

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



TESIS

**PARA OBTENER LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD
DE EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

**ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N^a 20313 VIRGEN DE LA MERCED –
CALETA DE CARQUIN 2019**

Presentada por

MAYRA FATIMA LA CRUZ GARCIA

Asesor:

Mg. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL

HUACHO – PERÚ

2019

**ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N^a 20313 VIRGEN DE LA MERCED –
CALETA DE CARQUIN 2019**

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida.

A mi madre por ser la persona que me ha acompañado durante todo mi trayecto estudiantil y de vida.

A mi padre quien con sus consejos ha sabido guiarme para culminar mi carrera profesional.

Mayra

AGRADECIMIENTO

A Dios Por haberme permitido llegar a este deseado momento y haberme dado salud para lograr mis objetivos.

A mis padres porque con sus consejos me ayudan a tomar las decisiones correctas, para que no me falte nada y porque su amor me ha enseñado a amar a los que me rodean.

La autora

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín. **Metodología** básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental. **Hipótesis:** “Las estrategias lúdicas se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín”. **Población y Muestra:** 60 niños de educación inicial de los cuales se tomaron por conveniencia 20 niños. **Resultados:** evidencian que existe una relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.800, representando una muy buena asociación.

Palabras claves: estrategias, lúdica, atención.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between play strategies and the development of attention in children of 5 years of Educational Institution No. 20313 Virgen de La Merced - Caleta de Carquín. Basic methodology is Basic, descriptive level, correlational, not experimental. Hypothesis: "The playful strategies are related to the development of attention in children of 5 years of Educational Institution No. 20313 Virgen de La Merced - Caleta de Carquín". Population and Sample: 60 children of initial education of which 20 children were taken for convenience. Results: they show that there is a relationship between play strategies and the development of care in children of 5 years of Educational Institution No. 20313 Virgen de La Merced - Caleta de Carquín, due to the Spearman correlation that returns a value of 0.800, representing a very good association.

Keywords: strategies, playful, attention

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1. Formulación de problema	13
1.1.1. Problema general	13
1.1.2. Problemas específicos.....	14
1.2. Justificación	15
1.3. Limitaciones.....	16
1.4. Antecedentes	17
1.5. Objetivos	14
1.5.1. Objetivo general	14
1.5.2. Objetivos específicos	15
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	17
2.1.1. La Estrategias lúdicas	20
2.1.1.1. Concepto de estrategias de enseñanza	20

2.2.2. Desarrollo de la atención	29
2.3. Definición de términos básicos.....	45
3.1.1. Hipótesis general	47
3.1.2. Hipótesis específicas.....	47
3.2. Operacionalización de Variables	48
3.3. Tipo de estudio.....	50
3.4. Diseño del estudio.....	50
3.5. Población y muestra.....	50
3.5.1. Población	50
3.5.2. Muestra	51
3.6. Técnicas e de recolección de datos	51
3.7. Método de análisis de datos	53
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	54
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	54
4.2. Análisis de contingencia o análisis comparativo	56
4.3. Contrastación de hipótesis	61
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES	70
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	71
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	74

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la variable X	48
Tabla 2	Operacionalización de la variable Y	49
Tabla 3	Población del estudio	50
Tabla 4	Muestra de estudio	51
Tabla 5	Validez del cuestionario	53
Tabla 6	Estrategias lúdicas	54
Tabla 7	Desarrollo de la atención	55
Tabla 8	Análisis de contingencia entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención	56
Tabla 9	Análisis de contingencia entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención	57
Tabla 10	Análisis de contingencia entre los juegos lúdicos de construcción y el desarrollo de la atención	58
Tabla 11	Análisis de contingencia entre los juegos de relación del aprendizaje y el desarrollo de la atención.	60
Tabla 12	Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención	62
Tabla 13	Los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención	63
Tabla 14	Los juegos lúdicos de construcción y el desarrollo de la atención	64
Tabla 15	Los juegos de relación del aprendizaje y el desarrollo de la atención	65

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Estrategias lúdicas	54
Figura 2	Desarrollo de la atención	55
Figura 3	Análisis de contingencia entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención	56
Figura 4	Análisis de contingencia entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención	57
Figura 5	Análisis de contingencia entre los juegos lúdicos de construcción y el desarrollo de la atención	59
Figura 6	Análisis de contingencia entre los juegos de relación del aprendizaje y el desarrollo de la atención.	60

INTRODUCCIÓN

Es importante tener en cuenta que los juegos como estrategias de enseñanza son imprescindibles en la educación, presentan rasgos comunes por su misma naturaleza lo que nos permite buscar nuevos métodos para compartir nuestro conocimiento con cada uno de ellos. A los estudiantes les gustan las ganas de aprender. Sabemos que el juego es apreciado como acción inherente en todos los niños y también es un componente primordial en el progreso cognoscitivo del niño, que, al momento de adherirse a la práctica de un juego, adquiere relación con sus reglas, aprendiendo a relacionar unas piezas con otras, así como comparar e interactuar con diferentes objetos.

Debemos tener en cuenta que el juego cumple diversas funciones que ayudan al niño en su desarrollo personal e intelectual, así como expresar sus emociones y sentimientos de acuerdo a los diferentes contextos y ambientes donde se encuentre.

También es importante recalcar que en nuestro país encontramos niños, jóvenes y adultos que no tienen el interés de aprender que cada día un nuevo aprendizaje les parece aburrido es allí donde debemos trabajar para que esto no se convierta en un círculo vicioso sino más bien en un problema que tiene solución, investigar a nuestras niñas en la actualidad es difícil pero la tecnología nos pone sus ventajas de por medio para tratar en ella los juegos virtuales didácticos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

No hay duda de que el juego es una parte integral del desarrollo infantil. Mediante el juego los niños aprenden, y se relacionan unos a otros, e aprende el lenguaje social, se construye el autoestima y forman amistades durante las actividades recreativas. El juego fomenta el enriquecimiento cognitivo, emocional este influirá en la personalidad de cada niño. Ofrece un medio para explorar diversos roles y reglas sociales, y establecerá un tiempo para la solución de conflictos. Los déficits de habilidades y las conductas problemáticas que interfieren a menudo inhiben el juego productivo en niños con trastornos del espectro autista; En consecuencia, este aspecto crucial del desarrollo debe ser un objetivo para la intervención temprana.

El aspecto que ha generado mayor debate entre el público es cuando se habla del aspecto educativo, en el Perú las evaluaciones que se realizan sobre las diversas áreas se encuentran relegado a los últimos lugares en comparación de otros estados. Los pésimos resultados de las evaluaciones en promedio que los educandos de nuestro país demuestran en las experiencias mundiales, se ha tenido en cuenta, los bajos presupuestos educativos, docentes con poca preparación académica, falta de infraestructura, ausencia de vocación por la carrera, falta de atrevimiento político entre otros, buscando respuestas en los maestros y en la aplicación de estrategias metodológicas activas.

Debemos tener en cuenta que uno de los aspectos fundamentales para mejorar la educación en nuestro país es mejorar los aspectos laborales y hacer respetar los derechos de este, así mismo los derechos de cada profesor, incluyendo salarios, horas extras, los constantes cursos de capacitación.

La estrategia del juego lúdico para obtener la atención de los niños es necesaria pues siempre debemos contar con ideas que nos ayuden a captar la atención de nuestros alumnos. La actividad lúdica más conocida como juego es estimado como acción inherente en los pequeños y que cumple un papel fundamental en el progreso cognoscitivo del estudiante. De esta manera al involucrarse en la práctica de un juego, se alcanza cierta familiarización con sus reglas y normas que ayudan a regular las actividades realizadas por los estudiantes, interactuando los elementos de la teoría con la práctica.

La I.E N^a 20313 Virgen de la Merced – Caleta de Carquín, será el lugar donde se realizará la investigación y se describirá las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para captar la atención de sus alumnos.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?
- ¿Qué relación existe entre los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?
- ¿Qué relación existe entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

1.3.2. Objetivos específicos

- Establecer la relación entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.
- Determinar la relación entre los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.
- Establecer la relación entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

1.4. Justificación

El trabajo contribuye a ampliar los conocimientos sobre las variables Juego lúdico matemático y competencias matemáticas, así como de sus categóricas dimensiones, teniendo como referencia muestra los niños del colegio Virgen de la Merced – Caleta de Carquín. Estos datos conceptuales servirán como base para desarrollar nuevos proyectos de investigación, buscando nuevas soluciones referentes a la problemática planteada.

Justificación pedagógica, “La educación actual tiene como propósito desarrollar una conciencia crítica fomentando la acción progresiva y reflexiva impulsando la transformación social apoyando a los educandos cuestionar las

teorías y las prácticas aplicando técnicas que favorezcan en el progreso de habilidades básicas como la pre escritura, escritura, calculo” (Teberosky, 1999, pág. 90)

“El principio del constructivismo es reemplazar el aprendizaje tradicional por métodos, estrategias, técnicas que promuevan mejor la enseñanza y conseguir un aprendizaje significativo en los estudiantes, cuyo objetivo esencial es la construcción de significados mediante experiencias concretas, observación reflexiva, conceptualización y aplicación del conocimiento”. (Acurio, 2016)

1.5.Limitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

Toda vez que la investigación debió ser desarrollada, aplicada e interpretada por los investigadores, quien, a su vez, tenía que desempeñar un trabajo en un horario laboral rígido, generó que la disponibilidad de tiempo sea limitada. Sin embargo, la disposición a cumplir con la investigación hizo que se coordinaran horarios y espacios además de la ayuda de otros colegas para superar esta limitación.

c. Limitados medios económicos

La ejecución de la investigación demandó una inversión económica que, dada su característica de autofinanciada por el propio investigador, tuvo ciertas limitaciones. A pesar de ello y, considerando la necesidad de aplicarla, se pudo costear los gastos asumiendo los gastos con ahorros personales.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

(Choez, 2017) en su trabajo *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*”, Planteando el objetivo principal de esta investigación analizar la influencia de la lúdica en el desarrollo personal y social de los niños y niñas de Educación Inicial donde se evidenció que la lúdica en el desarrollo personal y social es una estrategia a partir de actividades que ayudan a los niños y niñas a desarrollar su área personal social y a la construcción de su identidad y autonomía para una convivencia escolar armónica. El enfoque de la investigación se relacionó con las variables por medio de procesos exploratorios mediante la aplicación de una escala valorativa de Likert a manera de pretest y postest aplicado al grupo experimental y de control para determinar el cálculo del puntaje Z.

(Del Toro, 2016) en su trabajo “Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la I.E Marceliano Polo” enfoca en generar una solución a la falta de atención de los niños por el estudio. La aplicación de estrategias lúdicas Pedagógicas para fortalecer la atención dentro y fuera del aula de clases, En conclusión es necesario desarrollar este proyecto con el fin de establecer un diagnóstico de las diferentes causas del problema de atención dispersa y diseñar estrategias para dar solución al problema, creando espacio y actividades adecuadas para

propiciar el trabajo individual y grupal, desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha atenta de las instrucciones.

(Quintanilla, 2016) en su trabajo “Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria”. El proyecto se sustenta en el hecho de la ausencia de estrategias lúdicas por parte del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática. En tal sentido, la investigación tuvo como finalidad proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del primer grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza” de la Parroquia Miguel Peña del Municipio Valencia, del Estado Carabobo. Llegando las siguientes conclusiones:

- ✓ Se afirmó un proceso de enseñanza y aprendizaje donde carente de la aplicación de estrategias lúdicas
- ✓ los docentes afirman que la enseñanza de la matemática debe ser orientada de forma práctica y mediante el uso del juego, pero muchos de ellos no saben como hacerlo.

Medrano (2014), “La atención en las niñas y niños en el nivel preescolar de la I.E Ternera del distrito de Cartagena”. Se realizó desde el contexto del aula de clase del nivel Preescolar en la Institución Educativa Ternera del Distrito de Cartagena. Planteándose como objetivo reconocer estrategias pedagógicas que estimularan la atención, en niñas y niños de Preescolar de la Institución Educativa. Teniendo como resultado que la existencia de un problema evidente en el proceso de atención, el cual fue detectado a través de la observación directa y de que se manifiesta que:

- ✓ las niñas y niños de transición de esta institución, presentan desatención en su ambiente escolar desarrollada por la forma como las docentes de preescolar realizan sus actividades de enseñanza para lograr atender esta dificultad.
- ✓ se dispuso una serie de acciones correspondientes a la identificación de los factores escolares que generan e interfieren la atención;
- ✓ el análisis de las estrategias pedagógicas empleadas por el docente para estimular la atención; el reconocimiento de la incidencia de las características del contexto familiar y social sobre la atención y la propuesta de estrategias pedagógicas favorables a los procesos atencionales.

Antecedentes nacionales

(Cama & Javier, 2016) en su trabajo “Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años de la I.E Parroquial Ave María, distrito Cayma 2015” tuvo como objetivo determinar la influencia del juego en el desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años, de la institución educativa parroquial “Ave María”, del distrito de Cayma. Se llegó a la conclusión que se ha determinado la influencia del juego en desarrollo de la atención de los niños y niñas de 4 años; ya que el 51% presentan un nivel bajo de concentración y atención; además de que las docentes de nivel inicial no utilizan material lúdico, ni realizan juegos lúdicos.

(Ortiz & Díaz, 2015) en su tesis “Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y

tercero de la I.E Campo Galán -Santander Colombia- 2015”, plantándose como objetivo la relación existente entre el uso de las estrategias lúdicas versus el aprendizaje de las matemáticas, destinado a los estudiantes de segundo y tercer grado del Centro Educativo Campo Galán, del municipio de Barrancabermeja (Departamento de Santander-Colombia), en el año 2015; una muestra de treinta y seis (36) educandos (=50%). El enfoque de esta investigación se fundamenta en el poco interés que muestran los estudiantes por el pensamiento matemático, utilizándose como instrumento el cuestionario de aprendizaje, dado al final del proceso con el fin de medir el grado de incidencia de las diversas estrategias aplicadas,

- ✓ buscar nuevos horizontes pedagógicos

2.2. Bases teóricas

2.1.1. La Estrategias lúdicas

2.1.1.1. Concepto de estrategias de enseñanza

El juego es fundamental para una infancia saludable y feliz, y es esencial para el bienestar social, económico y ambiental.

Jugar es una parte integral del día del niño en muchos entornos educativos y de cuidado infantil. Los niños juegan antes de que suene la campana por la mañana; en el recreo y en el almuerzo; y después de la escuela termina. Cada vez más, jugar es parte del tiempo de clase en toda Escocia también. Los educadores están mejorando en reconocer las interconexiones entre jugar, aprender, crecer, desarrollarse, estar saludable y ser feliz.

Considere estas ocho estrategias basadas en el juego para construir su grupo y ayudarlos a aprender sobre sí mismos, entre sí y sobre lo que necesita que aprendan.

1. Comience el grupo de la derecha.

Use los juegos de nombres para ayudar a los jóvenes a vincularse rápidamente y conocer a todos en el grupo. Saber los nombres y usarlos es una herramienta poderosa para ayudar a los jóvenes a sentirse aceptados y eventualmente seguros.

2. Usa rompehielos para ayudar al grupo a construir relaciones.

Los juegos como Two Truths and a Lie son siempre una forma divertida de aprender cosas interesantes sobre otros, y te ayudan a pensar realmente en esa persona mientras consideras lo que podría ser cierto y lo que no.

3. Empuje para profundizar las relaciones más allá de camarillas de formación natural.

Los juegos como Behind Every Name permiten que los participantes se conozcan más profundamente que los nombres. En tríadas, cada persona comparte el "por qué" detrás de su nombre, si fueron nombrados en honor a alguien, si les gusta su nombre. . . Este juego crea un sentido de familia y posiblemente un orgullo cultural.

4. Usar juegos para establecer normas o reglas grupales.

Comience por agrupar a los jóvenes en deportes favoritos (baloncesto, fútbol, etc.). En grupos auto-seleccionados, haga que piensen en una regla de ese deporte y la consecuencia de romperla. Haga que se den cuenta. Trazar estos informes. Use la lista para preguntar cómo se pueden traducir cada regla y cada consecuencia al grupo completo y cómo quieren jugar bien juntos.

5. Construir inteligencia emocional.

Usando tarjetas de índice con una emoción escrita en cada una, haga que los jóvenes representen la emoción mientras que otros intentan adivinar qué es. Esto les ayudará a aprender a leer señales emocionales en otros, una habilidad importante en la vida.

6. Que se enseñen unos a otros.

En el juego Tiny Teach, las personas se unen y cada persona enseña a su compañero algo que sabe hacer (o algo sobre el tema que vas a discutir). Después de cinco minutos, el líder pide voluntarios para demostrar lo que han aprendido de su compañero. (Si juega a este juego para resaltar el conocimiento individual, dé algunos ejemplos para ilustrar lo que podrían compartir, como por ejemplo, cómo disparar el tiro libre perfecto, cómo contar hasta cinco en japonés o una receta favorita).

7. Aprovecha la creatividad y la música.

Use melodías familiares para que los jóvenes creen una canción basada en el contenido que se está aprendiendo. En equipos de tres, haga que cada persona escriba dos palabras que le vengan a la mente con respecto al tema. Luego, concédales cinco minutos para crear una canción usando las seis palabras al tono que elijan. (En nuestro entrenamiento cerebral, usamos una melodía de campamento para enseñar acerca de tres partes importantes del cerebro).

8. Hacer un foco de 30 segundos.

En los equipos de mesa, dé a cada persona 30 segundos para compartir todo lo que sepa sobre un tema. Cuando se acabe el tiempo, a medida que cambia de habladores en cada mesa, también puede cambiar de tema. Esto se puede usar como una actividad para conocerte o como una revisión de contenido.

Nuestro mantra "jugar con un propósito" nos ha funcionado bien a lo largo de nuestros años de trabajo con jóvenes. Esperamos que encuentre que, para su deleite, agrega vida y energía a sus interacciones y momentos de enseñanza con los jóvenes.

Concepto de estrategias de aprendizaje

Cuando los estudiantes asisten a la información, intente ver cómo las nuevas ideas se relacionan entre sí, o intente relacionar la nueva información con el conocimiento previo de que están involucrados en el uso de la estrategia. Una estrategia es un evento mental llevado a cabo por el alumno para lograr un objetivo deseado (como recordar algún hecho). Por ejemplo, si el maestro anuncia que habrá una prueba el próximo jueves, el estudiante puede repetir

ese hecho una y otra vez (ensayo) hasta que el estudiante esté seguro de que lo recuerda.

El aprendizaje basado en el juego ha sido tradicionalmente el enfoque educativo implementado por los maestros en los programas preescolares australianos. Apoya los marcos de aprendizaje temprano del gobierno estatal y nacional.

Las investigaciones han demostrado los beneficios a largo plazo de los programas de alta calidad de jardín de infantes basados en juegos, en los que los niños están expuestos al aprendizaje y la resolución de problemas a través de actividades de iniciativa propia y la orientación de los maestros.

En contraste con el aprendizaje basado en el juego, los enfoques centrados en el maestro se centran en instruir a los niños pequeños en habilidades académicas básicas. Si bien este estilo de enseñanza y aprendizaje más estructurado es el enfoque tradicional de los programas de la escuela primaria, está surgiendo la investigación de que el aprendizaje basado en el juego es más efectivo en los programas de la escuela primaria. En estos estudios recientes, los resultados de aprendizaje de los niños se muestran más altos en un programa basado en el juego en comparación con los resultados de aprendizaje de los niños en los enfoques de instrucción directa.

La investigación también ha identificado que los niños pequeños en los programas de instrucción directa pueden experimentar efectos negativos. Estos incluyen estrés, disminución de la motivación para el aprendizaje y

problemas de comportamiento. Esto es particularmente cierto para los niños que todavía no están listos para una instrucción académica más formal.

Un modelo cognitivo de juego y aprendizaje.

La relación del juego aprendizaje y con el desarrollo cognitivo está incrustada en diferentes dominios de pensamiento e investigación. Al comienzo del estudio del pensamiento y la razón, Aristóteles consideraba que la imaginación era la forma en que las imágenes se presentan a la mente, afirmando que "el alma nunca piensa sin una imagen" (De Anima, 431a, 15-20). Mucho más tarde, Paivio creó su "Teoría de codificación dual" (disponible en: www.gwu.edu/~tip/paivio.html) en la que asumió que existen dos subsistemas cognitivos, uno especializado para la representación y el procesamiento de eventos no verbales y el Otro para tratar con el lenguaje. Paivio creía que el aprendizaje mejora cuando ambos subsistemas cognitivos están comprometidos; es decir, cuando el alumno procesa elementos tanto verbales como no verbales. Craik y Lockhart (1972) estudiaron la memoria y concluyeron que el conocimiento que se codifica en la memoria depende de la profundidad o el nivel de procesamiento de la información presentada a medida que se codifica en la memoria. La profundidad del procesamiento, a su vez, depende del continuo um del procesamiento sensorial al semántico. Jonassen (1988) estudió los cursos de microcomputadoras y compuso una serie de suposiciones sobre cómo se produce el aprendizaje, que incluyen:

- Los alumnos deben atender a los estímulos;

- Los estudiantes necesitan acceder al conocimiento existente con el cual relacionar el conocimiento nuevo;
- Los estudiantes necesitan realinear la estructura del conocimiento existente para adaptarse a la nueva información;
- Los estudiantes necesitan codificar la base de conocimiento reestructurada en la memoria; y
- El significado es individualizado, construido por el alumno, utilizando el conocimiento existente como la base para interpretar la información y construir un nuevo conocimiento.

Jonassen se hizo eco del énfasis de Craik y Lockhart en aumentar la profundidad del procesamiento mediante el uso de estrategias de instrucción adecuadas en el curso para promover los métodos de aprendizaje anteriores. Entre otros métodos para aumentar la profundidad del procesamiento, se incluyen las imágenes mentales, la reflexión de las creencias de Paivio y la hipótesis generativa de Wittrock (1978), que sostiene que el significado se genera al activar y alterar las estructuras de conocimiento existentes para interpretar lo que se presenta. El aprendizaje generativo depende de un conjunto complejo de elaboraciones y transformaciones únicas para cada alumno (Jonassen, 1988).

Definición de Estrategias lúdicas

- El juego es una construcción psicológica que incluye una variedad de comportamientos humanos y, por lo tanto, ha recibido mucha atención en los últimos 30 años. Surgiendo de una perspectiva que originalmente

enfaticaba la adaptación social como un efecto del juego en los escritos de Montessori a principios del siglo XIX y como una expresión de las necesidades primarias en los escritos de Freud a principios del siglo veinte, el juego se ha conectado a muchas otras construcciones psicológicas, como formación del lenguaje, simbolismo, abstracción de prototipos intelectuales, adquisición del uso de herramientas, desarrollo de habilidades sociales, perspectiva o toma de roles y desarrollo de la creatividad (Sutton-Smith, 1979; Christie y Johnsen, 1983).

- Como concepto abstracto, el juego es lo suficientemente rico y ambiguo como para vincularlo de manera efectiva con estos constructos y muchos más; sin embargo, una definición consensual y operativa del juego continúa eludiendo a los investigadores en los campos de la psicología, antropología, educación y sociología (Lentz, 1982, Levy, 1978). Lentz resume claramente este dilema diciendo: "Parece que intuitivamente sabemos qué es el juego, pero todavía tenemos dificultades para definir exactamente qué factores están involucrados en el proceso de juego" (p. 68). F.A. Beach fue uno de los primeros en estudiar el comportamiento del juego en el reino animal y hacer generalizaciones de juego a los humanos. Respecto a la falta de comprensión del juego, Beach afirmó:

- Por otro lado, se encuentra nuestra innegable ignorancia en cuanto a la naturaleza esencial del juego, sus causas y sus resultados. La riqueza de la evidencia observacional contrasta con la pobreza del conocimiento científico. La mayoría de las interpretaciones que pretenden definir o

explicar el juego son de naturaleza especulativa, derivadas deductivamente y no han sido probadas por completo. (Playa, 1945, p. 523, 527)

El juego es una poderosa estrategia para poner en acción muchas de las ideas sugeridas por la investigación y las ciencias sociales. Por ejemplo, inherente al juego puede encontrar desafío, novedad y movimiento, todos los elementos que ayudan a que el cerebro se involucre y se mantenga saludable. El juego desarrolla la comunicación y las habilidades sociales, enseña la autoconciencia y puede usarse para ayudar a desarrollar las habilidades de aprendizaje socioemocional (SEL). Contribuye al desarrollo personal y grupal, y es un lugar para ayudar a los jóvenes a descomprimir.

Sumado a todo eso, jugar no es una tarea difícil para los jóvenes, son expertos naturales cuando se trata de jugar. El juego es su trabajo y su forma de conectarse con el mundo. En el juego cobran vida, están activamente comprometidos y presentes. Simplemente tiene sentido común hacer del juego una práctica común en su conjunto de herramientas para ayudar a los jóvenes a aprender.

Definición de Juego didáctico

También llamados juegos educativos pues son aquellos diseñados intencionalmente con el propósito de la educación, o aquellos juegos de entretenimiento que tienen valores incidentales o educativos. Los juegos educativos están diseñados para ayudar a las personas a comprender conceptos, aprender el dominio y desarrollar habilidades para resolver problemas mientras juegan.

2.2.1. Desarrollo de la atención

2.2.2.1. Definición

Atención: la capacidad de enfocarse selectivamente en un estímulo seleccionado, mantener ese enfoque y cambiarlo a voluntad. La capacidad de concentrarse.

"Todos saben qué es la atención", escribió William James en sus *Principles of Psychology* (1890). "Implica retirarse de algunas cosas para tratar con otras de manera efectiva, y es una condición que tiene un verdadero opuesto en el estado confuso, aturdido, despistado".

La atención es importante para el aprendizaje. El aprendizaje es más eficiente cuando una persona está prestando atención. La mala atención puede ser un signo clave de los trastornos de conducta en los niños, como la hiperactividad, el trastorno por déficit de atención y los trastornos del aprendizaje.

2.2.2.2. Definición de la variable Atención

La atención es la conciencia del aquí y el ahora de manera focal y perceptiva. Para los primeros psicólogos, como Edward Bradford Titchener, la atención determinó el contenido de la conciencia e influyó en la calidad de la experiencia consciente. En los años subsiguientes, se puso menos énfasis en el elemento subjetivo de la conciencia y más en los patrones de comportamiento mediante los cuales se podía reconocer la atención en otros.

Aunque la experiencia humana está determinada por la forma en que las personas dirigen su atención, es evidente que no tienen un control completo sobre esa dirección. Hay, por ejemplo, momentos en que una persona tiene dificultad para concentrar la atención en una tarea, una conversación o un conjunto de eventos. En otros momentos, la atención de un individuo es "captada" por un evento inesperado en lugar de ser dirigida voluntariamente hacia él.

Si bien se puede esperar que la conciencia actual sea la totalidad de todos esos eventos en un momento dado, claramente este no es el caso. Dentro de este vasto campo de experiencias potenciales, un individuo se enfoca, o atiende, a un subconjunto limitado de la totalidad. Este subconjunto constituye el campo subjetivo de la conciencia. Es posible determinar la razón de esta limitación. El control y la coordinación de los muchos insumos y experiencias almacenadas y la organización de patrones de respuesta apropiados son la provincia del cerebro. El cerebro tiene capacidades de procesamiento impresionantes, pero tiene una capacidad limitada. Una persona no puede experimentar conscientemente todos los eventos e información disponibles en un momento dado. Del mismo modo, es imposible iniciar, simultáneamente, un número ilimitado de acciones diferentes. La pregunta se convierte en una de las formas en que se selecciona un subconjunto apropiado de entradas, procesos intermedios y salidas para llamar la atención y comprometer los recursos disponibles.

La atención, entonces, puede entenderse como una condición de conciencia selectiva que gobierna el alcance y la calidad de las interacciones con el entorno. No se mantiene necesariamente bajo control voluntario.

¿Qué es la Atención?

Según John Ratey (2001), la atención es más que solo notar los estímulos entrantes. Implica una serie de procesos que incluyen filtrar las percepciones, equilibrar las percepciones múltiples y asignar un significado emocional a estas percepciones.

Hay dos formas principales de atención: pasiva y activa. La atención pasiva se refiere al proceso involuntario dirigido por eventos externos que se destacan de su entorno, como un destello brillante, un olor fuerte o un ruido fuerte repentino. Podríamos decir que porque la atención pasiva es involuntaria, es fácil. La atención activa es voluntaria y se guía por el estado de alerta, la concentración, el interés y las necesidades, como la curiosidad y el hambre. La atención activa también implica esfuerzo (Gaddes, 1994).

La atención activa es un proceso cognitivo multidimensional que incluye la capacidad de seleccionar y concentrarse en lo que es importante en un momento dado, la capacidad de mantener constantemente el esfuerzo mental al realizar tareas que requieren energía mental y la capacidad de inhibir la acción o el pensamiento mientras se prevén acciones alternativas. o pensamientos. En otras palabras, es un proceso complejo que incluye sentirse alerta y excitado, seleccionar lo que deberíamos atender, ignorar lo que no queremos atender y mantener nuestro enfoque durante el tiempo correcto. La atención nos permite planificar o previsualizar, monitorear y regular nuestros pensamientos y acciones.

La atención es el primer paso en el proceso de aprendizaje. No podemos entender, aprender o recordar aquello a lo que no atendemos primero. Levine (1987, 1990, 1998, 2002) ha proporcionado un marco conceptual para comprender el proceso de atención y lo que sucede a los estudiantes cuando se producen desgloses en este proceso. Además, Russell Barkley (1997, 1998) también ha contribuido a nuestra comprensión de la atención. Veamos ahora cada uno de los componentes de la atención.

2.2.2. Dimensiones de la variable Déficit de Atención

a) Concentración

La concentración se define como la atención mental cercana a algo.

b) Habilidades sociales

La interacción social es un hecho de la vida. Ya sea entre compañeros en el entorno escolar, en el trabajo, en casa entre la familia, o caminando por la calle en una brillante mañana de primavera, las personas se involucran en intercambios entre ellas. Las habilidades sociales son la capacidad de interactuar interpersonalmente con la autodisciplina, junto con la capacidad de resolver los problemas interpersonales que puedan surgir. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo exitoso y la cooperación.

¿Cómo se desarrollan las habilidades sociales?

Cada niño nace con la codificación genética que dice quiénes serán. Sin embargo, esta base de la **personalidad** (la esencia de quién es un individuo está separado de todos los demás) debe desarrollarse y completarse a medida que la persona crece. Un bebé exhibe rasgos de personalidad en la forma en que socializa con otras personas y su alrededor, pero esa personalidad infantil aún no está completamente desarrollada. Lo que el niño ve, lo que se les enseña y cómo comienzan a percibir el mundo, todo sirve para ampliar su personalidad y enmarcarlo.

Muchas teorías e instrumentos diferentes intentan codificar la personalidad para que las personas puedan determinar quiénes son. Una teoría determina la personalidad basándose en cinco rasgos: extraversión, amabilidad, conciencia, neuroticismo y apertura. Todos tenemos una cierta cantidad de cada uno de los cinco rasgos, pero algunos rasgos dominan a los otros. Una persona que es consciente (autodisciplinada y obediente) por naturaleza desarrollará habilidades sociales más fácilmente que alguien que es naturalmente neurótico (ansioso y vulnerable).

Sin embargo, la personalidad no es el principal determinante de las habilidades sociales. La mayoría de las personas tienen éxito socialmente porque se les enseñó a ser.

Competencias de habilidades sociales

Los padres enseñan habilidades sociales en la forma en que interactúan entre sí y con quienes les rodean. Ellos (los padres) junto con los maestros también ayudan a los niños a aprender habilidades sociales al ayudarlos a comprender y practicar

ciertas competencias (habilidades) como:

Cooperación: ayudar, ser sociable, tratar de ser acomedido en todo momento

Trabajo en equipo

Ser amigo: hay muchos niveles de amistad, nuestro tema sobre Hacer amigos te dirá más.

Compartir - como golosinas, pertenencias e ideas con otros, (lo que significa el tuyo y el de ellos).

Participación: unirse y "darle una oportunidad" así creas que no eres bueno intentar hacerlo.

Ser paciente: tratar de tener paciencia y esperar su turno.

Ayudar a los demás, si ves que alguien se encuentra en problemas, o preguntarnos solo los grandes ayudan, los niños también pueden hacerlo.

Seguir instrucciones: respetar las reglas.

Permanecer en la tarea: no obstaculizar el trabajo de otras personas, dedicarnos al nuestro.

Aceptar las diferencias: respetar el pensamiento y lo sentimiento de las personas, tener en cuenta que no todos tomamos las cosas de una misma manera.

Escuchar – si ya pasó tu turno de expresarte, permite que otros puedan hacerlo.

Elogiar a los demás siempre es bueno felicitar al compañero cuando lo ha hecho bien , si fuera lo contrario someramente decírselo y alentarle para que no haya

desanimado.

Comunicación e interacción positivas: si tienes un buen trato con los demás, entonces ellos automáticamente lo serán contigo.

Ser amable con los demás

Respetarnos a nosotros mismos, a los demás y a la propiedad, y aceptar la responsabilidad por lo que dice o hace. Esto incluye ser honesto y sincero. Echa un vistazo a nuestros temas sobre chismes, Decir mentiras, Hacer trampa en la escuela y Hacer trampa en el deporte y los juegos.

Ser respetuoso a los derechos de los demás y también a los tuyos. Nuestro tema

Respeto: una forma de vida puede darte más información.

Resolver conflictos cuando tiene un problema con alguien o tiene un problema con usted. La resolución de conflictos te ayudará aquí.

Trabajamos con los niños para dividir las habilidades sociales en las siguientes áreas, y luego todos decidimos qué habilidades particulares se necesitaban para cada área.

Importancia de la Atención

- Prestar atención es el primer paso en el proceso de aprendizaje.
- Todos a veces no prestan atención, pero algunas personas no prestan mucha atención.
- No prestar atención a lo que está haciendo puede ser un problema tanto para niños como para adultos. Por ejemplo, no escuchar las instrucciones en clase puede

hacer que un estudiante haga una tarea mal, y ejecutar una señal de alto puede hacer que un adulto tenga un accidente u obtenga una multa de tránsito.

- Es fácil para casi cualquier persona prestar atención a las cosas que son interesantes o emocionantes para él.
- Es difícil prestar atención a las cosas que no son muy interesantes o interesantes para ellos.
- Las emociones como sentirse ansioso, triste o deprimido dificultan que las personas presten atención.
- Es difícil prestar atención a las cosas cuando estamos cansados, enfermos o no nos sentimos bien.
- Las personas difieren en su capacidad para centrar su atención en el momento adecuado en lo que es importante.
- Es posible que las personas manejen sus problemas de atención.

Alerta y excitación

La alerta es el paso inicial en el proceso de atención. Si vamos a hacer algo o escuchar a alguien, lo primero que necesitamos es sentirnos alerta y excitados. En otras palabras, debemos sentir que nuestra batería está cargada, como que nuestro cerebro tiene energía. Justo como nuestros cuerpos necesitan energía física si vamos a correr, nuestros cerebros necesitan energía mental si vamos a pensar.

Podría ayudarnos a comprender la energía mental y el estado de alerta si pensamos en un petardo cuando se está disparando. Brilla y se ilumina; ¡Estalla con energía! Si

fuera una persona, probablemente se sentiría muy vivo y emocionado.

La parte del cerebro que controla nuestra capacidad de excitación y alerta es el Sistema de activación reticular o RAS para abreviar. El RAS se encuentra en el tronco cerebral en la parte posterior del cuello. Es la parte del cerebro que nos ayuda a sentirnos alerta y excitados cuando nos levantamos por la mañana. También nos permite sentirnos cansados por la noche para poder dormir. Podemos pensar que el RAS tiene un termostato como los de nuestras casas o escuelas que controlan la temperatura de la habitación. Por la mañana, el "termostato" nos activa para que nos despertemos y estemos alertas. Por la noche, el termostato en el RAS hace todo lo contrario. Disminuye nuestro nivel de actividad mental, por lo que ya no nos sentimos alertas. En cambio, nos sentimos cansados y con sueño. Si todavía nos sintiéramos alertas, no podríamos dormir muy fácilmente. El RAS funciona por sí solo. No tenemos que decirle qué hacer, y generalmente ni siquiera pensamos en ello. Es una parte natural de cada día.

Selectividad y determinación de saliencia.

El siguiente paso en el proceso de atención se llama selectividad. En cualquier momento, hay una multitud de estímulos que son potencialmente capaces de captar nuestra atención. Debido a que es imposible atenderlos a todos, debemos decidir cuáles son los más importantes. Según Levine (1990), la atención es el selector de canales del cerebro. Cuando los alumnos están en un aula, pueden prestar atención a lo que hacen los demás alumnos, lo que está escrito en la pizarra, el color de los zapatos nuevos de sus amigos, alguien que camina por el pasillo o lo que dice su maestro. A partir de estas muchas posibilidades, el cerebro debe decidir cuáles son las más relevantes de un momento a otro y concentrarse o concentrarse en ellas. Además, incluso cuando se

concentra en una determinada tarea, a menudo hay partes de esa tarea que son más importantes que otras y se deben examinar detenidamente. La capacidad de seleccionar la parte más importante de una tarea se llama determinación de saliencia. Si un estímulo es sobresaliente, se destaca entre otros estímulos. Por ejemplo, si estuviéramos en el centro comercial y nos pasaran un grupo de cincuenta personas, todas vestidas con ropa bastante común y con peinados normales, probablemente no notemos ninguna en particular. Sin embargo, si en este grupo de personas hubiera una persona que no usaba ropa y tenía el pelo azul, ¡ciertamente recordaríamos a la persona! Él sería muy importante para nosotros.

En el aula, si el maestro da instrucciones sobre cómo completar una tarea, estas instrucciones son la información más destacada en ese momento y, por lo tanto, a qué se debe prestar atención. Además, si el maestro está dando una conferencia en clase y los estudiantes toman notas, no pueden escribir cada palabra que el maestro está diciendo; no hay tiempo suficiente para hacer eso. Por lo tanto, deben decidir qué es lo más importante o relevante y escribir solo esta información en sus cuadernos.

La parte del cerebro que controla nuestra capacidad para seleccionar la información más importante o relevante son los lóbulos frontales. Esta parte del cerebro está justo detrás de nuestra frente. La Dra. Martha Denkla de la Universidad Johns Hopkins compara la parte RAS del cerebro con los lóbulos frontales. Ella dice que el RAS es como las luces en una casa. El RAS ilumina todo. Los lóbulos frontales son como focos. Dirigen la luz a lugares específicos. Entonces, el RAS nos da alerta mental o energía y los lóbulos frontales nos dicen dónde y por cuánto tiempo debemos dirigir esa energía.

Distracción

Para seleccionar los estímulos más importantes o destacados que debemos atender en un momento dado, debemos filtrar o ignorar otras cosas que nos puedan distraer. Las distracciones pueden ser visuales, como otras personas que están cerca de nosotros o las aves en el árbol justo afuera de la ventana. Pueden ser auditivos, como el tic de reloj en la pared. Pueden ser nuestros propios cuerpos, como sentir hambre. También podemos distraernos con nuestros propios pensamientos. Este tipo particular de distracción puede tomar la forma de soñar despierto o participar en un vuelo libre de ideas en el que un pensamiento conduce a otro que conduce a otro y así sucesivamente.

Levine (1998) se refiere al vuelo libre como la propagación de la activación mental. En algunas circunstancias, el vuelo libre es deseable y puede describirse como creatividad o pensamiento divergente. De hecho, según Ned Hallowell (1994), la creatividad es un déficit de atención que se soluciona. Otras distracciones mentales pueden ser pensar en el futuro o en lo que vendrá después en lugar de lo que está sucediendo en el momento presente, como lo que haremos durante el fin de semana o la prueba que tendremos mañana.

Duración de la atención

Una vez que decidimos qué debemos atender y filtramos las distracciones, debemos atenderlo durante el tiempo adecuado, no demasiado largo ni demasiado corto. Esto se llama duración de la atención. Levine también llama a esto mantenimiento focal. Mantenimiento focal significa exactamente lo que parece que significa: mantenerse o mantenerse enfocado.

En la primera sección sobre el estado de alerta y la excitación, hablamos sobre la

necesidad de energía mental para pensar. Para mantener el enfoque, no solo tenemos que tener energía mental, también debemos mantener o mantener esta energía mental durante un tiempo suficiente. Al igual que necesitamos energía física para comenzar una carrera, también necesitamos suficiente energía para terminar la carrera. En otras palabras, nuestra energía debe ser consistente; debe durar la cantidad de tiempo correcta.

Algunas tareas físicas requieren más energía que otras. Por ejemplo, se necesita más energía para correr una milla que para caminar una milla. Es lo mismo con las tareas que requieren energía mental para completar. Algunos toman más energía mental que otros. La mayoría de los estudiantes en la escuela tienen tareas que les gusta hacer o que son fáciles de hacer, y tareas que no les gusta hacer o que son difíciles para ellos. Las tareas más difíciles, generalmente las tareas que no les gustan, siempre requieren más esfuerzo mental. Por ejemplo, si a una persona realmente le gusta jugar a Nintendo u otros videojuegos electrónicos, realmente no se necesita mucha energía mental para prestar atención al jugar. Además, si a una persona realmente le gustan las matemáticas, por lo general no requiere mucha energía mental o esfuerzo para que haga su trabajo de matemáticas. Pero si no le gustan las matemáticas y / o es muy difícil para él, entonces el estudiante debe gastar considerable energía mental o esfuerzo para hacer matemáticas. Además, una vez que un estudiante comienza sus matemáticas, debe tener suficiente energía mental para terminarla.

Al igual que la energía física debe ser constante o constante para correr una carrera, la energía mental debe ser constante o constante para completar una tarea que requiere pensar. La parte del cerebro que controla nuestra capacidad para mantener la energía mental durante un tiempo suficiente son los lóbulos frontales. Esta es la misma parte

que controla nuestra capacidad para seleccionar qué información es la más importante o relevante.

Vista previa y planificación

El quinto componente de la atención se llama vista previa. La previsualización puede pensarse como reflexión y planificación. Antes de actuar, debemos considerar todas las acciones posibles que podríamos realizar y decidir entre ellas cuál es la mejor, dado el conjunto específico de circunstancias en las que nos encontramos. Para hacer esto, debemos considerar las consecuencias de cada acción posible y eliminar aquellas que no conducen al resultado deseado. No tomarse el tiempo para participar en la planificación o vista previa necesaria se llama impulsividad, o la incapacidad de inhibir el comportamiento o de regular el comportamiento por sus consecuencias (Barkley, 1990). El comportamiento que necesita ser regulado puede ser cognitivo (pensamientos), verbal, emocional o motor.

La vista previa es importante cuando uno está interactuando con otras personas, y es importante en el aula. Por ejemplo, muchos maestros no quieren que los estudiantes hablen en clase sin levantar primero las manos. Entonces, cuando una estudiante piensa en algo que quiere decir, debe detenerse y decirse a sí misma: "Primero debo levantar la mano, o la Sra. Smith se enojará conmigo". Además, si una persona está teniendo una conversación con un La amiga y la amiga están diciendo algo que le recuerda algo que ella quiere decir, que debe esperar hasta que su amiga termine de hablar antes de hablar. Otro momento en el que las habilidades de vista previa son importantes es cuando una persona está tomando una prueba, especialmente una prueba de opción múltiple. El examinador debe leer todas las opciones y pensar si cada una de ellas es correcta antes de que marque una como correcta en su papel.

Autocontrol y autorregulación

El sexto componente de la atención se llama autocontrol o autorregulación, y es un problema de control de calidad. Este componente implica verificar una tarea en progreso, evaluar el progreso y hacer ajustes cuando sea necesario. Además, implica revisar una tarea después de que se haya completado y asegurarse de que se realiza correctamente. En resumen, el autocontrol y la autorregulación están "observándonos" a nosotros mismos haciendo algo mientras lo hacemos.

Por ejemplo, cuando se habla con un amigo, una persona debe estar muy consciente de lo que le está diciendo a su amigo mientras lo dice. Mira esta situación. Una persona acaba de recibir un nuevo perro y está muy emocionada por su nueva mascota. Sin embargo, cuando habla con un amigo cuyo perro fue atropellado por un automóvil, ella "observa" cuidadosamente para evaluar la respuesta de su amiga a la emoción expresada por su nuevo perro. Si ve que la conversación está devolviendo los sentimientos tristes de su amiga por haber perdido a su mascota, ella expresa su simpatía y cambia el tema.

El autocontrol es importante cuando uno está haciendo el trabajo escolar o tomando exámenes. Por ejemplo, cuando se trabaja con problemas de matemáticas, un estudiante debe revisar su trabajo para asegurarse de que no cometió un error de cálculo por descuido. Otra tarea que requiere autocontrol es cuando uno está escribiendo un documento. El escritor querrá asegurarse de controlarse para no desviarse del tema o cometer errores gramaticales por descuido.

La autorregulación también incluye regular la velocidad de concentración o la atención a una tarea. Para completar una tarea, no solo se debe asignar suficiente tiempo (es

decir, la duración) a la tarea, sino que también debe ser suficiente para que cada aspecto relevante de la tarea pueda ser atendido. La autorregulación implica juzgar la cantidad de tiempo para asignar a una tarea general, así como a partes de la tarea. Además, implica la capacidad de predecir cuánto tiempo tomará completar una tarea específica.

Las tareas que son realmente difíciles y / o realmente importantes deben tener más tiempo para completar que las tareas que son más fáciles o menos importantes. Por ejemplo, debería dedicarse más tiempo a leer un largo capítulo de estudios sociales que a trabajar con cinco problemas cortos en matemáticas. Además, al leer el capítulo de estudios sociales, debe dedicarse más tiempo a los conceptos que son más difíciles de entender que a los que son más fáciles de entender. Otra situación que llama la autorregulación es cuando un estudiante necesita estudiar para un examen. Si un estudiante tiene un examen de matemáticas al día siguiente, querrá dedicar tiempo adicional para estudiar matemáticas o resolver algunos problemas adicionales para estar seguro de que está listo para el examen.

Necesidad de estimulación y movimiento corporal.

Otros factores que están asociados con la atención incluyen la necesidad de estimulación y la necesidad de movimiento del cuerpo. Hay una teoría en psicología que propone que todos nosotros tenemos lo que se conoce como un nivel óptimo de excitación. Es decir, cada uno de nosotros tiene algún nivel de estimulación en el que estamos más cómodos. Para algunas personas, ese nivel óptimo de excitación está por encima del promedio y necesitan una estimulación considerable para sentirse "cómodos". Estos individuos a menudo son llamados buscadores de emociones. Es posible que disfruten de actividades como ir rápido en autos, planear y hacer paracaidismo. Se sienten aburridos fácilmente y encuentran el aburrimiento intolerable. A otras personas no les gustan los altos niveles de

estimulación y se sienten lo suficientemente excitados cuando están sentados en casa leyendo un buen libro o hablando por teléfono con un amigo. Encuentran el andar en autos que se mueven rápidamente y el ala delta es intolerable.

Del mismo modo, hay personas que parecen tener un exceso de energía y movimiento en comparación con los demás. Nacen con una mayor necesidad de moverse que es biológico y auténtico. Este movimiento es a menudo referido como hiperactividad. Las personas que son hiperactivas a menudo también se describen como "siempre en movimiento" o "conducidas como un motor". Contener o canalizar este exceso de energía y movimiento puede presentar un desafío en la escuela, ya que estar en la escuela requiere que los estudiantes se sienten en los escritorios y escuchen gran parte del día, al igual que estar en largas reuniones de negocios o conferencias requiere lo mismo para muchos adultos. La Dra. Martha Denkla de la Universidad Johns Hopkins dice que lo más difícil que tienen que hacer los niños en la escuela es quedarse quieto todo el día. Para algunos niños y para algunos adultos, sentarse quieto es casi imposible, por lo que pueden moverse o sacudir mucho la pierna o el pie. Para algunos, esta inquietud puede ser una estrategia compensatoria que los ayude a mantenerse alerta y despierto.

Si bien no todas las personas con problemas de atención muestran una hiperactividad visible, pueden experimentar una hiperactividad de los pensamientos. Es decir, su pensamiento puede estar en alta velocidad. Pueden decir que su mente siempre está corriendo. O bien, pueden decir que siempre se sienten inquietos. Este inquieto es muy incómodo para ellos.

En resumen, la atención es un proceso muy complicado con muchas partes. Comprender las partes puede ayudar a un estudiante a saber qué debe hacer en la escuela para prestar atención y aprender más fácilmente.

¿Qué es el aprendizaje basado en el juego?

Los niños están motivados naturalmente para jugar. Un programa basado en el juego se basa en esta motivación, utilizando el juego como contexto para el aprendizaje. En este contexto, los niños pueden explorar, experimentar, descubrir y resolver problemas de manera imaginativa y lúdica .

Un enfoque basado en el juego implica tanto el aprendizaje iniciado por el niño como el apoyado por el maestro. El profesor alienta el aprendizaje y la indagación de los niños a través de interacciones que apuntan a extender su pensamiento a niveles más altos.

Por ejemplo, mientras los niños juegan con bloques, un profesor puede plantear preguntas que fomenten la resolución de problemas, la predicción y la hipótesis. El profesor también puede llevar la conciencia del niño hacia los conceptos de matemáticas, ciencias y alfabetización, lo que les permite participar en dichos conceptos a través del aprendizaje práctico.

Si bien se necesita evidencia adicional sobre las relaciones de causa y efecto entre el juego y el aprendizaje, los hallazgos de la investigación generalmente respaldan el valor de los programas de buena calidad basados en el juego en los primeros años .

2.3. Definición de términos básicos

Estrategias Lúdicas:

Vygotsky en el juego y el aprendizaje:

El juego crea una zona de proximal desarrollo del niño. En juego un niño siempre se comporta más allá de su edad promedio por encima de su

comportamiento cotidiano; en juego es cómo, aunque él era una cabeza más alta que él mismo.

Definición formal de juego (Salen y Zimmerman)

Un juego es un sistema en el que los jugadores se involucran en un artificial conflicto, definido por reglas, que resulta en una cuantificable salir.

Aprendizaje: Bennett, (2011) hizo demasiado hincapié en el poder de juegos y jugar a facilitar profundo y aprendizaje significativo donde más productivo y motivando experiencias de aprendizaje son tomando lugar afuera de colegio jugando y participación donde los niños hacen disfruta aprendiendo a través de tener un sentido de ellos propio Progresión y donde el aprendizaje es relevante y apropiado. Ersoz, (2000) estuvo de acuerdo en que enseñar con éxito no es solo una cuestión de método. Él enfatizado ese la mejor lección mayo fallar debido a la hecho de que el personal diversidad y necesidades son subestimado por lo tanto, es vale la pena mirar para razones detrás su pasividad cual podría ser debido a Falta de diversión e interés.

Dimensión Cognitiva: Es una dimensión de la teoría del capital social utilizada para proporcionar una lente para examinar las relaciones de red mediante el análisis de sus valores, creencias y normas compartidas

Dimensión Comunicativa: Dentro de los propósitos de la escuela, esta dimensión hacer referencia al lenguaje, la cual se orienta a mejorar las relaciones sociales que se establecerán entre niños y niñas, así mismo busca ayudar a que cada uno de ellos sepa quién es (identidad) y sienta seguridad de sí mismo.

Dimensión Axiológica: Esta dimensión tiene que ver con la asunción de valores, que conforma el conocimiento.

Dimensión Praxiológica: Esta dimensión es donde se identifican las aptitudes de cada niño, aplicando los aprendizajes a su diario vivir y en continua relación con ella.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Las estrategias lúdicas se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de la Merced – Caleta de Carquín.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Los juegos lúdicos de razonamiento se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.
- Los juegos de construcción o dirigidos se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

- Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

2.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1.

Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juegos de razonamiento	Resuelve correctamente actividades relacionadas con el razonamiento	4	Bajo	5 -9
			Medio	10 -14
			Alto	15 -20
Juegos de construcción o dirigidos	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego	4	Bajo	5 -9
			Medio	10 -14
			Alto	15 -20
Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la aplicación del saber con el entorno,	4	Bajo	5 -9
			Medio	10 -14
			Alto	15 -20
Las estrategias lúdicas		12	Bajo	15 -29
			Medio	30 -44
			Alto	45 -60

Tabla 2

Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Hiperactividad	<ul style="list-style-type: none"> Inquietud o movimiento constante Errante Hablando demasiado No puede permanecer en actividades tranquilas 	5	Bajo Medio Alto	5 -9 10 -14 15 -20
Concentración	<ul style="list-style-type: none"> No mantiene la atención en tareas o actividades No sigue los pasos según el orden. 	5	Bajo Medio Alto	5 -9 10 -14 15 -20
Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> No coopera Siempre está de mal humor 	5	Bajo Medio Alto	5 -9 10 -14 15 -20
La atención		15	Bajo Medio Alto	15 -29 30 -44 45 -60

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

De tipo **correlacional** pues definiremos si existe relación entre las variables mencionadas.

3.2. Diseño del estudio

De diseño **Transeccional** o conocido como **diseño Transversal** (No experimental), basado en las observaciones de las variables existentes que no serán manipuladas deliberadamente.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

El lugar elegido para la presente investigación es la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, con un total de población de 60 estudiantes del nivel inicial, distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 3.

Población de estudio

Aula	Cantidad
3 años	20
4 años	20
5 años	20
Total	60

Fuente: I.E N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín

3.3.2. Muestra

La muestra fue de 20 niños del nivel inicial de la edad de 5 años, elegidos por conveniencia.

Tabla 4

Muestra de estudio

Aula	Cantidad
Inicial de 5 años	20
Total	20

Fuente: I.E Nº 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín

Método de investigación

De método deductivo y diseño descriptivo - correlacional,

3.4. Técnicas e de recolección de datos

Instrumentos utilizados

- ✓ observación
- ✓ Ficha de observación

Para medir la variable Estrategias lúdicas, se consideró la siguiente escala de Likert:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

Para medir la variable desarrollo de la atención, se consideró el siguiente cuestionario:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
Algunas veces	(2)
Nunca	(1)

a) Validez del instrumento

Validez del cuestionario sobre la variable estrategias lúdicas, fue sometida a criterio por docentes especializados, los cuales en su ardua experiencia validando instrumentos, serán apoyo a nuestra investigación.

Tabla 5

Validez del cuestionario

Juicio de expertos

Expertos	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad del instrumento
Experto 1	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 2	Hay Suficiencia	Es aplicable
Experto 3	Hay Suficiencia	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia.

3.5.Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Se elaborara los cuadros y gráficos estadísticos, para los cuales hemos utilizado programas especiales en este caso el SPSS - versión 21.0 en español).

b. Inferencial

Se sometió a prueba: Todas las hipótesis planteadas en nuestra investigación

Hallamos **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) con el cual podemos saber la relación que existe entre ambas variables.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

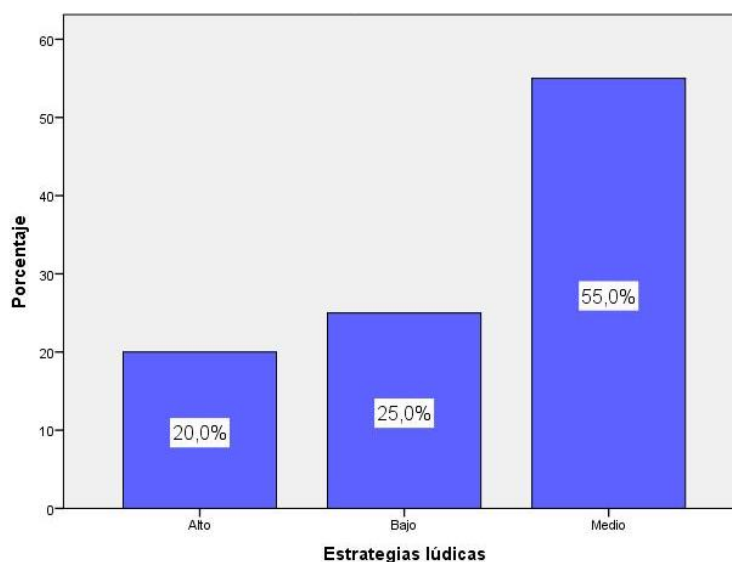
4.1. Resultados descriptivo de las variables.

Tabla 6

Estrategias lúdicas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	4	20,0	20,0	20,0
	Bajo	5	25,0	25,0	45,0
	Medio	11	55,0	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Fichas de observación aplicado a niños de 5 años de la I.E N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Figura 1



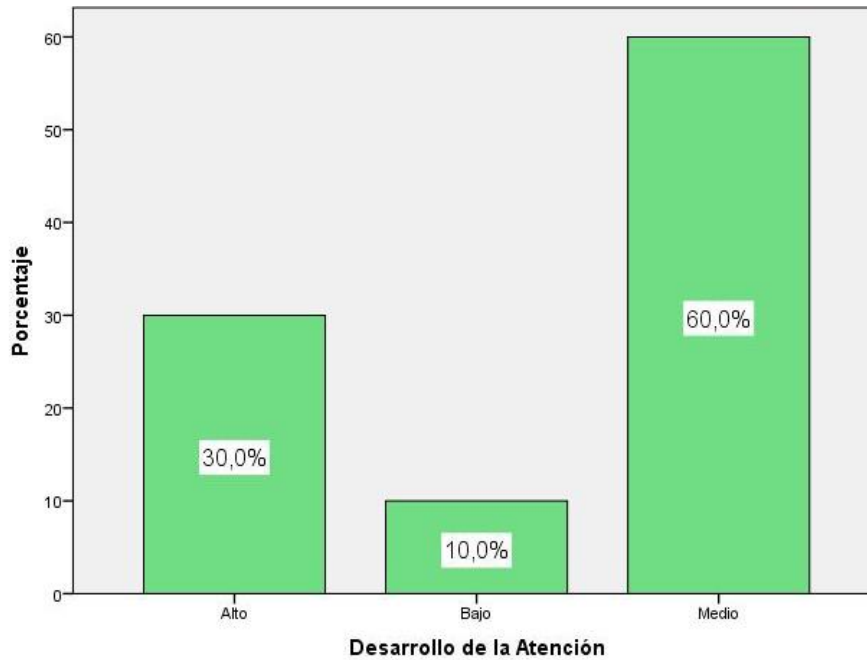
De la fig. 1, un 55,0% de niños de 5 años de la I.E N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín., alcanzaron un nivel medio en la variable estrategias lúdicas, un 25,0% consiguieron un nivel bajo y un 20,0% obtuvieron un nivel alto.

Tabla 7

Desarrollo de la Atención					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	30,0	30,0	30,0
	Bajo	2	10,0	10,0	40,0
	Medio	12	60,0	60,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Fichas de observación aplicado a niños de 5 años de la I.E Nª 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Figura 2



De la fig. 2, un 60,0% de niños de 5 años de la I.E Nª 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín., alcanzaron un nivel medio en la variable desarrollo de la atención, un 30,0% consiguieron un nivel alto y un 10,0% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Análisis de contingencia o análisis comparativo

Tabla 8

Análisis de contingencia entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención

Tabla de contingencia Estrategias lúdicas * Desarrollo de la Atención

		Desarrollo de la Atención			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Estrategias lúdicas	Bajo	2 40,0%	3 60,0%	0 0,0%	5 100,0%
	Medio	0 0,0%	9 81,8%	2 18,2%	11 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	4 100,0%	4 100,0%
Total		2 10,0%	12 60,0%	6 30,0%	20 100,0%

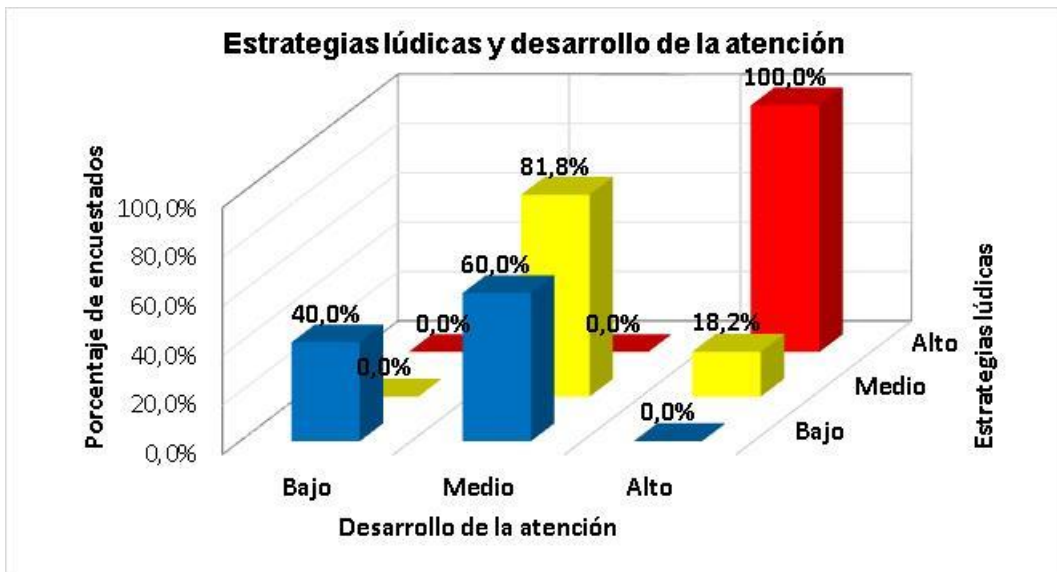


Figura 3

- De 5 encuestados que afirman que las estrategias lúdicas es de un nivel bajo, el 60,0% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención y un 40,0% presentan un nivel bajo.

- De 11 encuestados que afirman que las estrategias lúdicas es de un nivel medio, el 81,8% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención y un 18,2% muestran un nivel alto
- De 4 encuestados que afirman las estrategias lúdicas es de un nivel alto, el 100,0% afirman que tienen un nivel alto en el desarrollo de la atención.

Tabla 9

Análisis de contingencia entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención

Tabla de contingencia Juegos de razonamiento * Desarrollo de la Atención

		Desarrollo de la Atención			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos de razonamiento	Bajo	2 28,6%	5 71,4%	0 0,0%	7 100,0%
	Medio	0 0,0%	7 100,0%	0 0,0%	7 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	6 100,0%	6 100,0%
Total		2 10,0%	12 60,0%	6 30,0%	20 100,0%

Nota: Tratamiento estadístico SPSS versión 22 (2018).

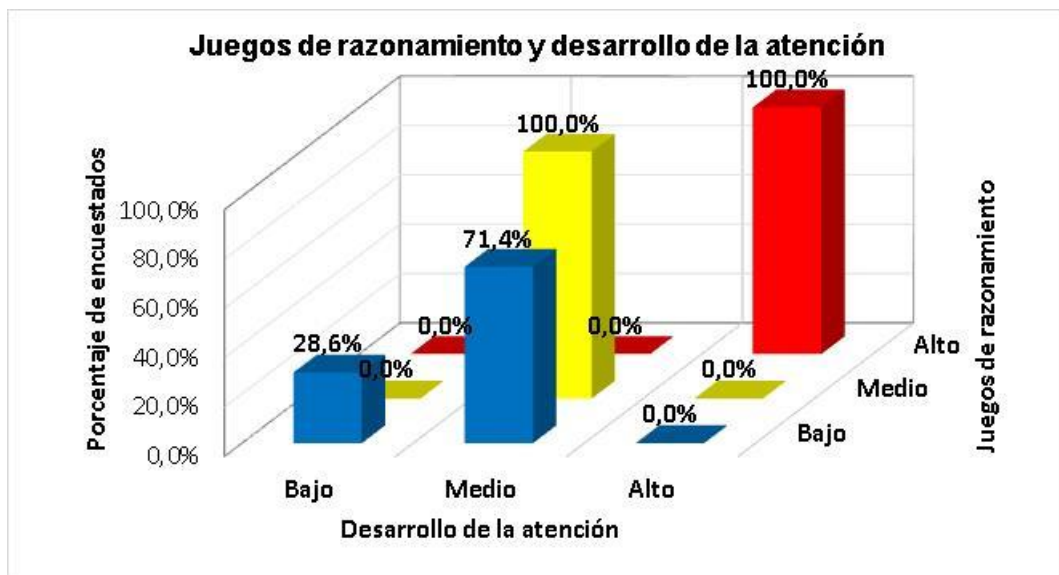


Figura 4.

- De 7 encuestados que afirman que los juegos de razonamiento es de un nivel bajo, el 71,4% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención y un 28,6% presentan un nivel bajo.
- De 7 encuestados que afirman que los juegos de razonamiento es de un nivel medio, el 100,0% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención.
- De 6 encuestados que afirman los juegos de razonamiento es de un nivel alto, el 100,0% afirman que tienen un nivel alto en el desarrollo de la atención.

Tabla 10

Análisis de contingencia entre los juegos lúdicos de construcción y el desarrollo de la atención

Tabla de contingencia Juegos de construcción o dirigidos * Desarrollo de la Atención

		Desarrollo de la Atención			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos de construcción o dirigidos	Bajo	2 13,3%	10 66,7%	3 20,0%	15 100,0%
	Medio	0 0,0%	2 100,0%	0 0,0%	2 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	3 100,0%	3 100,0%
Total		2 10,0%	12 60,0%	6 30,0%	20 100,0%

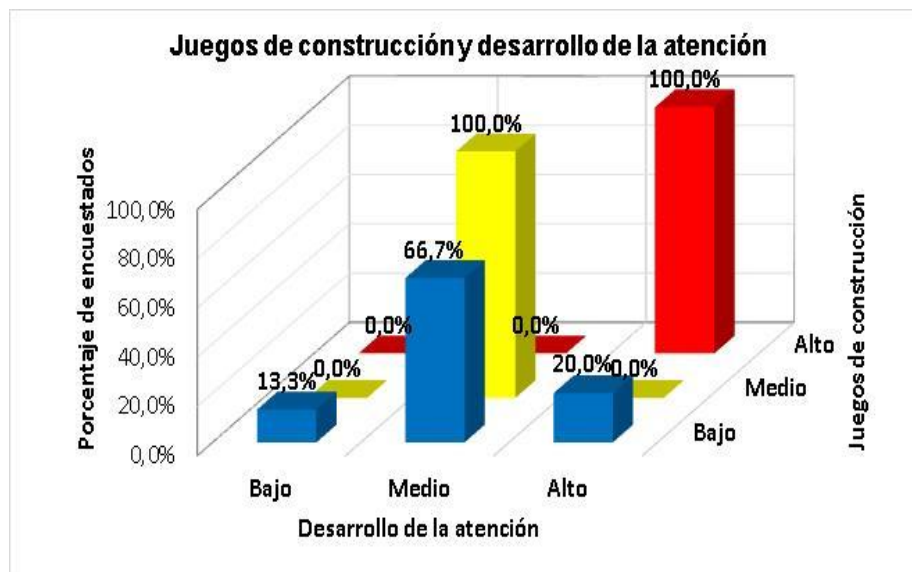


Figura 5.

- De 15 encuestados que afirman que los juegos de construcción es de un nivel bajo, el 66,7% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención y un 20,0% presentan un nivel alto.
- De 2 encuestados que afirman que los juegos de construcción es de un nivel medio, el 100,0% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención.
- De 3 encuestados que afirman los juegos de construcción es de un nivel alto, el 100,0% afirman que tienen un nivel alto en el desarrollo de la atención.

Tabla 11

Análisis de contingencia entre los juegos de relación del aprendizaje y el desarrollo de la atención.

Tabla de contingencia Juegos de relación del aprendizaje con el entorno * Desarrollo de la Atención

		Desarrollo de la Atención			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	Bajo	2 15,4%	9 69,2%	2 15,4%	13 100,0%
	Medio	0 0,0%	3 100,0%	0 0,0%	3 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	4 100,0%	4 100,0%
Total		2 10,0%	12 60,0%	6 30,0%	20 100,0%

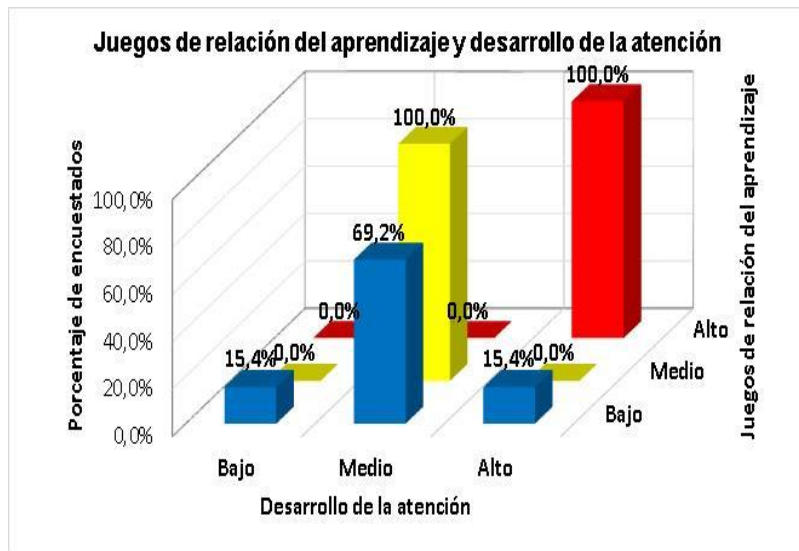


Figura 6.

- De 13 encuestados que afirman que los juegos de relación del aprendizaje es de un nivel bajo, el 69,2% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención y un 15,4% presentan un nivel alto.

- De 3 encuestados que afirman que los juegos de relación del aprendizaje es de un nivel medio, el 100,0% afirman que tienen un nivel medio en el desarrollo de la atención.
- De 4 encuestados que afirman los juegos de relación del aprendizaje es de un nivel alto, el 100,0% afirman que tienen un nivel alto en el desarrollo de la atención.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: Las estrategias lúdicas se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Hipótesis nula H₀: Las estrategias lúdicas no se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^a 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Tabla 12

Las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención

Correlaciones				
			Estrategias lúdicas	Desarrollo de la Atención
Rho de Spearman	Estrategias lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,800**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Desarrollo de la Atención	Coefficiente de correlación	,800**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla numero 12 el coeficiente de correlación de $r= 0.800$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual podemos aceptar la hipótesis alternativa y la hipótesis nula deberá ser rechazada. Por todo ello podemos decir que las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín si tienen relación, a la vez podemos observar una correlación muy buena.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Los juegos lúdicos de razonamiento se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos lúdicos de razonamiento no se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Tabla 13

Los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención

Correlaciones

			Juegos de razonamiento	Desarrollo de la Atención
Rho de Spearman	Juegos de razonamiento	Coefficiente de correlación	1,000	,848**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Desarrollo de la Atención	Coefficiente de correlación	,848**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla número 13 un coeficiente de correlación de $r = 0.848$ con una $p = 0.000$ ($p < .05$) por lo cual podemos decir que la hipótesis alternativa debe ser aceptada mientras que la hipótesis nula deberá ser rechazada. Entonces podemos decir que las ambas variables si tienen relación. A la vez observamos una correlación **muy buena**.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Los juegos de construcción o dirigidos se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos de construcción o dirigidos no se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Tabla 14

Los juegos lúdicos de construcción y el desarrollo de la atención

Correlaciones				
			Juegos de construcción o dirigidos	Desarrollo de la Atención
Rho de Spearman	Juegos de construcción o dirigidos	Coefficiente de correlación	1,000	,425
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Desarrollo de la Atención	Coefficiente de correlación	,425	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Observamos en la tabla numero14 un coeficiente de correlación de $r= 0.425$, con una $p=0.000(p<.05)$ por lo cual podemos decir que la hipótesis alternativa debe ser aceptada mientras que la hipótesis nula debe ser rechazada. Así mismo llegamos a la conclusión que entre ambas variables si existe relación. Por otro lado evidenciamos una correlación **moderada**.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Nª 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno no se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa Nª 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.

Tabla 15*Los juegos de relación del aprendizaje y el desarrollo de la atención*

Correlaciones				
		Juegos de relación del aprendizaje con el entorno		Desarrollo de la Atención
Rho de Spearman	Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	Coeficiente de correlación	1,000	,771**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Desarrollo de la Atención	Coeficiente de correlación	,771**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Observamos en la tabla numero 15 un coeficiente de correlación de $r=0.771$, con una $p=0.000(p<.05)$ por la cual podemos aceptar la hipótesis alternativa mientras que la hipótesis nula deberá ser rechazada. Entonces llegamos a la conclusión que ambas variables si tienen relación. Por otro lado podemos evidencia una correlación **buena**.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Bien entonces podemos decir que las estrategias lúdicas son importantes en el nivel inicial y primario porque captan la atención de los estudiantes los cuales empiezan a descubrir un mundo nuevo lleno de nuevos aprendizajes , es por ello que es necesario implementar cada día nuevas formas de enseñanza tener docentes preparados y ser cada día capaces de compartir cosas nuevas.

A través del juego, los niños aprenden una variedad de habilidades que son fundamentales para el desarrollo. Muchos niños tienen deficiencias en las habilidades y comportamientos problemáticos que interfieren que dificultan el juego beneficioso para el desarrollo. Los grupos de juego integrados y el tiempo en el piso son dos estrategias de intervención temprana que apuntan a mejorar las habilidades de juego cualitativas en niños pequeños con trastornos del espectro autista. En ambos modelos, no se proporciona instrucción directa; más bien, los adultos proporcionan apoyo a las interacciones iniciadas por los niños. La investigación disponible respalda la efectividad de los modelos IPG y Floor Time; sin embargo, las muestras inadecuadas y otras cuestiones metodológicas limitan la utilidad de los estudios. Los esfuerzos de intervención temprana generalmente se centran en el desarrollo de habilidades de comunicación, capacitación en habilidades sociales, y la reducción de las conductas problemáticas a través de la instrucción directa. A menudo, un niño con un trastorno del espectro autista tiene un día lleno de demandas constantes de adultos, que en comparación con las expectativas puestas en los niños con un desarrollo típico, parece poco natural y no es apropiado para el desarrollo. Se propone que los

déficits de habilidades abordados a través del juego dirigido por niños y apoyados por adultos se conviertan en un componente estándar de la práctica de intervención temprana. Después de los análisis realizados se puede evidenciar que existe una relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.800, representando una muy buena asociación. Similares resultados encontramos en los trabajos de (Choez, 2017) en su trabajo “La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla”, donde se evidencia que La lúdica en el desarrollo personal y social es una estrategia a partir de actividades que ayudan a los niños y niñas a desarrollar su área personal social y a la construcción de su identidad y autonomía para una convivencia escolar armónica.

Así mismo relacionamos nuestros resultados con la investigación de (Del Toro, 2016) en su trabajo “Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la I.E Marceliano Polo” enfoca en generar una solución a la falta de atención de los niños por el estudio, en el cual indica que se debe desarrollar un proyecto con el objetivo de realizar un diagnóstico de las diferentes causas del problema de atención dispersa y diseñar estrategias para dar solución al problema, creando espacio y actividades adecuadas para propiciar el trabajo individual y grupal, desarrollando la capacidad de observación y promoviendo la escucha atenta de las instrucciones.

Por todo lo expuesto se llegó a la conclusión que los juegos son necesario en los primeros años de vida pues son el medio con el cual vamos a poder tener la atención del niño La participación en el juego estimula el impulso de un niño para la exploración y el descubrimiento. Esto motiva al niño a dominar su entorno, promoviendo el enfoque y la

concentración. También permite que el niño participe en los procesos de pensamiento flexibles y de alto nivel que se consideran esenciales para el alumno del siglo XXI. Estos incluyen procesos de investigación de resolución de problemas, análisis, evaluación, aplicación de conocimientos y creatividad.

El juego también apoya las actitudes positivas hacia el aprendizaje. Estos incluyen imaginación, curiosidad, entusiasmo y persistencia. El tipo de procesos de aprendizaje y las habilidades que se fomentan en el juego no se pueden replicar a través del aprendizaje de memoria, donde hay un énfasis en recordar hechos.

La naturaleza del juego basada en la investigación se apoya a través de las interacciones sociales de los maestros y los niños. Los maestros tienen un papel activo en guiar las interacciones de los niños en el juego. Los niños reciben apoyo para desarrollar habilidades sociales como la cooperación, compartir y responder a ideas, negociar y resolver conflictos.

Los maestros también pueden usar la motivación y el interés de los niños para explorar conceptos e ideas. De esta manera, los niños adquieren y practican importantes habilidades académicas y aprenden en un contexto lúdico.

CONCLUSIONES

- **Primera:** las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^o 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín si tienen relación, encontrándose la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.800, así mismo se evidencia **muy buena** asociación.
- **Segunda:** Los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^o 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, se afirma que hay una relación existente debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.848, a la vez se evidencia **muy buena** asociación.
- **Tercera:** Los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^o 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín, se afirma que hay una relación existente debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.425, a la vez se evidencia una asociación **moderada**.
- **Cuarta:** Los juegos de relación del aprendizaje y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N^o 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín., se afirma que hay una relación existente de acuerdo a Spearman que devuelve un valor de 0.771, en la cual se evidencia una asociación **buena**.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de las diversas instituciones educativas, preparar nuestras sesiones de clase conteniendo actividades lúdicas, ya que estas formas de trabajo nos pueden llevar a mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes y a la vez nuestra labor pedagógica
- De igual manera hacemos llegar nuestra sugerencia a los investigadores de las ciencias de la educación investigar sobre las actividades lúdicas y que su buena aplicación nos va a llevar a que el rendimiento académico de los estudiantes se mejore significativamente.
- También hacemos llegar nuestra sugerencia a las autoridades del ministerio de educación que actualicen a los maestros en diversas estrategias lúdicas, para trabajar diversas áreas, porque existen muchas para ir mejorando en cómo hacer que la matemática sea placentera.
- Se recomienda interactuar con los materiales educativos en el aula con nuestros estudiantes ya que la matemática se encuentra en todas las cosas que nos rodean por donde miremos allí está la matemática, con los materiales educativos se puede medir, calcular áreas y volúmenes y deducir formulas sin necesidad de recurrir a los textos informativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Diagnósticos. World Wide Web: www.icdl.com

Dieterich, SE, Landry, SH, Smith, KE, Swank, PR y Hebert, HM (2006). Impacto de los mentores de la comunidad en los comportamientos maternos y los resultados del niño. *Diario de intervención temprana*, 28, 111-124.

Greenspan, SI, y Wieder, S. Patrones de desarrollo y resultados en lactantes y niños con trastornos relacionados con la comunicación y la comunicación: una revisión gráfica de 200 casos de niños con espectro autista

Grupos de juego integrados: <http://www.wolfberg.com/>

Guttentag, CL, Pedrosa-Josic, C., Landry, SH, Smith, KE, y Swank, PR (2006). Variabilidad individual en los perfiles de crianza y predictores de cambio: efectos de una intervención con madres desfavorecidas. *Revista de psicología aplicada del desarrollo*, 27, 349-369.

Landry, SH, Smith, KE, Swank, PR, y Guttentag, CL (2008) Crianza receptiva: el momento óptimo de una intervención en la primera infancia. *Psicología del desarrollo*, 44 (5), 1335-1353.

Landry, SH, Smith, KE, y Swank, PR (2006). Crianza receptiva: establecer las bases tempranas para las habilidades sociales, de comunicación y de resolución de problemas independientes. *Psicología del desarrollo*, 42 (4), 627-642.

- Lantz, J. (2001). Tiempo de juego: un examen de las estrategias de intervención en el juego para niños con trastornos del espectro autista. *El reportero*, 6 (3), 1-7, 24. *evista de consultoría y psicología clínica*, 73 (4), 711-720.
- Smith, KE, Landry, SH, Swank, PR (2005). La influencia de la disminución de los recursos parentales sobre la eficacia de una intervención de crianza receptiva. R Greenspan, SI, y Weider, S. (1998). *El niño con necesidades especiales: fomentando el crecimiento intelectual y emocional*. Leyendo, MA: Addison-Wesley.
- Wolfberg, PJ (1995). Mejorar el juego de los niños. En KA Quill (Ed.), *Enseñar a los niños con autismo: estrategias para mejorar la comunicación y la socialización* (pp. 193-218). Albany, NY: Delmar Publishers.
- Wolfberg, PJ (1999). *Juego e imaginación en niños con autismo*. Nueva York, NY: Teachers College Press - Columbia University.
- Wolfberg, PJ, y Schuler, AL (1993). Grupos de juego integrados: un modelo para promover las dimensiones sociales y cognitivas del juego en niños con autismo. *Revista de autismo y trastornos del desarrollo*, 23, 467-489.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20313 VIRGEN DE LA MERCED – CALETA DE CARQUIN

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema general</u> ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?</p> <p><u>Problemas específicos</u> ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín?</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Establecer la relación entre los juegos lúdicos de razonamiento y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos de construcción o dirigidos y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos de relación del aprendizaje con el entorno y el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> Las estrategias lúdicas se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> Los juegos lúdicos de razonamiento se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p> <p>Los juegos de construcción o dirigidos se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p> <p>Los juegos de relación del aprendizaje con el entorno se relacionan con el desarrollo de la atención en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 20313 Virgen de La Merced – Caleta de Carquín.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Estrategias lúdicas				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Juegos de razonamiento	Resuelve correctamente actividades relacionadas con el razonamiento	4		Nunca A veces Casi siempre Siempre
			Juegos de construcción o dirigidos	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la construcción, a través del juego	4		
			Juegos de relación del aprendizaje con el entorno	Resuelve correctamente actividades relacionadas con la aplicación del saber con el entorno,	4		
			TOTAL			12	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Atención				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Hiperactividad	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene excesiva inquietud motora • Tiene dificultad para esperar su turno y habla en exceso. • Interrumpe y se inmiscuye en las actividades de otros. 	5		Si = 1 No= 0
			Concentración	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene dificultades en mantener su atención en tareas o actividades. • No sigue instrucciones y no finaliza tareas u obligaciones. 	5		
Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene dificultades para las actividades cooperativas. • Tiene explosiones impredecibles de mal genio. 	5					
TOTAL			15				

MATRIZ DE DATOS

N	Estrategias lúdicas																	ST1	V1	Desarrollo de la Atención																	ST2	V2					
	Juegos de razonamiento					Juegos de construcción o dirigidos					Juegos de relación del aprendizaje con el entorno									Hiperactividad						Concentración					Habilidades sociales												
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12	S3			D3	1	2	3	4	5	S4	D4	1	2	3	4	5	S5	D5	1	2			3	4	5	S6	D6
1	3	3	2	2	10	Medio	2	2	2	2	8	Bajo	2	1	1	2	6	Bajo	24	Medio	3	3	3	3	2	14	Medio	2	3	3	2	2	12	Medio	2	3	2	1	1	9	Bajo	35	Medio
2	2	2	1	2	7	Bajo	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	2	1	9	Bajo	2	2	2	2	1	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	26	Bajo
3	3	4	4	4	15	Alto	3	4	4	4	15	Alto	3	4	4	4	15	Alto	45	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	4	4	4	4	4	20	Alto	58	Alto
4	3	2	2	2	9	Bajo	2	3	2	2	9	Bajo	2	2	2	2	8	Bajo	26	Medio	3	2	2	2	2	11	Medio	2	2	2	3	2	11	Medio	2	2	3	2	2	11	Medio	33	Medio
5	3	2	3	2	10	Medio	2	3	3	3	11	Medio	2	3	3	3	11	Medio	32	Medio	3	2	2	2	3	12	Medio	2	2	2	3	3	12	Medio	2	2	3	4	2	13	Medio	37	Medio
6	2	2	1	2	7	Bajo	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	2	1	9	Bajo	2	2	2	2	1	9	Bajo	2	2	2	1	1	8	Bajo	26	Bajo
7	3	2	2	2	9	Bajo	2	3	2	2	9	Bajo	2	2	2	2	8	Bajo	26	Medio	3	2	2	2	2	11	Medio	2	2	2	3	2	11	Medio	2	2	3	2	2	11	Medio	33	Medio
8	2	2	2	2	8	Bajo	2	2	2	2	8	Bajo	2	1	1	2	6	Bajo	22	Bajo	2	2	2	2	2	10	Medio	2	2	2	2	2	10	Medio	2	2	2	4	4	14	Medio	34	Medio
9	3	4	4	4	15	Alto	3	1	1	1	6	Bajo	3	4	4	4	15	Alto	36	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	4	4	4	4	4	20	Alto	58	Alto
10	3	2	3	2	10	Medio	2	3	3	3	11	Medio	2	3	3	3	11	Medio	32	Medio	3	2	2	2	3	12	Medio	2	2	2	3	3	12	Medio	2	2	3	4	2	13	Medio	37	Medio
11	2	2	1	2	7	Bajo	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	2	1	9	Bajo	2	2	2	2	1	9	Bajo	2	2	2	4	4	14	Medio	32	Medio
12	3	4	4	4	15	Alto	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	4	9	Bajo	30	Medio	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	4	4	4	4	4	20	Alto	58	Alto
13	3	2	3	2	10	Medio	2	1	1	3	7	Bajo	2	1	1	2	6	Bajo	23	Bajo	3	2	2	2	3	12	Medio	2	2	2	3	3	12	Medio	2	2	3	4	4	15	Alto	39	Medio
14	3	4	4	4	15	Alto	3	4	4	4	15	Alto	3	4	4	4	15	Alto	45	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	4	4	4	4	4	20	Alto	58	Alto
15	3	2	3	2	10	Medio	2	1	1	3	7	Bajo	2	3	3	3	11	Medio	28	Medio	3	2	2	2	3	12	Medio	2	2	2	3	3	12	Medio	2	2	3	4	4	15	Alto	39	Medio
16	3	2	3	2	10	Medio	2	1	1	3	7	Bajo	2	1	1	3	7	Bajo	24	Medio	3	2	2	2	3	12	Medio	2	2	2	3	3	12	Medio	2	2	3	4	2	13	Medio	37	Medio
17	3	2	2	2	9	Bajo	2	3	2	2	9	Bajo	2	2	2	2	8	Bajo	26	Medio	3	2	2	2	2	11	Medio	2	2	2	3	2	11	Medio	2	2	3	2	2	11	Medio	33	Medio
18	3	4	4	4	15	Alto	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	4	9	Bajo	30	Medio	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	4	4	4	4	4	20	Alto	58	Alto
19	3	4	4	4	15	Alto	3	4	4	4	15	Alto	3	4	4	4	15	Alto	45	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	3	4	4	4	4	19	Alto	4	4	4	4	4	20	Alto	58	Alto
20	2	3	3	3	11	Medio	3	2	2	2	9	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	24	Medio	2	3	3	3	3	14	Medio	3	3	3	2	2	13	Medio	1	3	2	1	1	8	Bajo	35	Medio



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado estudiante: El presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información para el desarrollo de un proyecto de investigación a nivel escolar. La encuesta es totalmente anónima y su procesamiento será reservado.

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Estrategias Lúdicas

Nº	ITEMS	4	3	2	1
Juegos de razonamiento					
1.	Resuelve problemas matemáticos aplicando razonamiento				
2.	Entiende el problema planteado				
3.	Piensa antes de realizar una actividad				
4.	El material es un elemento de gran ayuda a la hora de trabajar con juegos conceptos lógico-matemáticos				
Juegos de construcción o dirigidos		4	3	2	1
5.	Desarrolla habilidades viso espacial y viso perceptivas.				
6.	A los niños les entusiasma jugar a construir, apilar, destrozarse y volver a empezar.				
7.	Desarrolla la coordinación óculo-manual.				
8.	Favorece la psicomotricidad fina de manos y dedos				
Juegos de relación del aprendizaje con el entorno		4	3	2	1
9.	Enriquece la expresión oral gracias al aumento del vocabulario				
10.	Desarrolla la imaginación y creatividad				
11.	Fomenta valores como la cooperación y la colaboración.				
12.	Fomenta el desarrollo de una buena autoestima y autoconcepto				

Atención

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Nº	ITEMS	4	3	2	1
Hiperactividad					
1.	A toda hora tiene energía para hacer actividades.				
2.	Los maestros le mandan a sentar.				
3.	Tiene dificultades para esperar su turno.				
4.	Le cuesta trabajo esperar su turno.				
5.	Responde antes de que termine de preguntársele.				
Concentración					
		4	3	2	1
6.	Deja incompletas las tareas.				
7.	Tiene problemas para concentrarme en tareas o trabajos.				
8.	Le es difícil seguir instrucciones de sus maestros.				
9.	Es desorganizado en sus tareas.				
10.	Comete errores por ser descuidado.				
Habilidades sociales					
		4	3	2	1
11.	Le disgusta recibir órdenes.				
12.	Le es difícil dejar de pelear por cualquier cosa.				
13.	Es demandante y desafiante.				
14.	Molesta e interrumpe a otros compañeros				
15.	Siente que no es aceptado en el grupo.				

JURADO EVALUADOR

.....
Dra. Julia Marina Bravo Montoya
Presidente

.....
Dra. Gladys Margot Gavedia García
Secretaria

.....
Mg. Regulo Conde Curiñaupa
Vocal

.....
Mg. Zilda Julissa Flores Carbajal
Asesor