



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
**Facultad de Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte**

**Los juegos mentales y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos -Chancay**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial**  
**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Autoras**

**Rivera Nolasco Wendy Rossmery**

**Leon Oyola Dariana Romina**

**Asesor**

**Dra. Torres Guizado Silvia Cristina**

**Huacho – Perú**

**2023**



**Reconocimiento – No Comercial - >Sin Derivadas – Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre material, no puede distribuir el materia modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

### **INFORMACIÓN DE METADATOS**

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Dariana Romina Leon Oyola	75141396	31 de agosto del 2023
Wendy Rossmery Rivera Nolasco	76365494	31 de agosto del 2023
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
<b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CODIGO ORCID</b>
Dra. Gladys Margot Gavedia Garcia	15855951	0000-0003-1119-4923
Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal	15739748	0000-0001-5881-3782
M(o). Riss Paveli Garcia Grimaldo	40730807	0000-0002-8096-8606

---

## LOS JUEGOS MENTALES Y EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.I. SAN MARCOS- CHANCAY

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

---



### FUENTES PRIMARIAS

---

<b>1</b>	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>9%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucss.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.unia.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Autonoma de Chota</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

---

**TESIS**

**LOS JUEGOS MENTALES Y EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA I.E.I. SAN MARCOS – CHANCAY**

**JURADO EVALUADOR**

**Dra. GLADYS MARGOT GAVEDIA GARCIA**

**PRESIDENTE**

**Dra. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL  
SECRETARIO**

**M(o). RISS PAVELI GARCIA GRIMALDO  
VOCAL**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darnos la luz del día y la salud para podernos desarrollar de modo excelente.

A nuestros padres por darnos la ayuda continua a lo largo de mi transcurso educativo.

A todos los compañeros que estuvieron apoyándome en cada momento de mi enseñanza y formación.

**Wendy y Dariana**

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestros familiares que confiaron y dieron su cooperación a fin de que logremos sacar adelante este proyecto formativo.

A nuestros docentes que tuvieron la paciencia y comprensión para darnos sus conocimientos.

A la UNJFSC, por permitirnos y brindarnos sus instalaciones para poder lograr este proyecto de manera satisfactoria.

**Wendy y Dariana**

## **RESUMEN**

El trabajo: “LOS JUEGOS MENTALES Y EL PROGRESO DE LA ATENCIÓN EN EDUCANDOS DEL C.E.I. SAN MARCOS- CHANCAY”, es para lograr la licencia en Educación en la carrera de Enseñanza Inicial y Arte de la UNJFSC, Huacho. La técnica usada está en el interior del estudio primordial, de condición expresiva, correlativa, no efectiva y la tesis trazada es: “Los juegos mentales se vincula con la mejora de la atención en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay”. En el estudio, el colectivo y muestra fueron de 45 niños. La herramienta vital empleada en el estudio es la cedula de examen, aplicada a la inicial y sucesiva inestable. Las secuelas comprueban que hay asociación de magnitud moderada entre juegos mentales y la mejora de atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.

El autor

**Palabras claves:** juegos, mentales, atención, desarrollo.

## **ABSTRACT**

The work: "MENTAL GAMES AND THE PROGRESS OF ATTENTION IN STUDENTS OF THE C.E.I. SAN MARCOS- CHANCAY ", is to obtain the license in Education in the career of Initial Education and Art of the UNJFSC, Huacho. The technique used is within the primordial study, of an expressive, correlative, non-effective condition and the outlined thesis is: "Mind games are linked to the improvement of attention in C.E.I. students. San Marcos-Chancay". In the study, the group and sample were 45 children. The vital tool used in the study is the examination card, applied to the initial and successive unstable. The sequels prove that there is a moderate magnitude association between mental games and the improvement of attention in students of the C.E.I. San Marcos- Chancay.

The author

Keywords: games, mental, attention, development.

## 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. Descripción de la realidad problemática .....	12
1.2. Formulación de problema.....	14
1.2.1. Problema general .....	14
1.2.2. Problemas específicos .....	14
1.3. Objetivos .....	14
1.3.1. Objetivo general .....	14
1.3.2. Objetivos específicos .....	14
1.4. Justificación.....	15
1.5. Limitaciones .....	15
CAPITULO II MARCO TEÓRICO .....	17
2.1. Antecedentes de la investigación .....	17
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	17
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	18
2.2. Bases teóricas .....	21
2.2.1. Los juegos mentales .....	21
2.2.2. Desarrollo de la atención.....	28
2.3. Bases filosóficas .....	36
2.4. Definición de términos .....	38
2.5. Hipótesis.....	39
2.4.1. Hipótesis general.....	39
2.4.2. Hipótesis específicas .....	39
CAPITULO III METODOLOGIA .....	40

3.1. Diseño metodológico.....	40
3.1.1. Tipo de estudio .....	40
3.1.2. Diseño del estudio .....	40
3.2. Población y muestra .....	40
3.2.1. Población.....	40
3.2.2. Muestra .....	41
3.3. Operacionalización de Variables.....	42
3.4. Método de investigación .....	43
3.5. Técnicas e de recolección de datos .....	43
3.6. Método de análisis de datos .....	45
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS .....	46
4.1. Resultados descriptivos de las variables .....	46
4.2. Generalización entorno la hipótesis central.....	51
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	59
CONCLUSIONES .....	61
RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	63
FUENTES DE INFORMACIÓN .....	63
MATRIZ DE CONSISTENCIA .....	65
MATRIZ DE DATOS .....	66
Instrumento 01 .....	66
Instrumento 02 .....	67

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Población de estudio</i> .....	41
<b>Tabla 2.</b> <i>Muestra de estudio</i> .....	41
<b>Tabla 3.</b> <i>Operacionalización de la variable X</i> .....	42
<b>Tabla 4.</b> <i>Operacionalización de la variable Y</i> .....	42
<b>Tabla 5.</b> <i>Validación de expertos</i> .....	45
<b>Tabla 6.</b> <i>Juegos mentales</i> .....	46
<b>Tabla 7.</b> <i>Ajedrez</i> .....	47
<b>Tabla 8.</b> <i>Asociación de palabras</i> .....	48
<b>Tabla 9.</b> <i>Rompecabezas</i> .....	49
<b>Tabla 10.</b> <i>Atención</i> .....	50
<b>Tabla 11.</b> <i>Los juegos mentales y el desarrollo de la atención</i> .....	51
<b>Tabla 12.</b> <i>El juego mental del Ajedrez y el desarrollo de la atención</i> .....	53
<b>Tabla 13.</b> <i>El juego mental de Asociación de palabras y el desarrollo de la atención</i> .....	55
<b>Tabla 14.</b> <i>El juego mental de Rompecabezas y el desarrollo de la atención</i> .....	57

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Juegos mentales .....	46
<b>Figura 2.</b> Ajedrez .....	47
<b>Figura 3.</b> Asociación de palabras .....	48
<b>Figura 4.</b> Rompecabezas .....	49
<b>Figura 5.</b> Atención .....	50
<b>Figura 6.</b> <i>Los juegos mentales y el desarrollo de la atención</i> .....	52
<b>Figura 7.</b> El juego mental el Ajedrez y el desarrollo de la atención.....	54
<b>Figura 8.</b> El juego mental de Asociación de palabras y el desarrollo de la atención.....	56
<b>Figura 9.</b> El juego mental de Rompecabezas y el desarrollo de la atención .....	58

## INTRODUCCIÓN

La atención es la labor básica para realizar diferentes labores en la existencia, sustancialmente en el interior del transcurso de instrucción-aprendizajes es por ello que el sucesivo estudio muestra la presencia de una contrariedad indiscutible según a la atención en el interior del transcurso formativo y proporcionada la exigencia de inmiscuirse en esta contrariedad educativa, se traza como pregunta: ¿Qué relación existe entre juegos mentales y el desarrollo de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay? Ante dicha contrariedad se expone como asunto de análisis: Los juegos mentales y la mejora de atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.

Cada referente teórico enmarcado en la investigación de la literatura se fundamentó en: la precisión de atención, particularidades, propósitos, labores, transcurso, modelo y tipo de atención, rangos de asistencia y también el vínculo que hay de juegos y la fase que franquean los educandos que es la de ordenamientos concretos conforme a Piaget. La representación de cada juego de acción mental fraccionada en 02 escuelas, en las que se laborara la asistencia selecta y mantenida; por medio de acciones que vigorizan el discernimiento de contrastes, complicaciones, diferencias visuales y auditivas, figuras y fondos, reconocimientos de faltas y acierto, pasatiempo; ciertas informaciones profundizan en la ejecución de las contestaciones de intervenciones sobre cada juego de acciones mentales para incitar la asistencia, asumiendo la edad y fase que estudian los educandos examinados.

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

En el mundo, en estudios se estableció que los juegos son fundamentales para asimilar a relacionarse con otros individuos por medio de tecnología y en el presente los adolescente están la mayoría de sus momentos en cada juego digital (UNESCO, 2019); los juegos se usan principalmente para diversión o entretenimiento en que se enseña capacidades o destrezas (Pérez et al., 2018); en un art. divulgado por E. commision con título “L. across games” en el que se expresaba que, que para constituir diferencias entre cada juego simbolizaría una gran labor erudita, los colaboradores los describen por escalafones (E. Union, 2021); la juventud (15 - 24) en su agregado quedan principalmente relacionadas, en todo el naturaleza, 71% se localizan en la red, la comparación es 48% del pueblo en su totalidad (UNICEF, 2017).

En todo el país, en el desenlace de la teoría, la habilidad de la diversión estableció rápida y ciertamente en el progreso de la enseñanza de los pensamientos lógicos (Poma y Reyes, 2019); otro estudio dice que si existe correspondencia real perspicaz entre los esparcimientos razonados y la enseñanza de la materia de matemática en el nivel básico (Alvarado, 2017).

Por otro lado, la atención se enfoca como una labor fundamental para realizar diversas labores cotidianas, substancialmente dentro de los procesos de instrucción - aprendizajes es por ello que el sucesivo estudio da recuento de la presencia de un inconveniente indudable según a la asistencia dentro del transcurso formativo.

El C.E. podría suministrar conformidades para la valoración y experiencia de comportamiento atencional y emocional, tanto en el medio educativo en lo externo de él; en dicho transcurso, valorar es calcular un suceso o el rendimiento de un transcurso, con el que se

cotejan las secuelas logradas con juicios pre determinados, y realizar un criterio de valor asumiendo la dimensión y senda del contraste en cada etapa del examen.

Narvarte (2008), sostiene que la colectividad formativa en su totalidad y concretamente los pedagogos y psicólogos, corresponden asumir los inconvenientes que expresan los educandos a partir de la más prematura edad, pues la descubrimiento temprano de los inconvenientes que exponen por aprietos físicos, neurológicos, comportamiento, aprendizajes, psicossomático asociado o no al TDA-H se podría determinar con el unidad interdisciplinaria, a fin de indagar procedimientos y optimizar la eficacia de existencia de ellos y sus familiares, al propio momento, menguar las deserciones escolares, y cada problemática asociada de drogas, alcohol y transgresión, en el cual sucumben los educandos en la pre - pubertad y juventud en el momento en que no son asistidos de modo oportuno y adecuado.

Por ello la investigación se realizó en los niños educandos del C.E.I. San Marcos de la ciudad de Chancay, provincia de Huaral, donde se describieron y correlacionaron las variables en estudio.

## **1.2. Formulación de problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Qué relación existe entre los juegos mentales y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Qué relación existe entre el juego mental del Ajedrez y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay?

¿Qué relación existe entre el juego mental de Asociación de palabras y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay?

¿Qué relación existe entre el juego mental de Rompecabezas y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre los juegos mentales y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Establecer la relación entre el juego mental del Ajedrez y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay

Determinar la relación entre el juego mental de Asociación de palabras y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay

Establecer la relación entre el juego mental de Rompecabezas y el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

#### **1.4. Justificación**

**Justificación teórica,** se enfoca en que los juegos se hagan fracción de las mencionadas, se alcance que “el infante ya no es únicamente un individuo flexible por la enseñanza, sino un individuo que a partir de sus maneras propias de locución (entre las dichas los juegos) pudiendo colaborar en la elaboración de su misma sapiencia. Ello no representa reasumir cada concepción romántica relacionada a la niñez sino hacerlo desde la enseñanza de lo que ya tiene el infante como práctica y como manera para entender y elaborar el ambiente, y a partir de allí ofrecer la caja de instrumentos necesarios, para comerciar, notificar y formar considerados simultáneos con los demás”

**Justificación pedagógica,** insiste en conclusiones educativas, que den una u otra manera de fomentar y desplegar en infantes e infantas, de la enseñanza pueril, amaestramientos procedentes de contextos de esparcimiento, en que las habilidades de educación de los profesores registren a la ejecución de las mencionadas conclusiones.

**Justificación social,** se espera entonces hacer entender que los pedagogos logran trazar recientes sucesiones lúdicas para ciertos comprendidos educativos, que inciten recientes sapiencias ligadas con la práctica y con el espejismo pueril.

#### **1.5. Limitaciones**

##### **a. Disponibilidad de tiempo**

puesto que el estudio se tuvo que efectuar y mejorar, emplear e interpretar por las investigadoras, quienes, tuvieron que, realizar una labor en espacios de tiempo reducidos y

rígidos, generando que la disposición de horas se limite. No obstante, la responsabilidad a ejecutar con el estudio haciendo que se coordinen cada horario y zonas así mismo el apoyo y colaboración de compañeros y amistades con lo cual se consiguió dar por superado dichas restricciones.

#### **b. Limitados medios económicos**

La realización del estudio exigió de recursos económicos que, por su particularidad de ser con medios particulares de las propias autoras del estudio, asumiendo algunas restricciones.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Jaramillo, (2018) en *Juego de actividades mentales para incitar el cuidado en educandos de 6to grado de enseñanza básica de la U. E. José A. Palcio, Loja*". Se trazo como intención trazar juegos de actividades mentales para incitar el cuidado en educandos del 6to grado. Fue un análisis expresivo, de corte colateral y anteproyecto pre práctico; las técnicas aplicadas son la analítica - sintética, deductiva - inductiva y estadística, se empleó el examen de Percepción y Semejanza de Caras de Thurstone y Yela, en un modelo no probabilístico de 19 educandos, las secuelas obtenidas, en el Pre - examen son: un 47% de estudiados quedan en un rango regular escaso de cuidado y 37% exponen un rango de cuidado escaso. Después del empleo del juego de actividades mentales 53% de educandos escalan al rango regular de cuidado, 26% logran el rango de cuidado regular escaso y en conclusión 21% de educandos revelan un grado de cuidado escaso. Se finiquita que la mayor parte de educandos expusieron un rango de cuidado escaso, desde el empleo del juego de actividades mentales se incitó el cuidado de infantes e infantas, a lo cual se encomienda emplear dicho modelo de juego como habilidad didáctica de motivación para optimizar el cuidado en infantes e infantas.

Alarcón y Guzmán (2016), en la teoria con título "*Aumentar el cuidado y enfoque de los educandos de 2do del C.E. Isabel de Castilla mediante acciones artísticas y lúdica - pedagógica*". Plantea la intencion: Efectuar un planteamiento artístico y lúdico -pedagógico a fin de optimizar el cuidado y enfoque de los educandos de 2do de nivel basico del C.E. Isabel de Castilla, involucrando a los papás, pedagogos y directivos profesores en la mejora completa

de los infantes. (p. 17 – 18). La técnica: empleadas en la orientación cualitativa. (p. 68). El desenlace: a lo largo de la mejora de las acciones los educandos consiguen conservar su cuidado y enfoque más largo rato, pues las acciones y lúdicas atraen su curiosidad. Es sustancial seguir con la mejora de dichas acciones lúdicas y divertidas para conseguir fortalecer en el equipo el alcance de ilustraciones, el cuidado y enfoque requerido para la asimilación. (p. 87).

Montenegro (2016) en *“Efectuar un repertorio para desarrollar el cuidado por medio de esparcimientos y prácticas repetitivas en infantes del C.E. de enseñanza “Matilde Guzmán”, Yantzaza, periodo 2014- 2015”*. La intención de esta labor es descubrir la desatención en infantes con incapacidad intelectual regular de 7 a 10 años, a fin de advertir venideras dificultades. Como reactivos se emplearon las consultas de comportamiento de Conners y el ensayo de valoración Neuro psíquica Infantil (ENI), escogidas por la estudiosa. Las secuelas logradas indican ineludible realizar un repertorio de ayuda que consienta emplear esparcimientos y prácticas repetitivas a fin de incrementar el cuidado y curiosidad; y, que los esparcimientos en la Pc. (digital educativa) ayuda a la consolidación y el logro de desarrollar el cuidado y curiosidad, beneficiando de este modo el desarrollo físico, optimizar su correspondencia social, y otras labores que atenúan un óptimo rendimiento en sus acciones educativas.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Luna (2022) en *“ cada Juego mental de la tableta para el progreso de los pensamientos lógicos en educandos de 5to ciclo - Red instructiva Rural-Fernando B. Terry - Cutervo”*. La intención total fue plantear destrezas de cada juego mental de la tableta para la mejora de los pensamientos lógicos de los discípulos de 5to ciclo de la Red instructiva Rural Fernando B. Terry - Cutervo, 2021; es un estudio básico, anteproyecto expresivo, proyectivo, anteproyecto de investigación no práctico, de anteproyecto transeccional descriptivo,

comparativo, el colectivo es 69 educandos de 5to grado de primaria, el modelo lo consienten 44 educandos, el metodo es la consulta y las preguntas abarcan 33 interrogaciones; las secuelas son que los educandos poseen 52.3% de control de los esparcimientos se localiza en la condición buena, 31.8% se localiza en el grado medio y 65.9% en grado medio de los pensamientos lógicos; a fin de destacar esta contrariedad hallada se ha planteado un agregado de habilidades de esparcimientos, dinámicos, fundamentados en cada juego mental de la tableta y en conclusión es justipreciado la proposición por 03 peritos en enseñanza y pedagogía, los que piensan que es muy conforme en 90%, finalmente, se reconocio que el grado de usanza de cada juego mental de la tableta queda en los rangos medio y aceptable de uso en los educandos del 5to grado de nivel primario.

Velasco (2020) en *“Programa Destrezas Mentales a fin dee optimizar Razonamientos Abstractos de educandos de Primaria de un C.E. Fiscal - Ecuador 2020”*. Asumio como intencion total plantear un repertorio fundamentado en destrezas especulativas para optimizar el lógica abstracta en educandos de 7mo de primaria del CE. Fiscal R. Argentina, este estudio asumio una orientación de tecnicas inductivas y modelo propositivo, con anteproyecto no práctico de corte colateral, ademas como fragmento del colectivo de analisis se tuvo a 40 educandos de la U.E., quepa mencionar que como fragmento del juicio de inserción solamente se empleo a educandos del 7mo del C.E. republica de Argentina, así mismo la herramienta de acopio de reseñas el que se utilizo es una gama de consultas y para el detallado de las secuelas tuvo una confianza de alfa de Cronbach de 0.905.

En conclusión, como fragmento de las secuelas del estudio se logro que 7.5% de educandos del C.E. República Argentina lograron un grado escaso de lógica abstracta, 62.5% de ellos lograron un grado regular y 30% alcanzaron un grado de lógica abstracta alta.

Cumapa (2015) con la teoría “*La estimulación y el cuidado en infantes e infantas de 05 años del C.E.I. No. 572 Caserío la Victoria, jurisdicción de Campo Verde - Coronel Portillo-2014*”. plantera la intencion: Establecer el vinculo entre la estimulación y el cuidado en los infantes y infantas del C.E.I. No. 572 Caserío la Victoria, jurisdicción de Campo Verde - Coronel Portillo 2014. (p. 14). La sistemática: Se empleo la tecnica científica – descriptiva (p. 63). La consumación: Se ha establecido que hay un vinculo directo enérgico y significativo entre la estimulación y el cuidado en infantes e infantas del C.E.I. No. 572 Caserío la Victoria, jurisdicción de Campo Verde - Coronel Portillo 2014. (p. 82).

Cama y Javier (2016) en *intervencion de esparcimientos en la mejora del cuidado y la curiosidad en infantes de 4 años del C.E. Parroquial "Ave María", jurisdicción Cayma, año 2015*”. Asumio la intencion el de establecer la intervencion de los juegos en la mejora del cuidado y curiosidad de infantes de 4 años, del C.E. parroquial “Ave María”, de la jurisdicción de Cayma. Llegandose a concluir que la intervencion de los juegos en la mejora del cuidado y curiosidad de infantes e infantas de 4 años; pues un 51% exponen un rango escaso de enfoque y curiosidad; tambien de que las profesoras de inicial no usan recursos lúdicos, ni efectuan juego lúdico.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos mentales**

#### **2.2.1.1. Definiciones**

Aubert y Banzer (2010): pensaron que “los juegos son un punto de interacciones desde la formación de un contexto imaginario en el que los infantes se implican de modo voluntario según el propósito, la aspiración o intención de “juego”. En los juegos, los infantes se amparan a las normas que consienten que los juegos se sostengan.

Las utilidades de efectuar esparcimientos de agilidades mentales no únicamente los contemplaras reflejados en más premura mental en el interior del espacio particular, sino además en el ambiente de labores. Ahora, contestar a los requerimientos cotidianos podría ser complejo, si no asumimos puntos de momentos libres para relajarse y ejercitarse mentalmente a partir de una orientación lúdica.

Huizinga (2007) El esparcimiento es una actividad u quehacer autónomo, que se despliega en el interior de unos contextos transitorios y espaciales concluyentes, conforme a pautas definitivamente necesarias, no obstante, independientemente admitidas, labor que posee el fin en sí mismo y va coligada de una apreciación de tensión y regocijo y del conocimiento de ser de otra manera que en la existencia normal. (p. 67)

Moreno (2002) (citado en Huizinga) “el esparcimiento es una actividad independiente, efectuada, y sentida como ubicada fuera de la existencia estándar, y que inversamente de todo, podría absorberse completamente al jugador, sin que hayan en ella intereses materiales, no se consiga en ella beneficio cualquiera; que se establece en el interior de un concluyente momento y un concluyente punto, que se despliega en un precepto expuesto a pautas y que da comienzo

a sociedades que encaminan a envolverse de misterios o a ocultarse para descollarse del ambiente tradicional”(p.22).

“El esparcimiento es la labor que más concierne y distrae, al momento que conforma un componente esencial para la mejora de cada potencialidad y la ordenación del temperamento adulto” (Bañeres et al. 2008, p.48).

### **2.2.1.2. Características del juego**

Los juegos poseen las sucesivas particularidades:

- Los juegos son placenteros, divertidos. todavía cuando no vayan acompañados por señales de satisfacción, es tasado ciertamente por el que lo efectúa.
- Los juegos no tienen objetivos o propósitos extrínsecos. sus estimulaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetos.
- Efectivamente, es más un regocijo de recursos que un brío consignado a cierto objetivo en específico. En métodos proficientes es sustancialmente fructífero.
- Los juegos son voluntarios y espontáneos no son obligatorios, sino escuetamente elegidos por el que lo practica.
- Los juegos implican ciertas participaciones activas por lado del participante.
- Sosiego y regocijo sentimental de conocer que únicamente es un esparcimiento.
- Con propósito propio.
- Espontáneos, repentinos sin exigencia de asimilación previa.
- Expresivos, comunicativos, productivos, exploradores, comparativos.
- Los juegos deben ser autónomos, espontáneos y íntegramente facultativos.

- Los juegos tienen una intención propia.
- Los juegos implican acciones.
- Los juegos se despliegan en un contexto ficticio.
- En general cada juego tiene una restricción espacial y transitoria.
- Los juegos son una acción particular de la niñez.
- Los juegos son innatos.
- Los juegos muestran en que fase progresiva se halla el infante o la infanta.
- Los juegos consienten al infante o a la infanta aseverarse.

### **2.2.1.3. Funciones del juego**

Decroly y Monchamp (2002): en sus dictámenes se desprenden, las sucesivas circunspecciones:

- Operar en un ambiente que le viabiliza amaestrar labores cognoscentes con las cuales ya tiene, fomentar la investigación y la edificación de las sapiencias.
- Comerciar con los demás, acordar y compartirse cada valoración, discernimientos y sentimientos de modo propio, los demás y los objetos.
- Elaborar un nivel de confiabilidad cada vez más en su mismo potencial ante lo que podría realizarse y lograr las fuerzas de voluntad a fin de persistir en los aprendizajes (beneficios que ayudan a su amor propio).
- Instruirse a sistematizar actividades, asumir fallos y desplegar una creciente libertad.

- Solucionar contrariedades y menguar las secuelas que podrían provenir de las faltas ante contextos recientes.
- Ennoblecere su ambiente cultural al saber y tener participación de elaboraciones adecuadas de su colectividad y de otras colectividades.

#### **2.2.1.4. Dimensiones de los juegos mentales**

##### **A) Ajedrez.**

Es uno de esos esparcimientos de rapidez mental que requieren bastante enfoque. El ajedrez es la elección perfecta para colocar a ensayo tus destrezas intelectuales. Lo real es que se busca de esparcimientos de destreza mental en el cual debes proceder con estrategia, motivo por la que deberas quedar muy enfocado.

Es real que se debe saber y continuar pautas puntuales y quedar muy fino de tus acciones y los de tu contrincante. No obstante, no estamos de acuerdo en dejar de lado que es una práctica lógica muy respetable.

##### **B) Asociación de palabras**

Si te conciernen los esparcimientos de rapidez mental en conjunto, constituye esta acción la otra vez que te congregues con tus amistades o familia.

¿Cómo labora este esparcimiento de habilidad mental? El primero de los participantes deberán mencionar una frase. Y el sucesivo deberá contestar con otra frase que comience con la propia sílaba con la que culmine la frase preliminar.

Para complicarlo Mas este esparcimiento de mejora mental, podría añadirse normas que involucren la usanza de frases de la propia familia léxico o contextos temáticos.

Además, el mencionado es uno de los esparcimientos de rapidez mental más entretenidos pues hasta podrían pretender constituir un cuento.

### **C) Rompecabezas**

Los conocidos rompecabezas que armábamos de infantes (o que todavía armamos) no son simplemente esparcimientos de rapidez mental para los chicos. En efectos, son estupendos para instruir las destrezas cognoscentes a cualquiera de las edades.

Así, los rompecabezas son esparcimientos de rapidez mental que valen para adiestrar cada competencia visual espacial y estratégica, pues se deberán contemplar y operar cada pieza a fin de ponerlas y que ensamblen perfectamente.

Las dificultades de este esparcimiento de habilidad mental se calculan por la cifra de componentes. Existen ciertos esparcimientos de rapidez mental que son de 03 magnitudes, como cubos de Rubik. Inclusive, hay rompecabezas en los cuales, para moverlo a un componente, tendrías que mover diversas; y rebuscar la manera de conducirla al sitio exacto.

### **D) Juegos de estrategia**

Dichos esparcimientos de destreza mental son perfectos para compartirlo entre amistades. Hay diversos temas y muestran varios propósitos. Su trabajo primordial es desplegar una destreza que te consienta conseguir los objetivos en el mínimo tiempo posible.

No interesa el contorno en el que los efectúes, dichos esparcimientos de rapidez mental te consentirán mejorar tu enfoque, el rendimiento erudito y poseer un excelente control de tiempo.

Probablemente, eres consecuente de lo significativo y provechoso que es poseer un modo de existencia sana; es indicar que, dormirse bien, comerse sanamente, hacer ejercicios, etc. Pero algo que tal vez se te podría olvidar, es la sanidad mental, y fragmento de eso incumbe a la rapidez mental.

### **Importancia del juego en el aprendizaje.**

El juego tiene labores fundamentales para la constitución de la persona, entre las cuales enunciaremos:

- **Vale para examinar:** El esparcimiento es un recurso para investigar el ambiente que envuelve a los que juegan y además a sus mismas cualidades.
- **Refuerzas la avenencia:** El elevado nivel de independencia que el esparcimiento consiente, hace que los vínculos sean más sanos y dependiendo de la colocación que el esparcimiento brinda, podría cambiar y optimizar cada vinculo interpersonal.
- **Equilibrara cuerpo y alma:** conforme a su particularidad natural procede como un circuito que autorregula cada tensión y relajación.
- **Producen reglas, valores y cualidades:** Todo lo cual ocurre en el ambiente verdadero pudiendo ser empleados en el esparcimiento mediante las fantasías. El esparcimiento nos podría constituir en diversas sendas y cada una de ellas podría hacer talleres.
- **Fantasías:** Convierte lo aciago en fantástico, perennemente en el interior de un ambiente de goce y regodeo.
- **Incita a recientes prácticas:** Consiente asimilar mediante cada acierto error, ya que perennemente se podría reiniciar un reciente esparcimiento.

- **Vuelve a los individuos más autónomos:** En un esparcimiento hay imperecederas viabilidades, que consienten a los individuos que retozan constituirse y desestructurar ante los aprietos.

De este modo, el esparcimiento posee una intervención indiscutible en cada aspecto del progreso pueril. Las destrezas físicas (motriz gruesa) se despliegan según a que el infante retozando asimila a como lograr, gatear, andar, correr, subirse, saltarse, asir y equilibrar. Las destrezas motrices finas (usanza de manos y dedos) mejoran al manejar las cosas del esparcimiento.

Los aprendizajes de alcanzar ilustraciones, ayudar, aguardar su turno, acatar las pautas y de competición, son destrezas colectivas sustanciales que se manejan mediante el esparcimiento.

El esparcimiento además despliega las destrezas sentimentales mediante el goce que advierten los chicos, la camaradería con los demás, y mediante las emociones a lo largo del esparcimiento de protagonistas ficticios. El amor propio, tan decisivo para la comodidad perenne y el triunfo, además se aumenta en el momento en que los infantes consiguen objetivos mediante el esparcimiento.

El esparcimiento incita las creatividades y la imaginación, así como además consiente que los infantes aumenten los espacios de su ambiente. A lo mejor, lo más significativo de todo es que el esparcimiento es regodeo. Años después, cuando conmemoramos nuestra infancia, son los instantes de felicidad que pasamos retozando con personas especiales lo cual conmemoramos con más afecto.

## **2.2.2. Desarrollo de la atención**

### **2.2.2.1. Definición**

Luria (1975) expone que, “La asistencia radica en un transcurso selecto de informaciones necesarias, el afianzamiento de cada programa de actividad electivo y el sustento de un manejo indeleble relacionado el itinerario de los propios.” (p.7)

Para la RAE (2019), atender representa “Acoger favorablemente, o satisfacer un deseo, ruegos o mandatos” (párr. 1). De allá se desglosa el vocablo atención y la RAE (2019), lo precisa en “Acción de atender” (párr. 1). Se comprende que es encaminar cada sentido a captarlo a cada estímulo externo.

En Psicología Básica (2019), el cuidado y la curiosidad es la situación de los individuos para contemplar lo que es de su beneficio y renunciar a ver lo que no concierne.

Una tesis de cuidado y curiosidad es exhibida por Villasmil (2008), al mostrar que “Se proporciona en el momento en que el aceptante comienza a lograr de modo activo lo cual ve lo que escucha y, empieza a establecer en eso o en un fragmento de eso, en lugar de contemplar o atender solamente de pasada” (p. 193). En Bernabéu (2017), en su estudio marca “el cuidado es el cimiento más significativo en el transcurso de asimilación pues plantea prerequisites para que sucedan los transcurros de afianzamiento, sustento y recobro de las informaciones” (p. 17).

En Puente (2003) la atención es “una perspectiva selectiva del discernimiento, que labora de modo que en cualquiera de los momentos un cuerpo centra algunas incitaciones del medio con excepción de los demás” (p. 198).

Es indicar que, la atención es creada como semejantes de elección, la que es efectuada por el sujeto frente a una variedad de incitaciones y la que puede contestar a componentes vinculados tanto a predilecciones como estimulaciones.

Conforme a López y García (1997) para los que la atención es “un transcurso psíquico comprometido derechamente en cada mecanismo de elección, repartición y sustento de la acción psíquica” (p.18).

Lo que aseveramos es que el cuidado y curiosidad intervienen en varios mecanismos, los que se colocan en partida según a la exigencia o pretensión que se les requiere en establecidos ratos, es por eso que en establecidos contextos debemos enfocar el cuidado ante una incitación determinada, distribuirlo el cuidado en distintas perspectivas además en momentos se deberá conservar el cuidado por más ratos.

La atención además se ha vinculado con los aprendizajes, ello se debe a su rol predominante como espacio de iniciación del conocimiento y como obligación para conseguir una inapreciable asimilación.

Así mismo, García (2001), expone una tesis a partir de la psicología cognoscente, en el momento en que menciona que:

La atención es una situación cognoscente dinámica que beneficia la conducta selectiva en un contexto específico del trabajo; es la elección de las informaciones relevantes al contexto o la elección del transcurso cognoscente o contestación motora conveniente para la actividad. Radica en la repartición de valores de aceleración sobre representaciones y actividades; así también, viabiliza la conveniente alineación de la conducta a las obligaciones del trabajo (p. 85).

Quepa mencionar además que el cuidado varía de individuo a individuo, según a la edad, el progreso y la enseñanza. Variando de sexo a sexo, de ambiente, de la situación de la salud, de las fatigas musculares y mentales, de cada impulso de la actitud, de cada anhelo efectuado o frustrado, de la situación anímica, etc.

Además, García (1997) precisa la atención en “un componente que coloca en marcha una sucesión de transcurso u ordenamientos gracias a los que somos propensos a los hechos del medio y realizamos una enorme cuantía de labores de manera más eficiente” (p. 12).

Por lo que, se logra asegurar que la atención consiente optimizar las sapiencias del sujeto en eso se demanda conocimiento, brío y esfuerzos. De las sapiencias básicas, gracias al cuidado se consigue una reciente sapiencia clara denominada clarividencia.

En conclusión, Tudela (1992) expone que “el cuidado deberá ser estimada en un componente céntrico de potencial limitado” (p. 138).

Relacionado a ello, Arbieto (2019) asevera que el cuidado como una condición del conocimiento hace reseña a la labor de la atención como filtros de cada estímulo ambiental, resolviendo cuáles son las incitaciones más notables y dando prelación a través del enfoque de la acción anímica relacionada al propósito, para un proceso más recóndito en la cognición. (p. 124).

Por lo mostrado, la atención es comprendida como el componente que regula y sistematiza cada proceso cognitivo; a partir de los aprendizajes por condicionamientos hasta el raciocinio complicado.

Pensamos así además que la atención es un causa discriminativa y compleja que escolta todos los procesamientos cognoscentes, también es el garante de depurar informaciones e ir determinando los medios para consentir el acomodo interno del cuerpo en vinculo a las exigencias del exterior.

### **Características de la atención.**

García (1997) expone, que se logra expresar como 04 a las particularidades que más resaltan de la atención:

## **Amplitud o ámbito de la atención**

García (1997) dice, como inicial particularidad se halla la extensión o contorno de la atención, “la que queda vinculada con el potencial para contemplar a una o diversas incitaciones. Dicha destreza está apretadamente vinculada con las dificultades o familiaridades de la labor a efectuar” (p. 19).

Es indicar que, al efectuar labores de modo rutinario, estos son hechos de modo más automatizado, lo que soporta a las capacidades de lograr contemplar a distintas incitaciones a la vez, de similar modo al hacer labores recientes se demanda un elevado enfoque frente a una sola incitación o labor.

## **Oscilación.**

García (1997) expone que, en reseña a la oscilación, se asevera que “la mencionada es dúctil, pues consiente a las personas poseer el potencial para lograr cambiar su cuidado, lo cual envuelve efectuar arreglos o permutas alternativas ante las incitaciones” (p. 20).

A lo que, conforme a esta particularidad la atención tiene maleabilidad que se declara en contextos diversos, pero principalmente en las que deberemos de contemplar a varias vicisitudes al momento o en las que reorientaremos nuestro cuidado pues nos hemos despreocupado. El momento de cada oscilación de la atención podría ser inconstante.

## **Control.**

García (1997) menciona que, otra particularidad vinculada a la atención es el manejo de que este se muestra al usar o extender componentes que consientan efectuar de modo eficaz labores o proceder ante concluyentes incitaciones del medio. Esta es una de las particularidades más notables del cuidado, pues se vincula con perspectivas como el controlar y guías de la atención, destruir cada elemento distractor, inhabilitar contestaciones impropias y conservar la atención frente a una exigencia (p. 21).

A lo que, en el momento en que la atención se coloca en acción y extiende sus componentes de trabajo de un modo eficaz en labor de las exigencias del medio conversamos de control de atención o controlado. Sin embargo, la atención independiente o no controlada, el control de atención demanda en la mayor parte de los asuntos un cierto brío por lado del individuo para conservarla.

### **Intensidad o tono atencional.**

García (1997) dice, finalmente, “el ímpetu o tono de atención es aquel rasgo vinculado con la cuantía de atención usada ante una concluyente labor” (p. 20).

Al conservar una cualidad atenta el rango de velación o alerta se acrecienta, pero además ella podría padecer menguas de lo que se podría ultimar que el ímpetu de la atención podría padecer vacilaciones o fragosidades, estas reformas o permutaciones podrían ser transitorios o también extensos.

### **Clasificación de la atención**

Hay distintos juicios que se podrían usar para catalogar la atención, relacionado a ello Luque (2009) salva la sucesiva sistematización:

#### **Atención Selectiva**

En Kirby y Grimley (1992) aludidos de Luque (2009), atención selectiva “es la destreza de un individuo para contestar a las perspectivas fundamentales de una labor o contexto y pasarlo por alto o inhibirse de hacerle caso a las que son irresolutas” (p. 4).

A lo que, se asevera que lo antes mencionado es el potencial que posee el cuerpo para enfocarse bien en una única fuente de informaciones, exceptuando a otros orígenes que logren interceptar en ese transcurso de focalizaciones.

### **Atención Dividida**

Del mismo modo, en Kirby y Grimley (1992) aludidos de Luque (2009), aseguran que: “dicho modelo de atención se da en el momento en que, frente al exceso de incitar, se distribuyen los medios de atención con los cuales cuenta el individuo hacia una labor complicada. Además, dichos estudiosos usan el vocablo potencial de Atención para reseñarse a la magnitud de contemplar a más de una incitación a la vez, descollando su trascendencia para los aprendizajes escolares” (p.4).

Se piensa entonces de gran trascendencia que la atención fraccionada consciente contemplar a distintos impulsos en grupo, ello se efectúa debido a vaivenes en la atención que le consienten proveer brincos de una a otra incitación o a la magnitud de contemplar 02 o más hechos juntamente, ello además dependerá de la labor en sí, si la mencionada es de rutina, las energías o la atención utilizadas en ella es menos en cotejo a una labor reciente o de bastantes dificultades.

### **Atención Sostenida.**

Kirby y Grimley (1992) aludidos de Luque (2009), expone “vendría a ser la atención que posee espacio en el momento en que un sujeto deberá conservarse consecuente de las demandas de una labor y conseguir encargarse de ella por un espacio de tiempo extenso” (p. 5).

Se piensa que la usanza de dicho modelo de atención queda vinculada con el contorno educativo y las labores que en él se efectúan, pues es en este medio en que al discípulo se le demanda estar atento a lo largo de más tiempo.

### **Nivel de la atención**

Cada nivel de atención que se cuentan para dicho análisis queda respaldado en la hipótesis de García (1997) el que asegura que puede ser voluntaria, involuntaria y pasiva.

**Voluntario:** Es atención dinámica y facultativa en el momento en que se ubica y planea por medio un hecho consecuente, autoexhortativo y con una intención de beneficio práctico y en su empleo investigamos explicar o diferenciar algo. además, se logra denominar atención premeditada.

**Involuntario:** Es la encauzada por un conocimiento. Ejemplos: en el momento en que contemplamos pasar algo con tono atrayentes casi inmediatamente nos atrae o nos llama la atención.

**Pasivo:** Esta atención la cual es la que se atrae sin esfuerzos. Como una fácil inclinación de la hoja nos atrae.

### **Condiciones de la atención**

Zepeda (2008) explica cada factor que se conoce que intervienen para llamar la atención de los individuos y son las sucesivas:

**Determinante externo.** Son los que provienen del ambiente y viabilizan que el sujeto conserve la atención hacia cada estímulo que se le plantean, es indicar que, dependerá del contorno.

**Potencia del estímulo:** Es indiscutible que una resonancia de enorme magnitud esta en la capacidad de llamar la curiosidad y la atención. Lo propio ocurre con los tonos agudos con relación a los colores más dóciles.

**Cambio:** Perennemente que se exhibe un cambio el cual transforma nuestro espacio de conocimiento, nuestra imaginación es alcanzada por cada estímulo que modifica el contexto de persistencia.

**Tamaño:** La divulgación lo utiliza con enorme vigor esta iniciación. No obstante, se ha conseguido revelar que la magnitud tiene menos interesante que los cambios o que la capacidad de los estímulos.

**Repetición:** Una incitación endeble, pero que se repite asiduamente, podría alcanzar a poseer una colisión de enorme potencia en la atención. Es muy empleado en informes de comercios.

**Movimiento:** Los desplazamientos de las imágenes (ya sean reales o aparentes) provocan una resistencia y tienen un enorme dominio para seducir a la atención.

**Contraste:** en el momento en que una incitación disiente con los que le cercan, llamara más la atención. podría existir 02 contexto: El contraste por apareamiento, en la cual la incitación disiente pues no queda presente hasta ese tiempo y, el contraste por decadencia, en que el contraste lo induce el acto de advertir de que ya no se encuentra.

**Organización estructural:** Cada estímulo que se presenta debe quedar organizado y jerarquizado, de modo que posibilite tomar de modo correcto las informaciones.

**Determinante interno.** Son los que incumben al sujeto, son convenientes de él y establecen todavía más, no solamente el potencial y mejora de la atención, sino además su desempeño.

**Estado orgánico:** Este componente se vincula a cada pulsión que practica el sujeto al instante de recoger la motivación. (ej. Si un individuo se halla sediento, con seguridad que le atraerá de modo más intenso cada estímulo vinculado a la complacencia de su demanda.)

**Intereses:** Ello se reseña a eso que cautiva la atención en labor de cada interés que se tenga. (ej., un admirador al escalamiento se apreciará vigorosamente cautivado por las vistas de montañas nevadas, en tanto que un profesional de la biología será cautivado por imágenes de especies en riesgo de extinguirse.)

**Sugestión social:** podría alcanzar a cautivar la atención de otros individuos por convite, que sería más que por escueto remedo.

**Curso del pensamiento:** a parte de cada pulsión o de los beneficios del sujeto, si la materia de sus pensamientos se halla persiguiendo algunas doctrinas y la incitación relacionada se expone entre sí en ese instante, el antes mencionado cautivara su atención en modo inmediato.

Para el analista los contextos a fin de que se dé el cuidado en el interior del contexto formativo quedarían, el beneficio del educando en asimilar algún curso o argumento que le sea de notabilidad, la capacidad de la incitación con la cual el docente de las sapiencias a los educandos y la fascinación social que aparecería desde lo familiar y fundamentalmente de los papás.

### **Dimensiones de la atención**

Rango superior: conserva cada nivel conveniente de cuidado a incitaciones del contorno educativo.

rango superior al medio: Es un rango superior al medio de cuidado.

Rango promedio: Sus rangos de cuidado son habituales frente a cada estímulo del contorno educativo.

Rango inferior al medio: Es un rango menor al medio de cuidado.

Rango inferior: expone pérdida de cuidado frente a cada estímulo del entorno educativo.

### **2.3. Bases filosóficas**

A partir de la parte psicopedagógica se pretende ver el juego en el espacio de la psicología y su implicancia en el espacio del área pedagógica.

Piaget (1982) nos manifiesta que los juegos son como una expresión o rango de comportamiento del aprendizaje de todo contexto, que se aparta de la adaptación, y la hace laborar por sí propia con prelación sobre la mencionada. Los juegos consolidan esbozos psicofísicos de conducta mental y nerviosa. Piaget subraya 03 distribuciones esenciales de los juegos ligados en una sucesión: los juegos - ejercicios, cada juego simbólico y los esparcimientos con normas. Son maneras de comportamiento en las cuales predominan el aprendizaje. Su contraste gravita en que la situación, en las etapas de mejora, es aprendida conforme a diferentes esbozos. menciona que la práctica, el distintivo y la norma son las 03 fases postemas que determinan cada clase de juegos a partir del enfoque de sus distribuciones especulativas. Es indicar que, conforme sean las estructuras de los pensamientos del infante, así serán los juegos. aseguro, finalmente, que los juegos simbólicos cumplen una labor principal en la existencia del infante, para su proporción afectuosa y erudita. Los juegos pertenecen al ambiente de cada ensueño autista, al ambiente de las pretensiones insatisfechas en el contexto, al ambiente de cada posibilidad inagotable.

Vygotski (1996) Compendia su teoría en 06 elementos primordiales:

- ✓ Los juegos surgen en el momento en que surgen propensiones que no concretan en el hecho (la propensión característica de la inicial infancia de ver complacidos prontamente las pretensiones). En base del esparcimiento es proporcionar complacencia a las aspiraciones.
- ✓ Lo céntrico y característico de las actividades lúdicas son la formación de un contexto ficticio.
- ✓ Todos los juegos con el contexto ficticio son, así mismo, juegos con normas, y todos los juegos con normas son juegos con el contexto ficticio. Las pautas de los juegos son las que el infante se asigna de modo propio.

- ✓ En los juegos, el infante maniobra con considerados apartados de los objetos, pero protegidos con actividades verdaderas.
- ✓ En los juegos se forman perennemente contextos.
- ✓ Los juegos es el modelo de acción primordial en la preescolaridad.

#### 2.4. Definición de términos

**Aprendizaje.** Es el transcurso mediante el que se logran o cambian destrezas, pericias, sapiencias, comportamientos o valores como efectos del análisis, la práctica, la ilustración, el raciocinio y la examen.

**Atención.** Fue creada en varias oportunidades como una pertenencia o particularidad del conocimiento gracias al que elegimos más efectivamente las informaciones que nos son relevantes.

**Atención selectiva:** El individuo se encamina de modo voluntario en una incitación específica, con excepción de otras. En dicho modelo de atención se causarían “03 ordenamientos especulativos: desasir, agitar, establecer.

**Juego.** Es una acción que se usa como esparcimiento y regocijo para su intervención; en varias oportunidades, inclusive como instrumento formativo. cada juego usualmente se diferencia de las labores por la esencia de su elaboración, pero en varios casos los mencionados no poseen una disconformidad demasiada evidente. además, un esparcimiento es estimado un adiestramiento divertido expuesto al concurso de normas.

**Concentración.** (Ardila, Rossell & Lopera, 1997) Se llama concentración al apartamiento de las informaciones irrelevantes y las focalizaciones de las informaciones relevantes con sustentos de esta por etapas prolongadas. (p.9)

## **2.5. Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

Los juegos mentales se relacionan con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

El juego mental el Ajedrez se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay

El juego mental de Asociación de palabras se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay

El juego mental de Rompecabezas se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

##### **3.1.1. Tipo de estudio**

En la sistematización expuesta por Sánchez y Reyes (2002), conforme al ambiente la de las contrariedades, este trabajo de análisis de modelo sustantivo pues busca de contestar a inconvenientes hipotéticos, trata elementos y leyes totales que consientan constituir una tesis seria y está encaminada a narrar, exponer o anunciar.

Y es **correlativa** a lo que queda conexas en establecer mediante un modelo de individuos, el nivel de vinculo presente en las inconstantes reconocidas.

##### **3.1.2. Diseño del estudio**

En H. Sampieri Et, Al. (2003) “cada diseño de análisis de transección o colateral acopian reseñas en un único instante, en un momento solo. Su intención es narrar inestables y estudiar sus incidencias e interrelaciones en un tiempo expuesto”.

A lo que el actual análisis concierne al anteproyecto de **Transección o** acreditado como **anteproyecto Colateral** (No práctico), pues se fundamenta en cada examen de inconstantes se señala y relata en un tiempo solo, tal y acorde se exponen sin maniobra de modo deliberado)

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

Es el contiguo total de los componentes a los que se reseña el estudio. Además, la precisa B. Acuña (1998) en “Un ligado limitado o perenne de individuos, objetos o componentes que exponen rasgos habituales” (p.123).

El colectivo estará constituido de 45 educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay

**Tabla 1.** *Población de estudio*

<b>Aula</b>	<b>Cantidad</b>
3 años	14
4 años	16
5 años	15
<b>Total</b>	<b>45</b>

### 3.2.2. Muestra

Se utilizará la de censo, es indicar que se considera al colectivo en general.

**Tabla 2.** *Muestra de estudio*

<b>Aula</b>	<b>Cantidad</b>
3 años	14
4 años	16
5 años	15
<b>Total</b>	<b>45</b>

### 3.3. Operacionalización de Variables

**Tabla 3.** Operacionalización de la variable X

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Ajedrez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprende con rapidez</li> <li>• Comparte con sus pares</li> </ul>	4	Bajo	4 -5
			Medio	6 -6
			Alto	7 -8
Asociación de palabras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea clima relacional</li> <li>• Asocia nuevas palabras</li> </ul>	4	Baja	4 -5
			Media	6 -6
			Alta	7 -8
Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercita habilidades cognitivas</li> <li>• Ejercita competencias visuales espaciales</li> </ul>	4	Baja	4 -5
			Media	6 -6
			Alta	7 -8
<b>Los juegos mentales</b>		12	Baja	12 -15
			Media	16 -19
			Alta	20 -24

**Tabla 4.** Operacionalización de la variable Y

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Atención selectiva	Rapidez o cuantía de labores Eficacia de labores Vínculo entre la rapidez y la exactitud de las actuaciones	6	Bajo	5 -6
			Medio	7 -8
			Alto	9 -10
Concentración	Rapidez o cuantía de labores Eficacia de labores vínculo entre la rapidez y la exactitud de las actuaciones	6	Bajo	2 -2
			Medio	3 -3
			Alto	4 -4
<b>Desarrollo de la atención</b>		12	Bajo	15 -19
			Medio	20 -24
			Alto	25 -30

### **3.4. Método de investigación**

El modo utilizado en esta investigación es el razonado, pues se efectuó una elaboración hipotética de la esencia en análisis, además, el anteproyecto expresivo - correlativo, el modo de operacionalizar las mudables y el debate de las secuelas son establecidos por la elaboración efectuada relacionada a las reseñas acopiadas por las herramientas, sin dejar de lado que los mencionados antecedentes se expusieron en modo sistematizado en cuadros estadísticos, esquemas y sus correspondientes estudios explicativos que viabilizaron la ratificación de las teorías con cada estadístico pertinente. (Hernández et al, 2010).

### **3.5. Técnicas e de recolección de datos**

#### **Instrumentos utilizados**

El método utilizado en la mejora del actual análisis es el examen y la herramienta empleada es la cedula de examen.

A fin de calcular la mudable Juegos mentales, se pensó en el sucesivo escalafón de Likert:

Si (2)

No (1)

A fin de hacer el cálculo de la mudable Mejora de la atención, se pensó en el sucesivo escalafón de Likert:

Si (2)

No (1)

#### **Fichas técnicas**

##### **Ficha Técnica 01:**

Nombre Original: Cuestionario en la variable juegos mentales

Autor: Rivera Nolasco, Wendy Rossmery  
León Oyola, Dariana Romina

Procedencia: Chancay - Perú, 2022

Objetivo: Establecer el vínculo en juegos mentales y la mejora de la atención en estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.

Administración: Propio y compuesto

Duración: de 25 a 30 min.

Edad: Infantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.

**Ficha Técnica 02:**

Nombre Original: consulta en el inestable desarrollo de la atención

Autor: Rivera Nolasco, Wendy Rossmery  
León Oyola, Dariana Romina

Origen: Chancay - Perú, 2022

Propósito: Establecer el vínculo en juegos mentales y la mejora de la atención en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.

Administración: Propia y compuesta

Duración: de 25 a 30 min.

Edad: Infantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.

### a) Validez del instrumento

con el fin de validar las herramientas se efectuó en fundamento a estas nociones teóricas, empleando en eso criterio de profesionales competentes que fijaron el acomodamiento de cada ítem de las respectivas herramientas.

**Tabla 5.** Validación de expertos

Experto		Calificación Promedio (%)
1.	1ro	85%
2.	2do	83%
3.	3ro	84%
<b>Promedio General</b>		84%

### 3.6. Método de análisis de datos

#### a. Descriptiva

Seguido del acopio de reseñas, se hizo el proceso de las referencias, con la realización de tablas y formas estadísticas, empleándose en ello el SPSS, a fin de localizar secuelas del empleo de las consultas.

- Estudios característicos por mudables y magnitudes con cuadros de asiduidades y esquemas.

#### b. Inferencial

Se exponen a ensayo:

- La teoría céntrica y específica
- Examen de cada cuadro de doble ingreso

Se localizará el factor de reciprocidad **de Spearman**,  $\rho$  (ro) el cual es una calculo para medir la analogía (la sociedad o interdependencia) entre 02 mudables azarasas perennes.

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

## CAPITULO IV

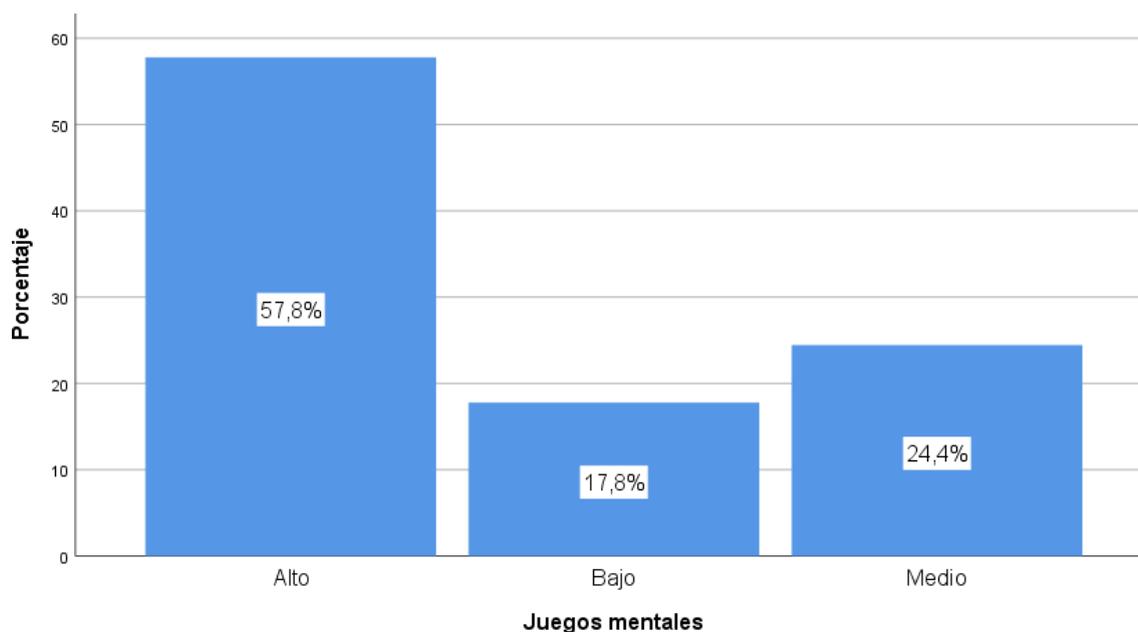
### ANALISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Resultados descriptivos de las variables

**Tabla 6.** *Juegos mentales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	26	57,8	57,8	57,8
	Bajo	8	17,8	17,8	75,6
	Medio	11	24,4	24,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

**Fuente:** Consulta empleada en educandos del C.E.I. San Marcos.



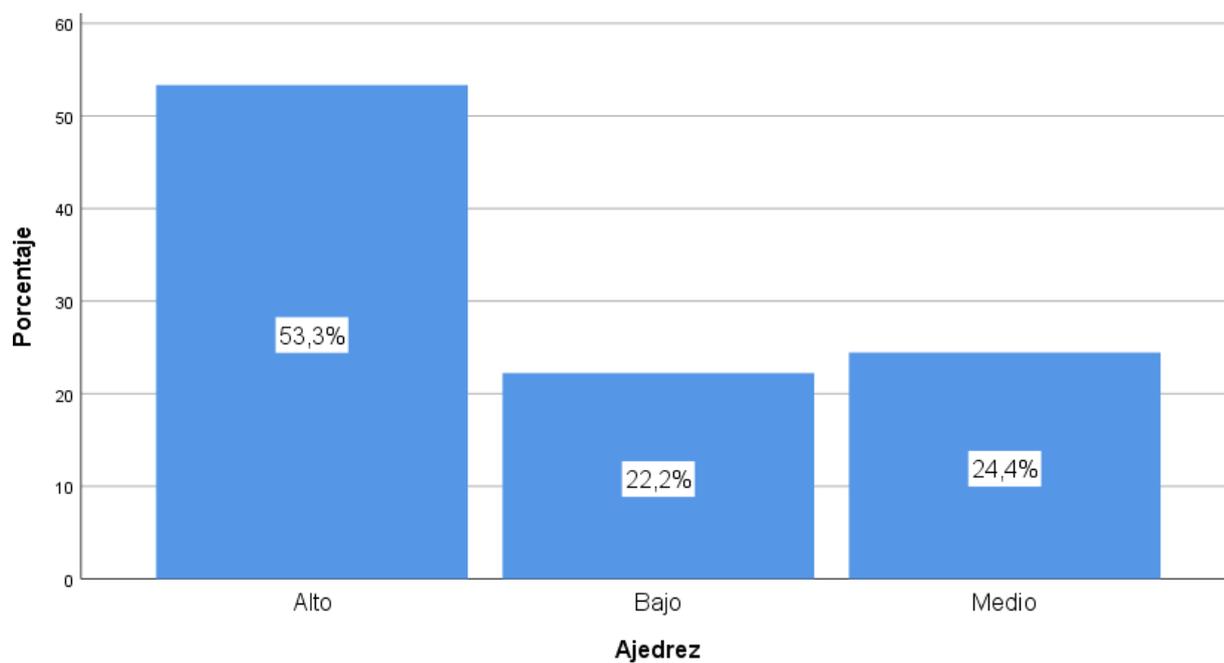
**Figura 1.** *Juegos mentales*

La fig. 1, el 57,6% de los educandos del C.E.I. San Marcos exponen rango alto en el mudable juego mentales, 24,4% alcanzaron grado medio y 17,8% alcanzaron rango bajo.

**Tabla 7. Ajedrez**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	24	53,3	53,3	53,3
	Baja	10	22,2	22,2	75,6
	Media	11	24,4	24,4	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

**Fuente:** Consulta empleada en educandos del C.E.I. San Marcos.



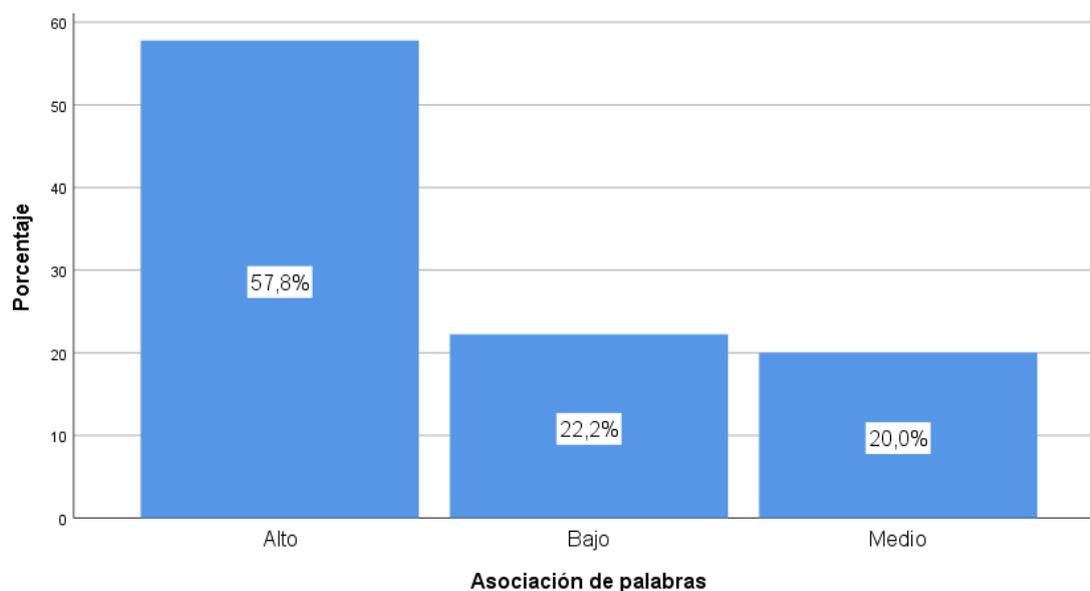
**Figura 2. Ajedrez**

La fig. 2, el 53,3% de educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay muestran un nivel alto en el juego mental del ajedrez, 24,4% alcanzaron grado medio y 22,2% lograron grado escaso.

**Tabla 8.** *Asociación de palabras*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	26	57,8	57,8	57,8
	Baja	10	22,2	22,2	80,0
	Media	9	20,0	20,0	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

**Fuente:** Consulta empleada en educandos del C.E.I. San Marcos.



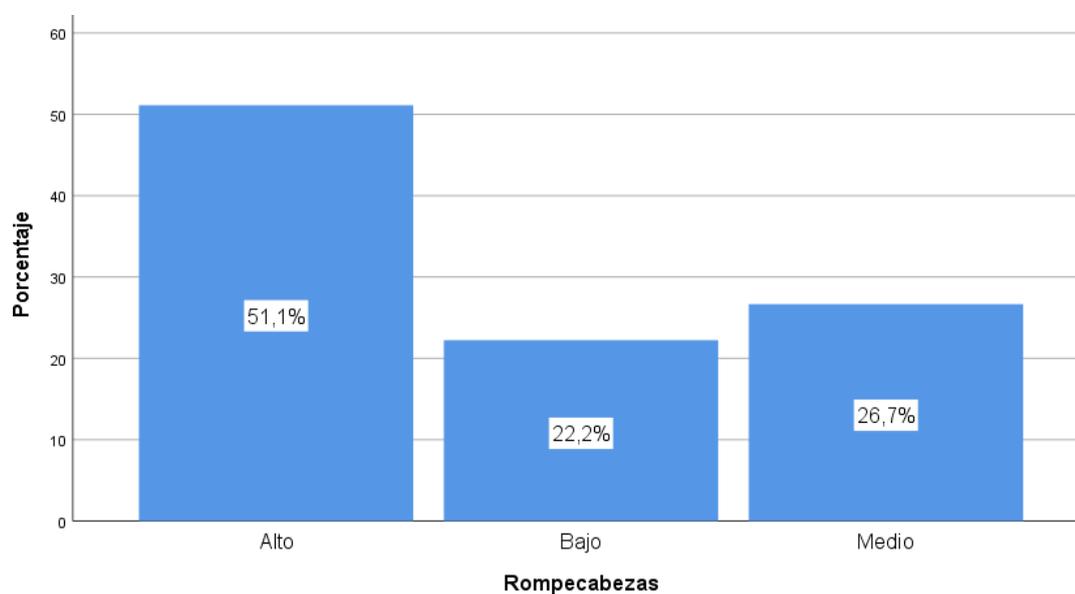
**Figura 3.** *Asociación de palabras*

La fig. 3, el 57,8% de educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay muestran grado elevado en el juego mental de asociación de palabras, 22,2% alcanzaron grado bajo y 20,0% lograron grado regular.

**Tabla 9.** Rompecabezas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	23	51,1	51,1	51,1
	Baja	10	22,2	22,2	73,3
	Media	12	26,7	26,7	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

**Fuente:** Consulta empleada en educandos del C.E.I. San Marcos.



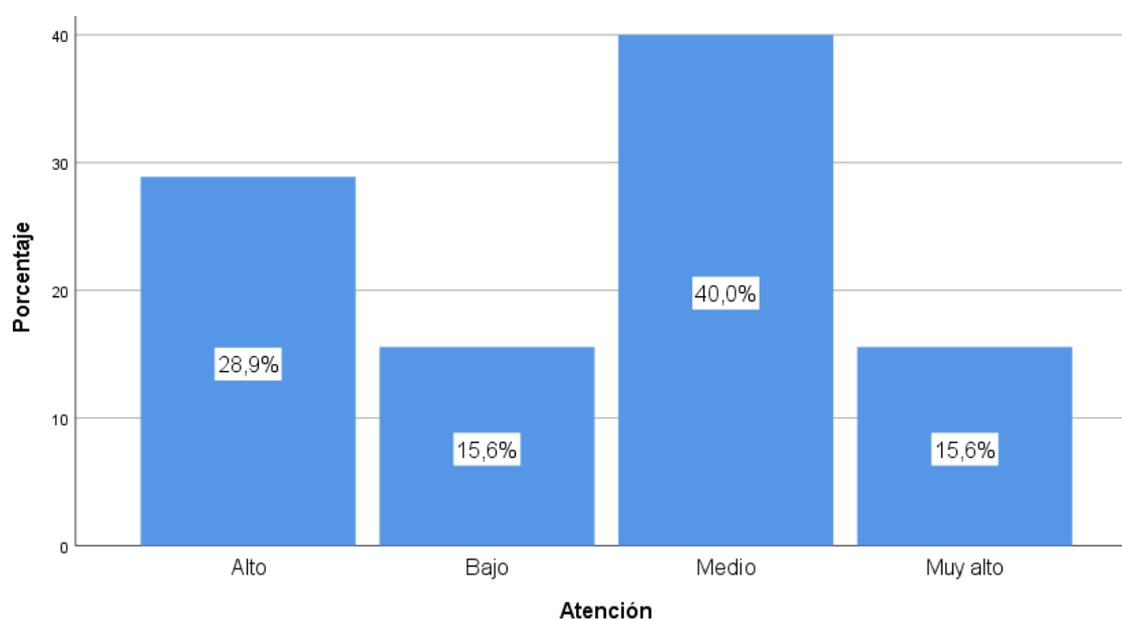
**Figura 4.** Rompecabezas

La fig. 4, el 51,1% de educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay exponen grado alto en el juego mental de rompecabezas, 26,7% lograron rango medio y un 22,2% alcanzaron rango bajo.

**Tabla 10. Atención**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válido	Alta	13	28,9	28,9	28,9
	Baja	7	15,6	15,6	44,4
	Medio	18	40,0	40,0	84,4
	Muy alta	7	15,6	15,6	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

**Fuente:** Consulta empleada en educandos del C.E.I. San Marcos.



**Figura 5. Atención**

La fig. 5, el 40,0% de educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay exponen rango regular en la mudable atención, 28,9% alcanzando rango elevado, 15,6% alcanzaron rango muy elevado y 15,6% alcanzaron rango escaso.

## 4.2. Generalización entorno la hipótesis central

### Hipótesis general

**H<sub>a</sub>:** Los juegos mentales se relacionan con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos mentales no se relacionan con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

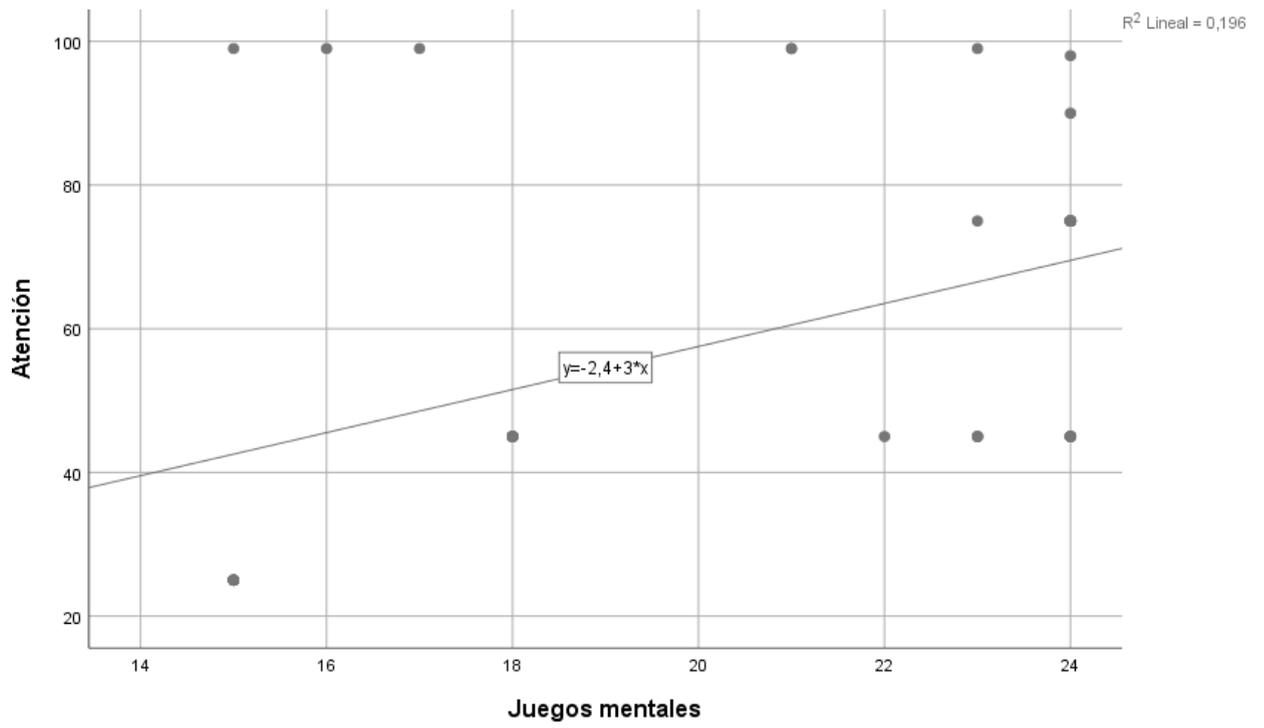
**Tabla 11.** *Los juegos mentales y el desarrollo de la atención*

			Correlaciones	
			Juegos mentales	Atención
Rho de Spearman	Juegos mentales	Factor de semejanza	1,000	,461**
		Sig. (doble)	.	,001
		N	45	45
	Atención	Factor de semejanza	,461**	1,000
		Sig. (doble)	,001	.
		N	45	45

\*\*.

 La analogía es demostrativa en el rango 0,01 (doble).

La tabla expone la analogía de  $r=0,461$  y la valía  $\text{Sig}<0,05$  a lo que se accede la teoría disyuntiva y se refuta la abolida. A lo que se logra probar que hay asociación de magnitud moderada entre juegos mentales y el desarrollo de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.



**Figura 6.** *Los juegos mentales y el desarrollo de la atención*

### Hipótesis específica 1

**Ha:** El juego mental el Ajedrez se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

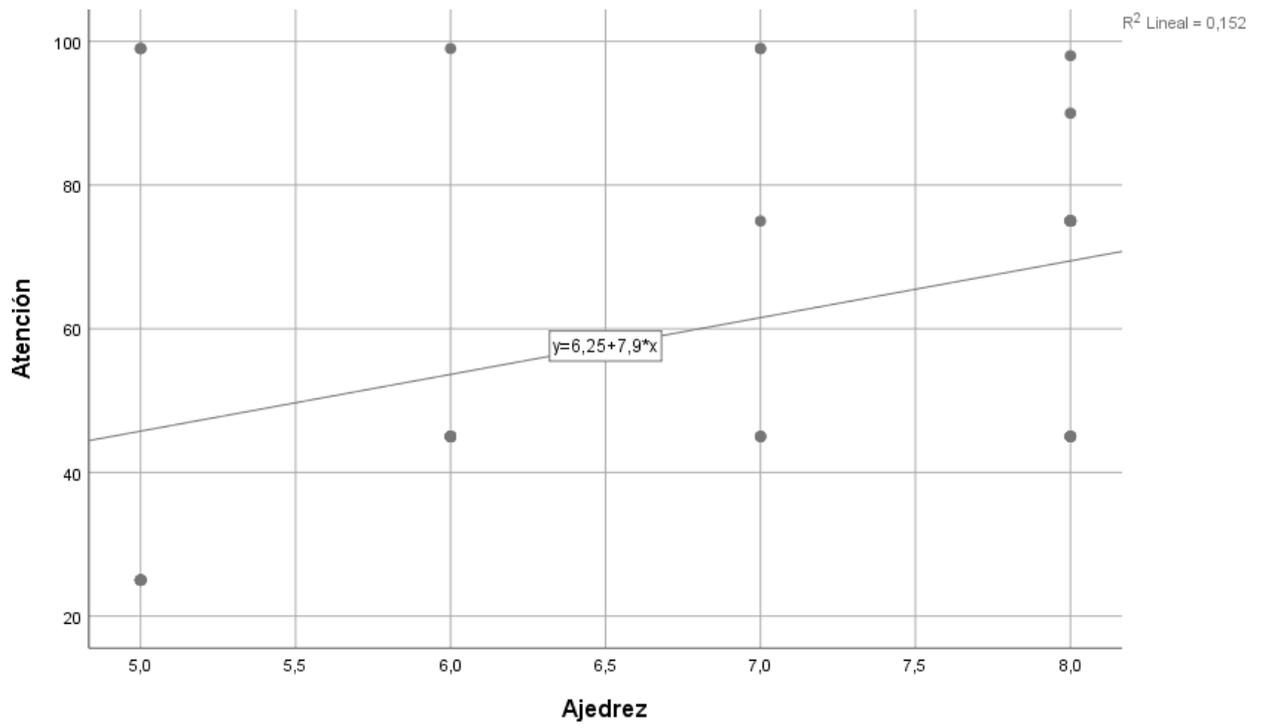
**H<sub>0</sub>:** El juego mental el Ajedrez no se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

**Tabla 12.** *El juego mental del Ajedrez y el desarrollo de la atención*

Correlaciones				
			Ajedrez	Atención
Rho de Spearman	Ajedrez	Factor de semejanza	1,000	,421**
		Sig. (doble)	.	,004
		N	45	45
	Atención	Factor de semejanza	,421**	1,000
		Sig. (doble)	,004	.
		N	45	45

\*\* . La analogía es demostrativa en el rango 0,01 (doble).

La tabla expone la semejanza de  $r = 0,421$  y la valía  $\text{Sig} < 0,05$  a lo que se accede la teoría disyuntiva y se refuta la abolida. A lo que se logra probar que hay asociación de magnitud moderada entre los juegos mentales del ajedrez y la mejora del cuidado en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.



**Figura 7.** *El juego mental el Ajedrez y el desarrollo de la atención*

## Hipótesis específica 2

**H<sub>a</sub>:** El juego mental de Asociación de palabras se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

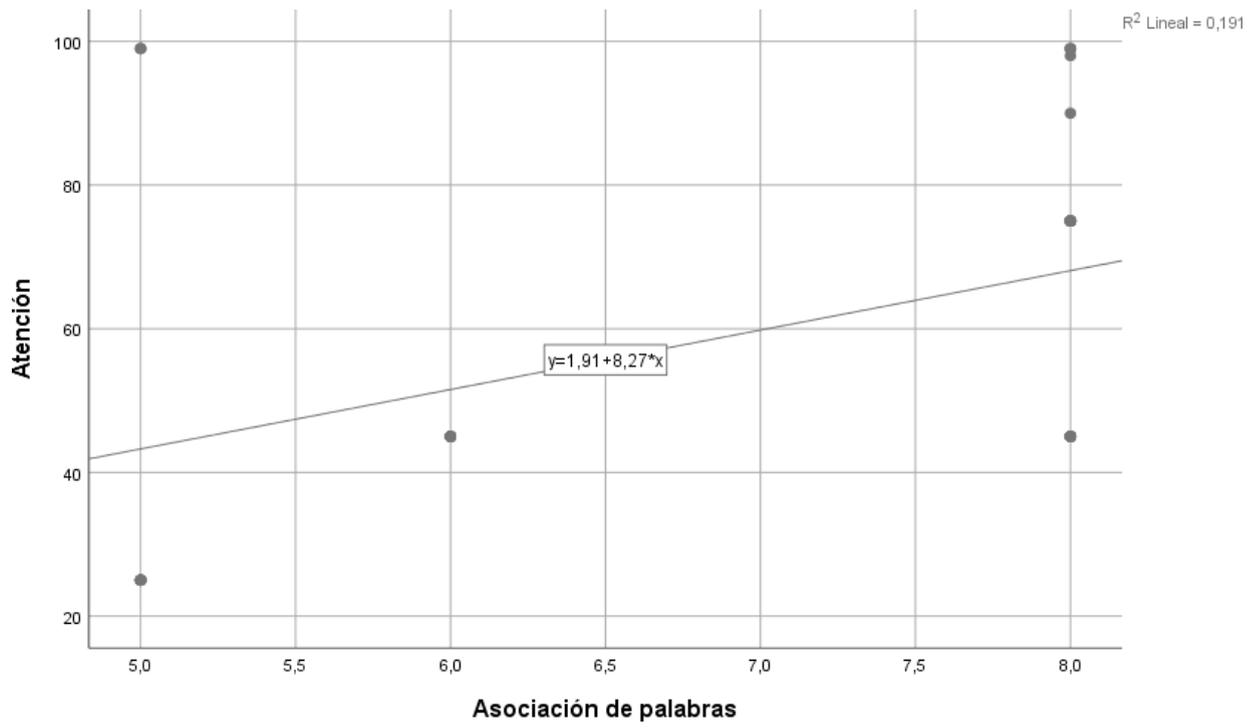
**H<sub>0</sub>:** El juego mental de Asociación de palabras no se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

**Tabla 13.** *El juego mental de Asociación de palabras y el desarrollo de la atención*

<b>Correlaciones</b>				
			Asociación de palabras	Atención
Rho de Spearman Asociación de palabras	Factor de semejanza		1,000	,472**
	Sig. (doble)		.	,001
	N		45	45
Atención	Factor de semejanza		,472**	1,000
	Sig. (doble)		,001	.
	N		45	45

\*\* . La analogía es demostrativa en el rango 0,01 (doble).

La tabla expone la semejanza de  $r= 0,472$  y la valía  $\text{Sig}<0,05$  a lo que se accede la teoría disyuntiva y se refuta la abolida. A lo que se podría probar que hay asociación de magnitud moderada en los juegos mentales de asociación de palabras y la mejora de la atención en estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.



**Figura 8.** *El juego mental de Asociación de palabras y el desarrollo de la atención*

### Hipótesis específica 3

**H<sub>a</sub>:** El juego mental de Rompecabezas se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

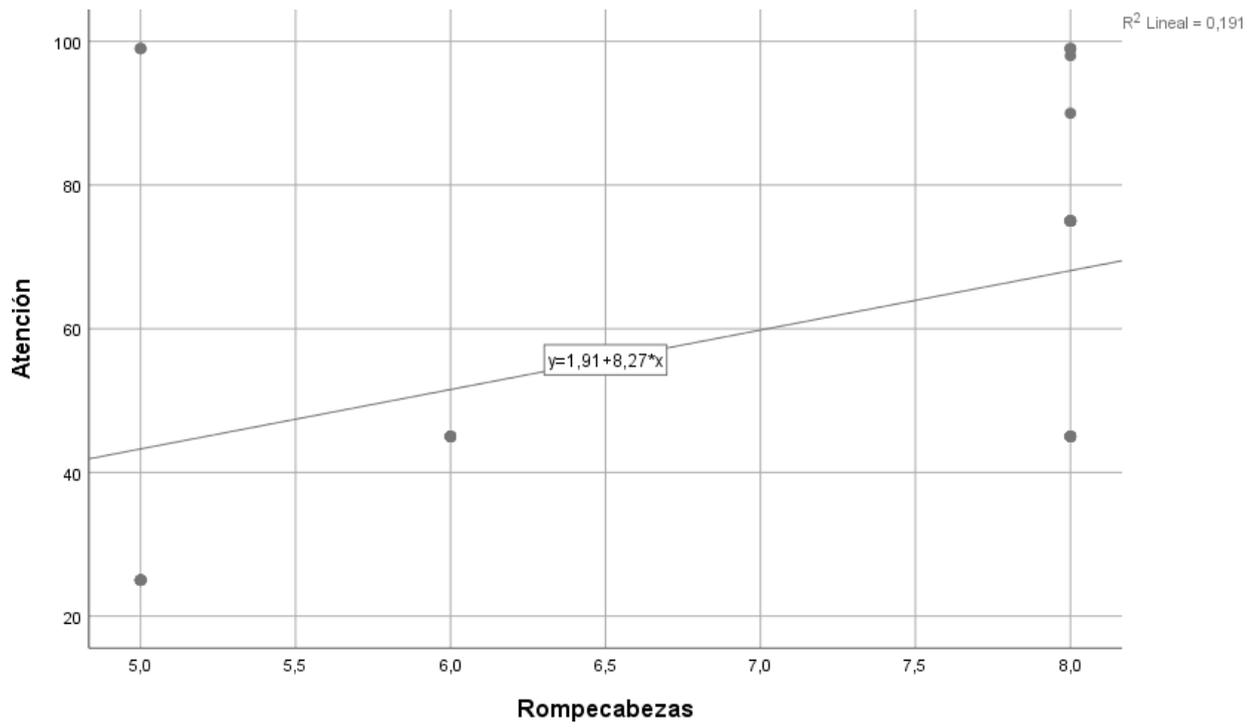
**H<sub>0</sub>:** El juego mental de Rompecabezas no se relaciona con el desarrollo de la atención en los estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay.

**Tabla 14.** *El juego mental de Rompecabezas y el desarrollo de la atención*

		Correlaciones	
		Rompecabezas	Atención
Rho de Spearman Rompecabezas	Factor de semejanza	1,000	,571**
	Sig. (doble)	.	,001
	N	45	45
Atención	Factor de semejanza	,571**	1,000
	Sig. (doble)	,001	.
	N	45	45

\*\* . La analogía es demostrativa en el rango 0,01 (doble).

La tabla expone la analogía de  $r = 0,571$  y la valía  $\text{Sig} < 0,05$  a lo que se accede la teoría disyuntiva y se refuta la abolida. a lo que, se logra probar que hay asociación de magnitud moderada entre juegos mentales de rompecabezas y el desarrollo de la atención en estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.



**Figura 9.** *El juego mental de Rompecabezas y el desarrollo de la atención*

## **CAPITULO V**

### **DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **DISCUSIÓN**

Los juegos mentales y sus contestaciones o esparcimientos de inteligencia, desarrollan destrezas y capacidades que quebrantan claramente en el progreso de las secuelas o desempeños educativos de los más chicos. Con cada juego mental, en tanto ellos se diviertan, su cerebro se incita; de este modo procesar de modo óptimo las informaciones, consintiendo lograr o desarrollar recientes talentos.

Después de los exámenes efectuados se logra demostrar que hay asociación de magnitud moderada entre juegos mentales y la mejora del cuidado en los discípulos del C.E.I. San Marcos- Chancay. Semejantes resultados se hallaron en Jaramillo, (2018) en Juegos de actividades mentales para incitar el cuidado en los educandos de 6to de enseñanza completa de la U. E. José A. Palcio, Loja”. Se perfecciona que la mayor parte de educandos expusieron un rango de cuidado escaso, desde el empleo de esparcimientos de actividades mentales se incitó el cuidado y curiosidad de los infantes, a lo cual se encarga emplear este modelo de esparcimientos como maniobra didáctica de motivación a fin de optimizar la atención en infantes.

Y en la de Luna (2022) en “Juego mental de tabletas en la mejora de los pensamientos lógicos en educandos de 5to -Red Formativa Rural-Fernando B. Terry-Cutervo”. La intención total es plantear habilidades de esparcimientos mentales de la tableta en la mejora de los pensamientos lógicos de educandos del 5to de la Red Formativa Rural Fernando B. Terry, 2021; las secuelas son que los educandos poseen 52.3% de control de los esparcimientos se

localizan en la condición buena, 31.8% se localizan en el rango medio y 65.9% en rango medio de los pensamientos lógicos; para dar por superado esta contrariedad hallada se ha planteado un agregado de maniobras de esparcimientos, dinámicos, fundamentados en los esparcimientos mentales de la tableta y en conclusión es estimado la proposición por 03 profesionales en enseñanza y educación, los que piensan que es muy conveniente en 90%, finalmente, se reconoció que el rango de usanza de esparcimientos mentales de la tableta quedan en el rango medio y aceptable de uso en educandos del 5to de enseñanza primaria.

Por ello, los esparcimientos mentales y sus contestaciones, apoyan a las labores inmediatas comisionadas de solucionar de modo eficaz la mayor parte de las contrariedades que se le exponen al sujeto. Los juegos de talento en infantes, incitan la mente y su potencial de labores, conduciéndolo al cerebro a usando los 02 hemisferios al mismo tiempo.

## CONCLUSIONES

**Primera:** Existe asociación de magnitud moderada entre los juegos mentales y la mejora de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.

**Segunda:** Existe asociación de magnitud moderada entre los juegos mentales del ajedrez y la mejora de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.

**Tercera:** Existe asociación de magnitud moderada entre los juegos mentales de asociación de palabras y la mejora de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay.

**Cuarta:** Existe asociación de magnitud moderada en juegos mentales de rompecabezas y la mejora del cuidado en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.

## **RECOMENDACIONES**

**Primera:** A los directivos de la escuela deben implementar juegos de actividades mentales, encaminados a incitar la curiosidad de infantes de modo inquebrantable y continuo, de tal modo que los educandos sean los favorecidos de dichas acciones.

**Segunda:** Los docentes deben asumir los juegos como un medio didáctico para optimizar los rangos de cuidado de los infantes.

**Tercera:** En el C.E. se deberán producir labores de perennes interacciones con los papás a fin de que ellos inciten mediante los juegos las mejoras de los rangos de cuidado de sus niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### FUENTES DE INFORMACIÓN

Cama, G., & Javier, H. (2016). *Tesis: Influencias de juego en la mejora de la atención infantes de 4 años del C.E. Parroquial "Ave María", - Cayma, 2015*. Arequipa. Perú: UNSA.

*Desarrollo Psicomotriz*. (2010). Recobrado el 22- 10 - 2022, de [https://es.m.wikipedi.org/wiki/desarrollo\\_psicomotor](https://es.m.wikipedi.org/wiki/desarrollo_psicomotor)

Jaramillo, P. (2018). *Tesis: Juego de actividades mentales para incitar la atención en educandos de 6to de enseñanza total básica de la U. E. Jose A. Palcio, Loja*. Ecuador: U. Nacional - Loja.

Luna, J. (2022). *Tesis: Juego mental de la tableta en la mejora de los pensamientos lógicos en educandos de 5to -Red Formativa Rural - Fernando B. Terry-Cutervo*. Chiclayo. Perú: UCV.

Montenegro, E. (2016). *Tesis: Implementarse un repertorio para potenciarlo la atención por medio del juego y ejercicio repetitivo en infantes del C.E. de enseñanza "Matilde Guzma", Yantzaza, periodo 2014- 2015*. Cuenca. Ecuador: Universidad del Azuay.

Velasco, E. (2020). *Tesis: Programas destrezas Mentales a fin de optimizar Razonamientos Abstractos de educandos de Enseñanza Primaria de un Instituto Fiscal - Ecuador 2020*. Piura. Perú: UCV.

Villavicencio, N. (2013). *mejora psicomotriz y procesos de aprestamientos a la lecto-escritura en infantes de 1ro del C.E. Nicola Copernico*. Quito. Ecuador: U. Central de Ecuador.

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### LOS JUEGOS MENTALES Y EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.I. SAN MARCOS- CHANCAY

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE E INDICADOR			
<p><b><u>Problema general</u></b> ¿Cómo se da el vínculo en los juegos mentales y la mejora de la atención en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay?</p> <p><b><u>Problema específico</u></b> ¿Cómo se da el vínculo en el juego mental del Ajedrez y la mejora de la atención en estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay?</p> <p>¿Cómo se da el vínculo en el juego mental de Asociación de palabras y la mejora de la atención en los educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay?</p> <p>¿Cómo se da el vínculo en el juego mental de Rompecabezas y la mejora de la atención en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay?</p>	<p><b><u>Objetivo general</u></b> Establecer el vínculo en juegos mentales y el desarrollo de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos.</p> <p><b><u>Objetivo específico</u></b> Establecer el vínculo en el juego mental del Ajedrez y la mejora del cuidado en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay</p> <p>Establecer el vínculo en el juego mental de Asociación de palabras y la mejora de la atención en estudiantes de la I.E.I. San Marcos- Chancay</p> <p>Instituir el vínculo en el juego mental de Rompecabezas y la mejora del cuidado en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay.</p>	<p><b><u>Hipótesis general</u></b> Los juegos mentales se vinculan a la mejora de la atención en educandos de la I.E.I. San Marcos- Chancay</p> <p><b><u>Hipótesis específicas</u></b> El juego mental el Ajedrez se vincula a la mejora de la atención en los educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay</p> <p>El juego mental de Asociación de palabras se vincula a la mejora de la atención en educandos del C.E.I. San Marcos- Chancay</p> <p>El juego mental de Rompecabezas se vincula a la mejora de la atención en los estudiantes del C.E.I. San Marcos- Chancay</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): <b>Los juegos mentales</b>			
			<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEM</b>	<b>INDICES</b>
			Ajedrez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprende con rapidez</li> <li>• Comparte con sus pares</li> </ul>	4	Bueno Regular Malo
			Asociación de palabras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea clima relacional</li> <li>• Asocia nuevas palabras</li> </ul>	4	
			Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercita habilidades cognitivas</li> <li>• Ejercita competencias visuales espaciales</li> </ul>	4	
			TOTAL		16	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): <b>Desarrollo de la atención</b>			
			<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>ITEM</b>	<b>INDICES</b>
			Atención selectiva	Velocidad o cuantía de labores Eficacia de labores Relación en la velocidad y la precisión de la actuación	6	Nunca A veces C. siempre Siempre
			Concentración	Rapidez o cuantía de labores Eficacia de labores Relación en la velocidad y la precisión de la actuación	6	
TOTAL		12				



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

**Instrumento 01  
Ficha de Observación**

<b>Los juegos mentales</b>			
<b>Juego mental de ajedrez</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>
1.	Aprende con rapidez el juego del ajedrez		
2.	Le gusta jugar con sus compañeros con tableros físicos		
3.	Comparte con sus pares el juego de ajedrez en línea		
4.	Participa activamente de la experiencia de este juego		
<b>Juego mental de asociación de palabras</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>
5.	Interactúa, manipula, construye y opina mientras juega		
6.	Durante el juego a menudo crea un clima relacional		
7.	Asocia palabras nuevas relacionándolas con las que ya conoce		
8.	Busca situaciones y objetos que le permita encontrar una relación analógica		
<b>Juego mental de rompecabezas</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>
9.	Permiten ejercitar habilidades cognitivas de los niños		
10.	Ejercitar las competencias visuales espaciales y estratégicas		
11.	Maneja las piezas colocándolas correctamente		
12.	Las dificultades de estos juegos de habilidad mental se calculan por la cantidad de componentes		



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

**Instrumento 02**

**TEST DE ATENCIÓN d2**

Acorde al planteamiento de Brikenkamp (2012), el d2 examen de atención expone las sucesivas circunstancias:

**Cedula técnica**

Nombres: d2, examen de atención.

Number original: Aufmerksamkeits-Belastung-.test (Test d2).

Autor: Rol Brickenkamp (1962).

Origen: Hogrefe y Huber Publishes, Göttingen, Alemana

Acomodo español: N. Seisdedo Cubero, I+D+i de TEA Edición, S.A.U.

Empleo: Propio y agrupado.

Contexto de empleo: Infantes, jóvenes y mayores.

Permanencia: Inconstante, de 8 a 10 min. incluido las ilustraciones prioras, sin embargo, existe un momento restringido de 20 seg. en la realización de cada fila de las 14 del examen.

Propósito: estimación de diversas perspectivas de las atenciones selectivas y del enfoque.

Baremación: Listas de colectivo en su totalidad de 8 a 18 años en conjuntos de 02 años, y de mayores (con 19 a 88 años) en diversos conjuntos, en puntuación percentil y S (M=50 y Dt = 20), existen además una lista total en cada aplicación colectiva en un momento solo.



