 07 de Mayo del 2024

  
FIRMA (obligatoria)

