

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**“Los juegos de mesa como estrategia para mejorar la atención en
niños”**

TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

Autores:

Br. Katerin Juleysy Bernalles Torres (0009-0009-3171-4704)

Br. Ludy Mar Nuñez Celiz (0009-0009-3890-1836)

Asesor:

Lic. Bessy López Saavedra (0009-0001-9042-0695)

Línea de investigación

Calidad-Equidad-Pertinencia de Aprendizajes y Condiciones de
Educabilidad

Promoción 2022

Tarapoto – San Martín

2025

Constancia de TURNITIN

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

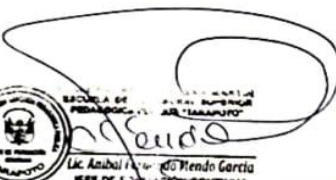
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: **"Los juegos de mesa como estrategia para mejorar la atención en niños"**, cuya autora es: **Br. Katerin Juleysy Bernales Torres y Br. Ludy Mar Nuñez Celiz**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **22.00%**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 07 de agosto de 2025



Lc. Anibal Fernando Mendo García
JEFE DE FOMENTACIÓN CONTINUA
Anibal Fernando Mendo García
DNI N° 01118174

Página del Jurado

Dra. Nery Viena Flores (0009-0000-8497-0837)

Presidente

Lic. Julia Noemi Díaz Chávez (0009-0000-0204-4988)

Vocal

Lic. Oscar Arturo Mautino Montes (0009-0000-5687-1815)

Secretario

Dedicatoria

A mis padres, hermanas y esposo quienes me han otorgado su respaldo constante, por la paciencia que me tuvieron a lo largo de estos años de formación, por su orientación sabia y su entrega desinteresada para formarme como profesional en educación.

Katerin Juleysy

A mis padres y hermanos que me han brindado su respaldo a lo largo de mi trayectoria profesional, gracias por sus consejos y por siempre estar cuando más los he necesitado.

Ludy Mar

Agradecimiento

A Dios, por brindarnos sabiduría y ser nuestra fuente de fortaleza durante todo este proceso para llevar a cabo esta investigación, demostrándonos su amor incondicional.

A nuestros padres, hermanos y familiares, por su amor, trabajo, sacrificio y apoyo moral que nos brindaron para lograr una de nuestras metas trazadas como profesionales, gracias por sus oraciones constantes, por acompañarnos desde el inicio de nuestra carrera motivándonos y apoyándonos a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.

Expresamos nuestra más sincera gratitud a la EESPP “Tarapoto” por recibirnos en sus salones y a todos los profesores que, con su invaluable conocimiento, nos guiaron en nuestro camino de formación, permitiéndonos convertirnos en profesionales altamente preparadas y con una sólida competitividad en un entorno dinámico y en constante evolución y transformación.

Las autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Katerin Yuleysi Bernal Torres, identificada con D.N.I. N° 73575937 y Ludy Mar Nuñez Celiz, identificada con D.N.I. N° 60205970, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Educación Inicial, con el informe de investigación: Los Juegos de Mesa como Estrategia para Mejorar la Atención en la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Declaramos bajo juramento que:

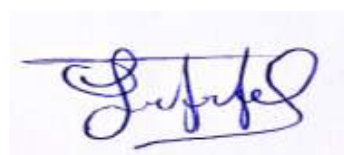
1. El presente informe es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados; por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, enero 2025.



Katerin Yuleysi Bernal Torres
D.N.I. N° 73575937



Ludy Mar Nuñez Celiz
D.N.I. N° 60205970

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador;

Presentamos ante ustedes la investigación titulada “Los Juegos de Mesa como Estrategia para Mejorar la Atención en la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022” con la finalidad de fundamentar la importancia del juego de mesa en el desarrollo de la atención en los niños de cuatro años del nivel inicial.

Por lo tanto, este estudio se enfoca especialmente en el análisis de diversos manuscritos y libros que sustentan los diversos aportes teóricos científicos referente a las variables de estudio con el propósito de explicar la relevancia del juego de mesa como estrategia en el proceso de aprendizaje.

Esperamos cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

Las Autoras.

Índice

Constancia de TURNITIN	2
Página del Jurado	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Declaratoria de Autenticidad	6
Presentación	7
Índice.....	8
Resumen.....	11
Abstract	12
Introducción	13
Capítulo I	15
Planteamiento del Problema	15
Situación Problemática.	15
Formulación del Problema.	17
Justificación del Problema.	17
Objetivos de la investigación.	18
Delimitaciones de la investigación.	18
Marco Teórico.....	19
Antecedentes del Estudio	19
Antecedentes Internacionales.....	19
Antecedentes Nacionales	20
Antecedentes locales	21
Bases Teóricas o enfoques científicos	21
Juego de Mesa.....	21
Importancia de los juegos de mesa en el nivel inicial.....	23
Beneficios del juego de mesa en el aprendizaje de los niños del nivel inicial.....	23
Juego de estrategia.	24
Juego de concentración.	25
Atención.....	27
Ventajas del desarrollo de la atención en los niños del nivel inicial.	28
Clasificación de la atención.	29
Elementos que obstaculizan el desarrollo de la atención en los niños.....	32
Dimensiones de la atención.	33

Definiciones de términos básicos.....	36
Capítulo III.....	38
Metodología	38
Hipótesis	38
Variables	38
Operacionalización de variables	39
Metodología	41
Tipos de estudio	41
Diseño	41
Población, muestra y muestreo	42
Población:	42
Muestra:	42
Muestreo:	43
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
Métodos de análisis de datos.....	43
Capítulo IV.....	45
Resultados Obtenidos.....	45
Presentación de datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados	45
Discusión de resultados.....	58
Capítulo V	61
Conclusiones y recomendaciones	61
Conclusiones	61
Recomendaciones	61
Referencias Bibliográficas	63
Anexos	67
Anexo N° 01: Matriz de consistencia	67
Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos	69
Anexo N° 03: Ficha de validación de instrumentos.....	70
.....	70
Anexo N° 04: Base de Datos	79
Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.....	81
Anexo N° 06: Diseño de estrategias o sesiones	82
.....	82
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical	126

Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract	127
Anexo N° 09: Evidencias fotográficas.....	128

Resumen

El juego de mesa considerada como una estrategia permite mejorar las capacidades de atención en los niños para lograr aprendizajes significativos, favoreciendo las habilidades para la resolución de problemas, el razonamiento, el análisis y el pensamiento crítico. El presente estudio tuvo como objetivo general: determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. En este sentido se ha hipotetizado que los juegos de mesa como estrategia mejoran de manera significativa la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. El estudio fue tipo aplicada, diseño cuasi experimental, en la que se ha considerado a dos grupos de estudio, a quienes se les aplicó la ficha de observación para recolectar datos antes y después de aplicar la estrategia del juego de mesa. De acuerdo a los resultados obtenidos el análisis de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, permitió evaluar la influencia de los juegos de mesa, lo que el grupo experimental alcanzó una media de 23,04, mientras que el grupo control obtuvo una media de 15,84. La prueba t para dos muestras con varianzas desiguales resultó en un valor p de 6,98937E-18, significativamente menor que 0,05. Este resultado evidencia una diferencia estadísticamente significativa entre las medias de ambos grupos, concluyendo que los juegos de mesa influyen positivamente en la mejora de la atención en los niños estudiados.

Palabras clave: Juego de mesa, atención, autorregulación emocional, observación y percepción.

Abstract

The board game considered as a strategy allows to improve children's attention capacities to achieve significant learning, favoring skills for problem solving, reasoning, analysis and critical thinking. The general objective was to determine the influence of board games as a strategy in improving attention in 4-year-old children of the I.E.I. N° 315, San Martin, 2022. In this sense, it has been hypothesized that board games as a strategy significantly improve attention in 4-year-old children of the I.E.I. N° 315, San Martin, 2022. The study was an applied type, quasi-experimental design, in which two study groups were considered, the observation sheet was applied to collect data before and after applying the board game strategy. According to the results obtained, the analysis of attention in 4-year-old children of the I.E.I. No. 315, allowed the evaluation of the influence of board games, which the experimental group reached a mean of 23.04, while the control group obtained a mean of 15.84. The t-test for two samples with unequal variances resulted in a p-value of 6.98937E 18, significantly lower than 0.05. This result shows a statistically significant difference between the means of both groups, concluding that board games positively influence the improvement of attention in the children studied.

Keywords: board game, attention, emotional self-regulation, observation and perception.

Introducción

La educación temprana tiene como objetivo funcional trascendental potenciar el progreso y bienestar integral de los infantes menores de seis años, los educadores de nivel inicial pueden enseñar y desarrollar aprendizaje significativos cuando va de la mano con el uso de estrategias y recursos didácticos que permiten fomentar la atención de los educandos mediante juegos de mesa que requieren de concentración, como: armado de rompecabezas, dominó, dados, ludos mágicos, entre otros, con el propósito de alcanzar y fortalecer la atención en los infantes a lo largo de la primera infancia.

La atención es una operación mental que posibilita al estudiante enfocarse en un impulso o tarea y priorizando la información relevante, siendo fundamental para el procedimiento de aprendizaje, la retención de información y la capacidad para tomar decisiones de manera efectiva. La atención en la infancia representa la habilidad cognitiva que desarrollan para concentrarse ante un incentivo, tarea o una acción o dinámica a lo largo de un período determinado, en la etapa preescolar la atención es limitada y fácilmente influenciada por estímulos externos, pero es clave para el procedimiento de aprendizaje y la retención de información y la promoción de habilidades tanto cognitivas como sociales.

El presente estudio investigativo denominado “Los juegos de mesa para optimizar la atención en los infantes de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022”; este estudio se suscitó durante el desarrollo de nuestra formación práctica, al prestar atención a los estudiantes de la sección Bondadosos muestran desinterés, constantemente están desconcentrados, se distraen fácilmente con materiales o acciones, más aún que no prestan atención durante la actividad porque ya están cansados de la misma estrategia que la profesora aplica durante la realización de la sesión de aprendizaje. En relación con lo expuesto, la meta de la investigación se encuentra en brindar información precisa y orienten a las maestras en aplicar los juegos de mesa tales como estrategia para optimizar la atención en los infantes durante la actividad, logrando que sea un momento divertido, creativo y de aprendizaje.

Este informe de tesis contiene información relevante, examinado, evaluado e interpretado en vínculo con la problemática de estudio, considerando lo podemos detallar seguidamente:

En el capítulo I, el planteamiento del problema trata sobre el contexto de la problemática, formulación del problema, justificación del estudio, los objetivos, delimitaciones y limitaciones de la investigación.

En el capítulo II, el marco teórico muestra los antecedentes del estudio, las bases teóricas o enfoque científico y además la definición de términos básicos. En el capítulo III, la

metodología del estudio contiene las hipótesis, las variables en estudio, la operacionalización de estas, la metodología, el tipo de estudio, el diseño de la investigación, la población, la muestra y el muestreo, los métodos e instrumentos de recopilación de datos, los procedimientos de análisis de datos y las habilidades para verificar hipótesis.

En el capítulo IV, se exponen los resultados obtenidos a partir de la investigación, el análisis, interpretación y discusión de los resultados. En el capítulo V, se da a conocer las conclusiones de la investigación, las que están relacionadas con los objetivos formulados; asimismo, se presentan las recomendaciones de este.

Finalmente, se depositan las referencias bibliográficas que posibilitaron este estudio y los anexos contiene: constancia de turnitin, matriz de consistencia, instrumento de recolección de datos, ficha de validación de instrumento, base de datos, autorización donde se realizó la investigación, diseño de estrategias y evidencias fotográficas.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

Situación Problemática.

Los niños durante el inicio de su educación exploran su entorno, resuelve problemas y adquiere conocimientos nuevos, durante este proceso de aprendizaje desarrollan ciertas habilidades, como: la atención, concentración, memoria, percepción, razonamiento, y otras, que le permitan comprender y entender lo que van descubriendo y conociendo, todos estos aspectos están inmersos en el proceso educativo, por tal motivo, es primordial estimular el progreso de la atención desde temprana edad en los niños.

La atención es el proceso que impulsa el crecimiento de las habilidades de captar, procesar y memorizar información en cada ser humano y lograr un buen desempeño; en tal sentido, la atención en la etapa preescolar se considera como una habilidad cognitiva fundamental durante la obtención de conocimientos y su aplicación práctica de lo aprendido que permite a los estudiantes captar y comprender la información.

“Hoy en día, hay una mayor conciencia social sobre la población infantil y adolescente que enfrenta dificultades de atención, con o sin hiperactividad, lo que involucra tanto a padres como a docentes. Se destaca que los estudiantes con falta de atención son, por lo general, los que pasan desapercibidos y, a menudo, son ignorados por los profesores a su cargo, lo que puede generar incomodidad en el aula y estrés en los educadores”. (Thanasekaran et al., 2016).

Los docentes que acojan a los niños en la etapa preescolar tienen la responsabilidad y el compromiso de potenciar el desarrollo integral del infante. Por tanto, todos los procesos, actividades y acciones desarrolladas por los educadores desempeñan una importancia clave en la dinámica de transmisión y asimilación de saberes. Entender el concepto de enseñar y aprender implica reconocer que existen juegos considerados como estrategias que ofrecen oportunidades para la construcción de conocimientos y que requieren de la atención del niño.

Desde esta perspectiva, es importante que el docente en su labor de enseñar, fomente la atención de los estudiantes en el progreso de sus propios aprendizajes. La atención en los alumnos supone despertar en los profesores la imperiosa demanda de ofrecer mejores condiciones escolares y estimular los intereses de los estudiantes para su progreso integral. La mejora y fortalecimiento de la atención pueden lograrse únicamente si los estudiantes son sometidos a un proceso educativo adecuado adecuada a su capacidad y necesidades.

Por lo que, el docente desde la planificación, ejecución e implementación de su práctica pedagógica cuenta con variedad de estrategia a considerar en el proceso de enseñanza para

motivar, provocar interés y atención de los niños dentro del marco de proceso de formación y ventaja de sus sapiencias, una de estas estrategias a considerar es el juego de mesa, cuyo propósito es desarrollar las habilidades mentales a ser empleados para enseñar, fortalecer conocimientos y, sobre todo, fortalecer la atención y concentración en el niño; asimismo, desarrolla y ejercita todas sus partes motoras y ejerce en si un autocontrol.

De acuerdo, con Borja (2012) es cada vez más frecuente encontrar estudiantes que enfrentan problemas de concentración en el entorno escolar; de modo que, Se observan hábitos inadecuados en los alumnos en cuanto a la atención, tales como: distraerse durante las discursos orales proporcionados por el instructor, tomar más tiempo del necesario para completar una acción, o dejar tareas incompletas alguna tarea escolar, evidenciados en el bajo rendimiento académico, dificultades con la autoestima y generando fracaso en los progenitores del infante. Del mismo modo, la Asociación Peruana de Déficit de Atención (APDA, 2018), en el contexto peruano, es fundamental que los formadores estén competentes para identificar, abordar y evitar las dificultades de concentración en el salón de clases de forma correcta y a tiempo, según las necesidades de cada estudiante, con el fin de evitar que su calidad de vida se vea comprometida. Esto debe realizarse mediante un sistema pedagógico oportuno y adecuado.

Las entidades educativas en la zona de San Martín, deben ser espacios de cambio, disponiendo de un entorno de aprendizaje adecuado para compensar las necesidades y habilidades de cada niño, estos ambientes del procedimiento de asimilación del saber, deben adaptarse a la edad de los diferentes grupos etarios y a su vez implementar estrategias como es el juego de mesa que aporte al fortalecimiento de la atención en los niños de durante el periodo escolar. El juego de mesa debe estar presente como estrategia considera en la jornada educativa que toda maestra desde la fase de diseño de sus clases, esta estrategia de enseñanza permite optimizar la atención en los infantes.

En este sentido, en la Institución Educativa Inicial N° 315, la profesora se preocupa más por cumplir con lo programado en su jornada pedagógica, y en muchas ocasiones no se percata de ciertas características que presentan los niños durante su aprendizaje, como dificultades de atención, acciones distractores que van acompañados de acciones físicas y/o sonidos, desde la etapa de planificación de sus clases imprevistos, con un ritmo de aprendizaje más lento, dificultades marcadas en observación, entre otros; por lo que, existe la necesidad de abordar este problema identificado mediante la organización y desarrollo de las sesiones de enseñanza implementando el juego de mesa como estrategia que le permita al niño mejorar la atención en sus dimensiones de: Capacidad de autorregulación, capacidad de observación y capacidad de percepción.

Formulación del Problema.

El presente estudio ha planteado como **problema general**:

¿De qué manera los juegos de mesa como estrategia mejoran la atención en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022?

Los problemas específicos:

¿Cómo los juegos de mesa como estrategia mejoran la capacidad de autorregulación de emociones en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022?

¿Cómo los juegos de mesa como estrategia mejoran la capacidad observación en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022?

¿Cómo los juegos de mesa como estrategia mejoran la capacidad de percepción en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022?

Justificación del Problema.

Además, el estudio se justifica por: **conveniencia**, los logros obtenidos en la investigación actual se permitió a la directora y maestras reflexionar sobre la ejecución de habilidades didácticas en el quehacer educativo para el logro de aprendizajes en los niños; **relevancia social**, el estudio permitió planificar e implementar el juego como táctica mediante actividades de aprendizaje a fin de optimizar el cuidado brindado a los niños durante el transcurso de la clase; **valor teórico**, la investigación cuenta con una justificación teórica, ya que el estudio se direcciona a mejorar la atención, buscando incorporar estrategias como es el juego de mesa en las actividades de aprendizaje, logrando que los niños se descubran, manipulen, crean y sobre todo estén atentos y/o concentrados para que aprendan y mejoren cada día, permitiendo que los infantes tomen las riendas de su educación, motivándolos desde el inicio y estimulando su interés mediante actividades que les resulten atractivas; **implicancia práctica**, la presente investigación propuso la aplicación del juego de mesa en las actividades planificadas, lo que permitió la elaboración de diversos materiales que fueron utilizados por los niños; asimismo, ayudó a mejorar la atención, la autorregulación emocional, a desarrollar la observación y la percepción, aspectos esenciales para la ventaja de conocimientos en niños de cuatro años, finalmente desde su **utilidad metodológico**, se sustentó los resultados obtenidos, se diseñó el instrumento que fue aplicado en la realización partir del estudio, lo que resultó en fiabilidad y validez, los cuales pueden emplearse en investigaciones anteriores.

Objetivos de la investigación.

Por otro lado, la investigación planteó como **objetivo general**:
determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la atención en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

objetivos específicos:

Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de autorregulación de emociones en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de observación en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de percepción en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Delimitaciones de la investigación.

En cuanto a la delimitación espacial, la investigación se realizó en la I.E.I N° 315, del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín.

En relación a la delimitación temporal, el presente estudio se realizó desde el periodo de elaboración del estudio de investigación, luego se implementó la estrategia en lo que corresponde la fase de ejecución y finalmente se desarrolló la fase de preparación del informe de tesis; por lo que, la duración de la investigación fue desde agosto 2021 a diciembre 2022.

Asimismo, teniendo en cuenta la delimitación de la muestra, la investigación estuvo conformado por los pequeños infantes de 4 años de las secciones Bondadosos (grupo experimental) y la sección Creativos (grupo control)

Capítulo II

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

Espinoza (2021), realizó su investigación El aprendizaje a través de juegos de mesa en calidad de estrategia con el propósito de impartir conocimientos en las matemáticas. Ecuador. Tuvo como objetivo general: instituir el juego de mesa para fortificar la transmisión y adquisición de conocimientos sobre la materia previamente mencionada. Concluye que: El juego de mesa ofrece múltiples ventajas y aportes en el progreso del proceso educativo de las matemáticas, despertando en los alumnos el entusiasmo por aprender y favoreciendo la generación de una variedad de emociones. Asimismo, fomenta el fortalecimiento y la evolución de las competencias sociales, el razonamiento y la autonomía, contribuyendo a abrir vías de comunicación asertivos entre el docente y el alumno. Esto, a su vez, facilita la obtención de mejores resultados en los aprendizajes, ya que permite identificar las debilidades del estudiante en la comprensión de los conocimientos matemáticos.

Juárez (2020), realizó su investigación titulada "Material lúdico y educativo trazado para facilitar la instrucción en el idioma inglés en la infancia". Argentina. Tuvo como objetivo general elaborar un juego de mesa que promueva la adquisición del inglés en los infantes de 6 a 8 años. Finiquita que: La utilización de juegos como herramienta pedagógica resulta ser altamente eficaz, porque brinda una gran variedad de beneficios tanto para los niños como para sus educadores. Entre estos beneficios se incluyen la facilidad para adquirir conocimientos, la oportunidad de aprender de manera más flexible, similar a como aprenden su lengua materna, y la optimización general del desempeño de los niños durante las clases. Además, favorece la creación de experiencias memorables entre los compañeros, el desarrollo de empatía, el fomento del espíritu cooperativo y el trabajo en equipo, entre otros.

Ospina (2020) en su estudio titulado Propuesta para la optimización del servicio y el enfoque de los educandos de grado de transición del colegio El Rosario en un entorno educativo virtual. Colombia. Tuvo como Objetivo general: Poner en marcha una propuesta enfocada en mejorar la atención y concentración de los alumnos del grado de Transición del Colegio El Rosario, a través del refuerzo de varias estrategias llevadas a cabo de modo colaborativa entre las familias y las maestras del nivel. Concluye: En algunos casos, se identificaron factores que

inflúan negativamente en la atención y concentración, como elementos distractores, la gestión del tiempo y del espacio y la interacción con cada uno de los maestros responsables de las distintas áreas, en con los procedimientos de instrucción y adquisición de conocimientos formativos de los alumnos, no permitían un progreso adecuado en algunas acciones durante las reuniones en línea.

Rua (2016) en su investigación La habilidad para mantener la disposición atencional y el nivel de concentración de los infantes en la etapa preescolar. Colombia. Teniendo como objetivo general: Sugerir actividades lúdicas y talleres orientados al entusiasmo, la atención y el enfoque de los infantes durante las actividades educativas. Concluye que: El 46,16% de los niños tiene tres años, el 38,46% tiene dos años y el 15,38% tiene cuatro años. Se observó que los niños mayores tienden a prestar más atención que los más pequeños. Además, se analizó que algunos niños presentan dificultades para concentrarse. Al analizar los resultados proyectados, se observó que existen factores que impactan el crecimiento cognitivo de los infantes, lo que sugiere la necesidad de aplicar estrategias para mejorar esta situación actual.

Antecedentes Nacionales

Infante (2020) en su investigación Atención y Concentración en la Enseñanza de los niños de 5 años en el nivel preescolar en la "IE N° 005" de Piura, en el año 2019. El objetivo principal: Establecer los atributos de atención y enfoque de los pequeños infantes de 5 años de Inicial de la I.E. N° 005, Piura, 2019. Concluye que: Los niños y niñas no finalizan figuras ni hacen referencia a los pormenores de una placa, no reproducen ruidos de criaturas ni mantienen una plática que les atraiga. Los niños y niñas no contestan para responder a las preguntas de forma clara y coherente, no mantienen un diálogo que le motiva, pero si percibe algún sonido potente, levantan la mirada y se inclinan hacia colores vivos.

Ruiz (2021) en su investigación El uso de juegos de mesa como recurso pedagógico para fortalecer la resolución de problemas de cantidad en alumnos de 5 años de la I.E. N° 30001-54 del distrito de Satipo 2019. El objetivo principal fue establecer si los juegos de mesa como habilidad pedagógica inciden en solucionar problemas de cantidad en alumnos de 5 años de la I.E. N° 30001-54 del distrito de Satipo, 2019. Concluye que: Los resultados en la evaluación pre prueba indican un 56% en la calificación inicial y un 44% en el proceso. Por otro lado, en la evaluación post prueba, el 68% de los alumnos se sitúan en la calificación alcanzada prevista y el 32% en el proceso. El uso del juego de mesa como habilidad pedagógica

tiene un efecto considerable en la solución de problemas vinculados al concepto de cantidad en los alumnos de 5 años.

Herrera, Lozano y Vásquez (2020) en su Estudio sobre el Programa de Juegos de mesa para potenciar la comprensión numérica y cuantitativa en infantes de 4 años, I.E. Despertar, 2018. Tuvieron como objetivo general evaluar hasta qué punto el programa juego de mesa mejora el entendimiento de las nociones de cantidad y número en infantes de 4 años de la I.E. Despertar, 2018. Concluyeron: La implementación del programa de juegos de mesa favoreció la mejora notable ideas en términos acerca del manejo de número y cantidad en niños de 4 años, alcanzando una disconformidad notable de 6.25 en el grupo experimental, en comparación con el pre test y el pos test, lo que se confirma en el test de T Student. Al concluir el programa de juego de mesa, el grupo experimental logró un nivel de logro esperado. Al contrastar los resultados del pre y post test, obtuvo excelentes resultados en la dimensión numérica, consiguiendo una diferencia considerable de 3.94. Esto se debe a que en el pre test alcanzó el nivel en proceso alcanzando el 56.3, mientras que en el post test obtuvo el 50% en el logro esperado y solo un 37% se mantuvo en el proceso. Al contrastar los resultados del pretest y posttest en el grupo experimental, se observaron mejores resultados en la dimensión de cantidad, con una diferencia significativa de 2.31. Esto se debe a que, en el pretest, el nivel en proceso fue del 56.3%, mientras que en el posttest alcanzó el 81.3% con la meta establecida, y solo un 18.7% permaneció en el nivel en proceso.

Antecedentes locales

No se encontró.

Bases Teóricas o enfoques científicos

Juego de Mesa.

Este juego de mesa es una acción recreativa que se juega sobre una superficie plana, generalmente una mesa, utilizando componentes físicos como tableros, fichas, cartas, dados o figuras. Estos juegos pueden ser de estrategia, habilidad o cooperación y suelen implicar reglas específicas que los participantes deben seguir. Para Franco (2020), el juego de mesa podría ser el método que me permitía generar la experiencia adecuada para potenciar el aprendizaje. (p. 48).

Por su parte, Pérez (2011), define que los juegos de mesa representan un excelente medio didáctico en virtud de las competencias que requieren para jugar, el trabajo intelectual

que fomentan y, naturalmente, el tiempo apropiado de su aplicación (p. 357). Los juegos de mesa utilizados como herramienta en el contexto educativo pueden considerarse como un recurso innovador, atractivo y como alternativa con el fin de desarrollar habilidades que admitan mejorar los procedimientos de aprendizaje.

Según, Rodríguez (2014) desde el salón de clases, los juegos de mesa permiten a los infantes unirse a un grupo en el que se requiere acatar, respetar y cumplir unas reglas de convivencia. Además, se pueden fomentar las destrezas artísticas, recreativas, la expresión verbal, lo que enriquece su vocabulario, así como lo científico. El juego de mesa en los preescolares es una acción estructurada que utiliza tableros, fichas, cartas o dados con la finalidad de fomentar la enseñanza y el avance de competencias en niños pequeños, estos juegos no solo entretienen, sino que también ayudan a mejorar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Asimismo, Blanco (2009) señala que los juegos de mesa, empleados como una habilidad para promover la educación temprana en los infantes de la etapa inicial, brindan las herramientas requeridas para la toma de decisiones, respetando las reglas que posibilitan al niño y a la niña cultivar y robustecer valores de respeto, que les facilitan coexistir en sociedad. Los juegos de mesa se pueden utilizar para enseñar, reforzar el conocimiento, actitudes y fortalecer la socialización en los niños. Regincós (2018), afirma que los juegos de mesa son un crucial para el progreso del discernimiento, desarrollo e integración de numerosas habilidades, competencias y principios que requerimos para transformarnos en individuos humanos e integrantes comprometidos de la comunidad que formamos. (p.143)

Por tanto, los juegos de mesa personifican una excelente habilidad para el fomento de la instrucción en infantes de la durante la primera infancia, ya que proporcionan herramientas fundamentales para su crecimiento integral, estos juegos fomentan la diversión y también contribuyen a la adquisición de habilidades cognitivas (atención, concentración y memoria), sociales, motoras y emocionales. Asimismo, Macías y Torres (2014), señalan que los juegos de mesa enriquecen el entorno educativo, ya que son una herramienta cambio social, considerada como la primera manifestación creativa del ser humano. Además, refuerzan las habilidades de comunicación, motrices, interpersonales y cognitivas. En esta misma perspectiva, Daviau (2011), indica que los juegos de mesa se tratan de una estructura matemática dinámico e interactivo y tangible, utilizado para narrar una historia. En otras palabras, el autor sugiere que un juego de mesa opera de acuerdo con normas y procedimientos que varían según el enfoque y los temas que se deseen tratar. (pp. 42-49).

Importancia de los juegos de mesa en el nivel inicial.

Los juegos de mesa como estrategia pueden emplearse en diversas etapas del proceso educativo, por lo que, es el docente quien determina el momento adecuado y oportuno si se quiere construir conocimientos que serán aplicados para resolución de problemas cotidianos. Además, permiten a los infantes aprender a analizar situaciones, anticipar consecuencias y tomar decisiones basadas en reglas y estrategias; es decir, cuando siguen las reglas del juego, los infantes comprenden la importancia de respetar normas en diferentes contextos, lo que fortalece su disciplina y autocontrol. Dentro del proceso educativo del nivel inicial son excelentes recursos que son utilizados para enseñar y reforzar; asimismo, facilita el crecimiento intelectual y social del niño, por lo que pueden constituir una valiosa herramienta educativa, de las que se requieren de destrezas de concentración y atención.

Los juegos promueven la comunicación, el trabajo colaborativo y el intercambio de pensamiento, lo que mejora las competencias sociales y emocionales; asimismo, a través de esta actividad los niños practican el respeto hacia sus compañeros, el turno de juego y la aceptación de la victoria o la derrota con actitud positiva. Los juegos de mesa también pueden utilizarse en las aulas para ampliar las metodologías de enseñanza, favoreciendo la motivación del estudiante al presentar un tema como una experiencia dinámica y entretenida, en lugar de una tarea obligatoria (Pérez, 2011, pp. 354-359).

Los juegos de mesa incrementan las capacidades mentales, como: atención, razonamiento, concentración y de abstracción; así como también, se fortalece las capacidades socioafectivas: emocionales, sociales o convivencia. “Los juegos de mesa estimulan aspectos relacionados con el carácter y las características distintivas del infante en sus etapas iniciales de crecimiento; como la paciencia, la concentración, tolerancia a la frustración”. (Herrera et al., 2020, p. 37). Incluir juegos de mesa en la educación preescolar permite que el aprendizaje resulte más dinámico y atractivo, también ayuda a los infantes a desarrollar habilidades clave para su vida en sociedad, reforzando valores esenciales como la consideración, la comprensión y el trabajo colaborativo.

Beneficios del juego de mesa en el aprendizaje de los niños del nivel inicial.

Los juegos de mesa siendo una herramienta o recurso que favorece el aprendizaje de los educandos, Rodríguez (2016) destaca los siguientes beneficios:

Motiva al estudiante: la incorporación de juegos de mesa en entornos educativos despierta en los estudiantes un interés y entusiasmo por las actividades lúdicas a lo largo de todo el procedimiento.

Razonamiento y autonomía: el juego ofrece al alumno desafíos que debe resolver, utilizando su capacidad de análisis para tomar decisiones acertadas.

Aprendizaje activo: el juego de mesa permite enlazar la práctica permite al estudiante aprender haciendo, facilitando la conexión entre sus conocimientos previos y los nuevos.

Entrega información útil al docente: le permite reconocer sus aspectos destacados y oportunidades de optimización en la comprensión de los contenidos.

Estimula la creatividad y la imaginación: una de las cualidades del juego es la espontaneidad para resolver desafíos, mostrando la habilidad del estudiante para crear habilidades que le permitan lograr sus metas.

Fomenta habilidades sociales: fomentan la creación de lazos sociales, ya que se desarrollan colaborativamente, requiriendo que el estudiante desarrolle habilidades como liderazgo, comunicación, autocontrol y trabajo en equipo.

Universia (2016), señala los siguientes beneficios del juego de mesa en la etapa preescolar:

Mejora la agilidad y movilidad, como resultado de la armonización y el control del movimiento corporal, lo que ofrece una gran ventaja en las capacidades perceptivas y motrices del individuo.

Instruye el sistema cognitivo, proponer juegos de mesa con interrogantes que permiten a la persona las responda, contribuye a mejorar y ejercitar la memoria.

Estimula el diálogo y las relaciones en el ámbito social, jugar con otros individuos mejora la comunicación al permitirnos expresarnos libremente, y también establece el contacto social, esencial para el desarrollo de todos.

Tipo de juego de mesa para desarrollar la atención en la primera infancia.

En el contexto educativo, numerosos estudios y artículos destacan la funcionalidad de los juegos de mesa como una habilidad efectiva para el proceso de instrucción. Estos juegos no solo brindan diversión, sino que también promueven el fortalecimiento De las competencias intelectuales, interpersonales y emocionales en los alumnos. (Hassinger-Das, 2017, pp. 191-218).

Juego de estrategia.

Este tipo de actividad lúdica brinda a los niños aplicar sus habilidades y competencias de atención y memoria, con el propósito de identificar sus aciertos y desaciertos, permite a los niños culminar el juego con éxito y ser los ganadores, tenemos los siguientes juegos:

Dominó, este juego se utilizan fichas rectangulares, de las cuales dos fichas tienen un inicio y final, las demás fichas tienen imágenes diferentes, que pueden ser: colores, números, puntos, entre otros, el propósito de esta actividad lúdica es que los infantes relacionen las imágenes de las fichas, el jugador que se queda sin fichas es el ganador.

Ludo, para este juego deben 4 niños, cada uno de ellos deben tirar el dado, el niño que tira el dado y saque 6 da inicio el juego, en este juego el niño va moviendo sus fichas de acuerdo a la cantidad de puntos que indica el dado, el ganador de este juego es el niño que coloca en el centro todas sus fichas.

Uno stock, este juego se trata de que el jugador debe lanzar el dado de colores, el color que indica el dado se deberá sacar la pieza de la torre con una sola mano, sin tumbar la torre de pieza, el propósito de este juego es desarrollar la coordinación visual y motriz.

Juego de concentración.

Este juego tiene como objetivo fortalecer la memoria, atención y concentración en los educandos para poder culminar el juego, los tipos de juego de concentración tenemos:

Memoria, este juego consiste en observar las fichas o tarjetas y luego se voltea y se mueve de ubicación las fichas, el niño tendrá que encontrar las fichas con imágenes iguales, el ganador es aquel niño que voltea las fichas con imágenes iguales, es decir emparejar las fichas. Asimismo, favorece la paciencia y respetar su turno.

Bingo, este juego consiste en entregar a los niños una ficha con varios números o imágenes, Cuando la docente o el niño saque de la caja el número o imagen el jugador tiene que buscar en su cartilla si tiene lo mismo y así ir llenando su cartilla, el ganador es aquel jugador que llena la cartilla completa.

Secuencia metodológica para aplicar el juego de mesa como estrategia para mejorar la atención en los niños.

A. Fundamentación.

El uso del juego de mesa como enfoque estratégico es efectiva que permite aplicar metodologías de enseñanza, transformando el proceso de aprender mediante una experiencia lúdica, atractiva y significativa para los infantes. Es decir, los juegos de mesa en el contexto de aula hacen para que la adquisición de conocimientos sea más ameno y motivador, también beneficia a los estudiantes a aprender haciendo, experimentar y socializar, al integrar los juegos de mesa en la instrucción, los maestros pueden realizar que los contenidos sean más accesibles y atractivos, fomentando una educación más efectiva y participativa.

B. Campo de acción.

La indagación se realizó con los infantes del cuatro años de la sección Bondadosos de la Institución Educativa Inicial N° 315, Tarapoto, San Martín.

C. Funciones.

Los juegos de mesa permiten a los infantes aprender, desplegar e integrar competencias esenciales para su formación como seres humanos activos de la sociedad.

Los juegos de mesa estimulan la memoria, la concentración y la toma de decisiones, al mismo tiempo suscitan la lógica y la resolución de problemas.

Los juegos de mesa permiten la comprensión de conceptos, ya que promueve que los estudiantes experimenten el aprendizaje, les ayuda a visualizar y aplicar conocimientos en contextos prácticos y divertido.

D. Procesos.

La organización de las sesiones constituye un momento clave en la labor educativa del maestro, facilita la organización secuencial de los momentos, estas actividades están trazadas para avivar el desarrollo de destrezas en los estudiantes y el provecho de aprendizajes en cada nivel educativo. (Ministerio de Educación, 2018, p. 36)

Inicio, es la ocasión que permite crear un vínculo significativo con los alumnos, al despertar su interés, motivarlos y al recuperar sus conocimientos previos.

Desarrollo, es el momento en la que la maestra adopta su rol activo y acompaña a los alumnos en la obtención de sus nuevos saberes.

Cierre, es el momento en que permite a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido; asimismo, permite al docente retroalimentar la actividad desarrollada.

E. Fundamento teórico.

El uso de juegos de mesa como táctica en el procedimiento de instrucción en el preescolar han sido respaldado por algunas teorías del aprendizaje. De acuerdo con Piaget, mediante su teoría sobre el desarrollo cognitivo señala que, en la etapa preescolar los juegos de mesa ayudan a desarrollar el pensamiento lógico y la socialización en los infantes, al aplicar juegos de mesa en esta etapa contribuye al fomento del pensamiento lógico, el proceso de la capacidad para tomar decisiones y la habilidad para resolver problemas, tales como el respeto por las normas, considera cómo los niños desarrollan Habilidades intelectuales y sociales mediante el uso de juegos de mesa.

F. Actividades.

Actividad 1: Nos divertimos jugando bingo de colores.

Actividad 2: Nos divertimos jugando Jenga.

Actividad 3: Nos divertimos jugando laberinto.

Actividad 4: Nos divertimos jugando ludo.

Actividad 5: Nos divertimos jugando corre camino.

Actividad 6: Jugamos memoria de animales.

Actividad 7: Armamos el rompecabezas.

Actividad 8: Nos divertimos jugando TIC, TAC, TOE.

Actividad 9: Nos divertimos jugando bingo de figuras.

Actividad 10: Nos divertimos jugando puzzles de profesiones.

G. Materiales y/o recursos.

Dado.

Cartulinas.

Rompecabezas.

Kits de juego de memoria

Plumones.

Kits de bingo.

Juego de ludo.

Juego de Jenga.

Atención.

La atención es una habilidad mental crucial en el procedimiento de instrucción y el aprendizaje en el entorno educativo, que requiere una gestión especial por parte del profesor para el crecimiento intelectual del infante. Según Carpio (2020), “la atención se trata de un procesamiento mental de regulación que elige un estímulo o suceso, proveniente de una fuente variable, y elige una respuesta, considerando que el estímulo tiene relevancia conductiva”.

“La actividad atencional representa una secuencia, donde se identifican tres fases: una etapa de comienzo o activación de la atención, que representa un procedimiento tanto activo como pasivo; una etapa de mantenimiento que comienza a desplegar tras unos segundos del comienzo del proceso, y una etapa de cese que se refiere al instante en que la atención se desvía del procedimiento” (Ojeda y Peña, 2013).

La atención se trata de un proceso mental que facilita a una persona seleccionar, enfocarse y procesar la información significativa del entorno, ignorando estímulos no importantes, es crucial para el desarrollo del aprendizaje, la retención de información y la habilidad para solucionar problemas. Los niños durante la edad preescolar, prestan atención a

situaciones simples en relación a su aptitud cognitiva, lo que permite, los infantes se distraen con desenvoltura frente a estímulos. de su entorno, pueden ser: Por sonidos, colores, imágenes, etc.

Rua (2016) define que el esmero se comprende como el sistema que regula y controla los procesos mentales, iniciando con el aprendizaje condicional hasta el pensamiento complejo. Para Lopera (2008), la atención constituye una disposición anticipada neurocognitiva del proceso cerebral que antecede a la percepción y la acción, y es el producto de una serie de interconexiones en las áreas corticales y subcorticales: El mecanismo cerebral que precede a la percepción y la acción, predominante en el hemisferio derecho. (p.59).

La atención constituye una destreza cognitiva fundamental que admite regular el nivel de activación mental para procesar información relevante de manera eficiente, es un procedimiento dinámico que implica el proceso de selección, mantenimiento y control de los estímulos, tanto internos como externos, utilizando los recursos atencionales disponibles en cada momento. La atención funciona como un mecanismo de filtrado y regulador de la mente, permitiendo el procesamiento efectivo de información. Sin concentración, adquisición de conocimientos, retención de información y razonamiento complejo serían poco efectivos, su desarrollo y entrenamiento son esenciales en la educación y en el rendimiento cognitivo.

Según Díaz (2016), la concentración es una función mental. fundamental que impacta diversas funciones mentales, desde habilidades básicas hasta las más complejas. Su influencia abarca áreas como el lenguaje, la memoria, las habilidades visoespaciales y las capacidades ejecutivas, que son esenciales para el control mental y la autorregulación en los seres humanos. (p. 40).

En resumen, la atención es la base de las habilidades mentales superiores, ya que regula y potencia funciones como el lenguaje, la memoria y el pensamiento complejo, su adecuado desarrollo desde temprana edad es crucial para el aprendizaje, el desempeño académico y la vida cotidiana

Ventajas del desarrollo de la atención en los niños del nivel inicial.

La atención es una destreza en progreso cognitivo de los estudiantes que puede fortalecerse mediante estrategias adecuadas, un ambiente estructurado y la implementación de prácticas que promuevan la concentración.

La atención influye en el aprendizaje, la socialización y el crecimiento emocional, un buen manejo de la atención en los niños les permite mejorar su rendimiento académico, su capacidad de concentración y su autorregulación.

La atención favorece la asimilación y retención de la información, permite seguir instrucciones brindadas por el adulto (maestro o padres), ayuda a desarrollar las tareas o actividades académicas con mayor precisión.

La capacidad de estar atentos facilita la codificación y recuperación de información; asimismo, potencia la habilidad para resolver problemas lo cual favorece el perfeccionamiento de habilidades de razonamiento, análisis y lingüísticas en los estudiantes.

La atención ayuda a los niños a procesar y discriminar la información sensorial que perciben a través de sus sentidos; es decir, a reconocer estímulos, a coordinar los sentidos con el movimiento (habilidades motoras finas y gruesas) y a adaptarse a diferentes entornos.

La atención potencia la habilidad de resolución de problemas al activar zonas cerebrales clave, mejorando la adaptación del niño a su entorno y fortaleciendo su capacidad para aprender y tomar decisiones.

La atención regula diversas funciones cognitivas, incluyendo el razonamiento y el aprendizaje, actúa como un filtro y organizador de la información, permitiendo que el cerebro seleccione, procese y almacene datos de manera eficiente.

Favorece el pensamiento estructurado y la solución de conflictos cognitivos, al permitirle al estudiante analizar situaciones, comparar opciones, tomar decisiones, facilita la deducción y la formulación de hipótesis.

La atención es un mecanismo que favorece el aprendizaje, optimizando el uso de los recursos mentales, sin atención, el proceso de adquisición y aplicación del conocimiento se vería gravemente afectado. Por ello, fortalecer la atención desde la infancia constituye un periodo decisivo para el crecimiento intelectual y académico.

La atención en el desarrollo de la persona permite desarrollar habilidades mentales, en relación a las funciones tenemos las siguientes:

Estimula el cuerpo en situaciones nuevas, planificadas o poco conocidas.

Evita la sobrecarga de datos.

Organiza las acciones humanas, fomenta la motivación consciente para el progreso de competencias y determina la dirección.

Garantiza un proceso de interpretación sensorial apropiado de los inputs sensoriales más importantes.

Clasificación de la atención.

La atención es esencial para el procedimiento para la obtención de saberes y toma de decisiones y la regulación del comportamiento, su capacidad de regular la activación mental y

gestionar recursos cognitivos permite un procesamiento eficaz de la información en diferentes contextos. Según Díaz (2016) la atención se cataloga considerando ciertos factores:

La atención espontánea es automática y no está sujeta a control, aquí el estudiante se ve fascinado, seduce, provocados por medio de los estímulos que recibe impactan (algunos estímulos agradan con mayor facilidad). Cuando ocurre, el individuo se mantiene esencialmente inactivo, inmovilizado, como si se encontrara desconectado o apartado de la realidad. Los más destacados son los niños pequeños, pues todo lo que les sucede les atrae, la motivación y la variación de estímulo son dos de los fundamentos que dirigen este tipo de atención.

Atención voluntaria, está regida por el estudiante, quien persigue y orienta su atención para cubrir sus requerimientos y motivaciones. Es intencional, requiere energía y reflexionar la eliminación de compendios que provocan distracción, además de maximizar todos los recursos disponibles que promueven la concentración.

Atención selectiva, aquí el estudiante se concentra de manera voluntaria en un estímulo particular, prescindiendo de otros. En este tipo de cuidado se llevarían a cabo tres procesos mentales: desprender, mover, estabilizar. Además, en la elección de los estímulos a los que se dirige la atención y en la determinación de la cantidad de estímulos que pueden ser procesados al mismo tiempo, se toma en cuenta diversos elementos como: la cantidad, la similitud y la complejidad de las fuentes.

Rubinstein (1982 como se citó en Vila, 2019), realizó un estudio sobre el desarrollo de la atención en el ser humano, en que identifica los distintos tipos de atención siguientes: (pp. 37-38):

Atención selectiva, se refiere al tipo de atención que facilita a las personas la percepción de estímulos pertinentes; o sea, cuando un individuo se detiene a examinar un estímulo, este puede albergar, al mismo tiempo, información de relevancia e irrelevancia; la habilidad para procesar dicha información, diferenciando lo relevante de lo secundario, se consigue mediante la atención selectiva. No obstante, para ciertos autores, este método de procesamiento de la información no es precisamente sencillo, dado que suele encasillar la información en su totalidad, lo que resulta en un retraso en la respuesta esperada. (Ballesteros, 2014, pp. 7-20).

La atención selectiva se entiende como aquel proceso donde el lector selecciona o clasifica lo que es más o menos relevante del texto de acuerdo a su propio juicio o requerimiento. Con esta elección, el alumno aprende de manera más efectiva o le permite

recordar aspectos importantes, entender algunos aspectos más complicados y entender lo que el escritor intenta transmitir. (Miranda, 2015, p.125).

Atención separada, es una habilidad mental de gran relevancia para varias tareas de nuestro día a día, dado que nos facilita ser más efectivos. La correcta realización de cualquier actividad que necesite varias actividades perceptivas, motoras o cognitivas llevadas a cabo de manera simultánea, se basa directamente en nuestra habilidad para desviar la atención.

Es posible desarrollar la atención compartida de los infantes a través de acciones tales actividades como los deportes (especialmente en grupo), el baile o danza, que se enfoca en coordinaciones globales sencillas y organizadas; la música en su totalidad; la interpretación de instrumentos; la percusión corporal; así como juegos musicales y de percusión, junto con varios juegos tradicionales (por ejemplo, la gallinita ciega y el pañuelo).

Atención alterna, implica la habilidad de modificar el enfoque de la atención de forma adaptable, oscilando entre distintos estímulos. Según ciertos investigadores, esta capacidad estaría incluida en las denominadas procesos ejecutivos. (Carpio, 2020).

La mente humana no puede manejar múltiples sucesos simultáneamente, a menos que sean procesados de forma automática. Por ejemplo, se puede conducir un coche por un trayecto mientras se mantiene una conversación amena con otro individuo que se encuentra en el vehículo junto al chofer; Sin embargo, no se pueden escuchar dos diálogos simultáneamente. Los procesos automáticos emplean menos recursos del cerebro, por lo que sí pueden realizarse de manera simultánea.

Atención sostenida, también conocida como vigilancia, se relata a la destreza de conservar el énfasis en un objetivo, incluso frente a obstáculos o distracciones. Así, para un desarrollo adecuado es esencial contar con una comprensión adecuada de la información y la capacidad de autocontrol, ya que esto se relaciona con aspectos emocionales. (Lopera, 2008, p.82).

La atención continuada hace crónica a la concentración en una tarea particular a lo largo de un extenso lapso temporal y se define debido a diversos factores, entre los cuales se encuentran las propiedades físicas de los estímulos, la cantidad de estímulos, el ritmo de aparición de los mismos y el nivel de ignorancia sobre cuándo y dónde surge un estímulo. Investigaciones en neuroimagen han evidenciado el papel crucial que desempeña la corteza prefrontal en el cuidado sostenido. (Luria como se citó en Jiménez et al., 2012).

Elementos que obstaculizan el desarrollo de la atención en los niños.

El perfeccionamiento de la atención en los pequeños infantes puede verse condicionados por varios elementos que limitan su capacidad para concentrarse, procesar información y regular sus pensamientos y acciones, estos obstáculos pueden ser internos (relacionados con el niño) o externos (derivados del entorno).

La falta de sueño como el estrés son factores que afectan el funcionamiento del cerebro y, por lo tanto, la atención, la retención de información y la habilidad para adquirir conocimientos. Cuando una persona no descansa bien aumenta la distracción y la lentitud en la gestión de la información. En relación al estrés, reduce la capacidad de retener información, la mente se llena de preocupaciones, lo que dificulta el aprendizaje.

En esta misma línea, se puede considerar como otros aspectos que obstaculizan la atención en los estudiantes:

Factores internos, son propios de los estudiantes:

Falta de maduración cerebral, se presenta en edades tempranas, las funciones atencionales aún están en desarrollo.

Cansancio y falta de sueño, un descanso inadecuado reduce la capacidad de concentración.

Alimentación deficiente, la falta de nutrientes esenciales afecta el funcionamiento cognitivo.

Problemas emocionales, la ansiedad, estrés o baja autoestima pueden generar distracción.

Dificultades de aprendizaje o trastornos neurobiológicos, el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), la dislexia y otras afecciones pueden afectar la atención sostenida.

Factores externos, relacionados al entorno:

Exceso de estímulos, un ambiente ruidoso o con muchas distracciones (televisión, dispositivos electrónicos) dificulta el enfoque.

Falta de hábitos y rutinas, la ausencia de estructura impide el desarrollo de una atención sostenida.

Uso excesivo de recursos tecnológicos, la exposición excesiva a pantallas reduce la capacidad de concentración en actividades prolongadas.

Desmotivación o falta de interés, si el niño no encuentra atractivo el tema o la actividad, perderá la atención fácilmente.

Métodos de enseñanza poco dinámicos, estrategias de aprendizaje aburridas o poco interactivas pueden hacer que el niño desconecte su atención.

Según Cores (2022), es importante observar el desarrollo neuronal en los niños, lo que facilitará identificar si padece de algún trastorno o no. Los trastornos del neurodesarrollo pueden impactar significativamente la vida escolar, social y emocional de los infantes, la detección la anticipación precoz y el respaldo apropiado son esenciales para ayudarles a superar dificultades y potenciar sus habilidades. Por lo que, da a conocer algunos signos de alarma dentro del procesamiento del progreso de la atención en los infantes:

Constantemente el infante cambia de una actividad o tarea a otra, siendo incapaces de concentrarse en lo que está haciendo y culminarlo.

El niño responde lentamente o no responde a preguntas, ya que están pensando en otra cosa o no comprenden lo que les están preguntando.

El niño no escucha cuando le habla, a pesar que se dirigen directamente al él.

No comprenden las instrucciones que les brinda los adultos (maestros, padres o cuidadores).

Muestran desinterés por las actividades o tareas las que requieren de esfuerzo mental (concentración).

Se distraen con facilidad, lo que dificulta concentrarse en los detalles de objetos y entornos. Pierden sus objetos o materiales frecuentemente, o en ocasiones no recuerdan donde lo pusieron. (Cores, 2022).

Dimensiones de la atención.

Capacidad de autorregulación de emociones.

El control emocional es la autorregulación destreza de reconocer, gestionar y expresar las emociones de manera adecuada, adaptándose a diferentes situaciones sin reaccionar de forma impulsiva o descontrolada, es un elemento crucial de la inteligencia de las emociones, ya que permite a los individuos pueden gestionar el estrés, solucionar disputas y preservar relaciones sanas.

La capacidad de autorregulación emocional es primordial para el bienestar y el triunfo en la vida para el éxito de la misma, aprender a manejar las emociones de manera consciente y equilibrada permite a las personas enfrentar desafíos, tomar mejores decisiones y fortalecer sus relaciones interpersonales. De acuerdo con Montagud (2020), la capacidad de autorregulación del aspecto emocional implica la habilidad para gestionar las emociones de manera eficiente,

transformando situaciones estresantes o emociones intensas en experiencias controlables y manejables.

Desarrollar la capacidad de autorregulación emocional es clave para mantener el equilibrio mental, afrontar desafíos con resiliencia y mejorar la calidad de vida, esta habilidad se puede entrenar y perfeccionar a lo largo de la vida, beneficiando tanto el bienestar personal como las relaciones con los demás. La correcta gestión de las emociones es fundamental para el bienestar personal y las relaciones interpersonales, cuando una persona sabe regular sus emociones, puede responder de manera más equilibrada ante distintas situaciones, evitando conflictos innecesarios y favoreciendo la convivencia armónica. (Cornejo, 2022).

Importancia del desarrollo de la autorregulación emocional:

- Favorece el bienestar personal, permite reducir el estrés y promueve una actitud positiva.
- Mejora las relaciones sociales, permite interactuar con empatía y respeto.
- Ayuda en la toma de decisiones, evita actuar impulsivamente en momentos críticos.
- Facilita el aprendizaje contribuye a mantener la atención centrada y la motivación en el ámbito académico y profesional.
- Contribuye al éxito personal y académico, una buena gestión emocional es clave para abordar dificultades y colaborar en grupo.

Capacidad de observación.

La habilidad de observación es la habilidad que permite a los seres humanos distinguir propiedades o atributos de los objetos presentes en el entorno; Además, promueve la solución de dificultades cognitivas al contrastar y distinguir las similitudes de los elementos, independientemente de su color, forma o dimensiones, ubicación, u otros aspectos.

La capacidad de observación es la habilidad para percibir, analizar y procesar información detallada del entorno de manera consciente y atenta, implica no solo ver o escuchar, sino interpretar, comparar y extraer conclusiones a partir de lo observado. Así pues, se considera que la capacidad de observación es una habilidad clave en múltiples áreas, desde la formación hasta la decisión en las actividades cotidianas.

La capacidad de observación es el primer paso en la formación del conocimiento., los grandes científicos, filósofos y artistas han basado sus descubrimientos y creaciones en la capacidad de analizar detalladamente su entorno. Según Barbado (2018), ser un buen observador está estrechamente relacionado con la inteligencia porque la observación es una competencia fundamental en el procedimiento de aprendizaje, resolución de problemas,

decisión.

Para Díaz (2011), la observación es un procedimiento primordial en la adquisición de conocimiento, ya que permite captar, analizar e interpretar información del entorno, es el paso inicial para comprender la realidad y construir el conocimiento, ya que a través de ella se puede percibir lo que una persona representa, es y manifiesta, tanto en su comunicación verbal como no verbal. (p. 5).

La capacidad de observación es una herramienta esencial en el desarrollo infantil, ya que influye en el aprendizaje, la comunicación, la creatividad y la inteligencia emocional; asimismo, fomentar esta habilidad en los niños les permite comprender mejor su entorno y desarrollar un pensamiento crítico que les será útil en todas las etapas de su vida.

Características de la capacidad de observación:

- Atención al detalle, es la habilidad de notar pequeñas diferencias o cambios en el entorno.
- Análisis y reflexión, permite interpretar lo que se observa y darle un significado.
- Comparación y asociación, permite relacionar la información nueva con experiencias previas.
- Precisión y objetividad, ayuda a evitar juicios apresurados y centrarse en hechos.

Capacidad de percepción.

La percepción es un proceso cognitivo esencial que admite a los individuos la percepción de seres humanos interpretar y dar significado a los estímulos del entorno, tanto físicos como sociales, esta capacidad no es un proceso pasivo, sino una construcción activa de la realidad en la que median otras habilidades del pensamiento como el aprendizaje, la memoria y la representación simbólica. Es un componente esencial de la conciencia, ya que nos permite alcanzar e interpretar el mundo que nos envuelve.

De acuerdo con Torres (2016), la percepción es un proceso cognitivo que se complementa con otros como la memoria, la atención y el aprendizaje implica que la memoria desempeña una función fundamental en la percepción, ya que permite asociar nuevas experiencias con conocimientos previos, facilitando la interpretación de los estímulos y haciendo el proceso más eficiente. (p. 21). Cada persona percibe el mundo de manera única debido a factores como experiencias previas, emociones, cultura y contexto. Esto significa que la interpretación de los estímulos varía de un individuo a otro, lo que influye en cómo comprendemos y nos adaptamos a nuestro entorno.

La percepción es el mecanismo a través del cual el cerebro reconoce, descifra y atribuye

significado a la información sensorial que percibe a través de los sentidos, no es solo una simple recepción de estímulos, sino una construcción activa de la realidad. (Giuria y Sifuentes, 2021, p. 18). La capacidad de percepción en los niños es la habilidad para captar, interpretar y asignar significado a la información que perciben mediante de sus sentidos (vista, audición, tacto, gusto y olfato). Esta capacidad es crucial para su progreso cognitivo, emocional y social, dado que les posibilita explorar el mundo, reconocer patrones, identificar emociones y desarrollar habilidades motoras y lingüísticas.

En esta perspectiva, Fréré et al., 2022, señalan que la percepción constituye una capacidad mental esencial que nos permite captar, comprender y asignar significado a la información proveniente de los sentidos que obtenemos del entorno, no se trata solo de recibir estímulos, sino de procesarlos activamente, relacionándolos con experiencias previas y conocimientos almacenados en la memoria. (pp. 151 – 159). En el desarrollo infantil, este proceso es fundamental, ya que los infantes desarrollan su conocimiento mediante la interacción entre lo nuevo y lo aprendido, permitiéndoles mejorar su capacidad de respuesta ante diferentes situaciones.

Tipos de la capacidad de percepción en los niños:

Percepción visual: Diferenciar formas, colores, tamaños y posiciones de objetos. Es clave para fomentar el hábito de leer y escribir.

Percepción auditiva: Identificar y discriminar sonidos, lo que facilita el crecimiento del lenguaje y la capacidad comunicativa.

Percepción táctil: Explorar texturas, temperaturas y formas a través del tacto, lo que favorece la motricidad fina.

Percepción espacial: Comprender la conexión entre su cuerpo y el espacio que los rodea, importante para la coordinación motriz.

Percepción temporal: Entender secuencias y ritmos, lo que ayuda en la organización del tiempo y la estructuración del pensamiento.

Definiciones de términos básicos.

Atención. Es un proceso cognitivo complicado que está presente en todo el análisis y procesamiento cognitivo, también tiene la tarea para extraer datos y distribuir los recursos para facilitar la armonía interna del cuerpo a las exigencias externas. (Reátegui, 2009, p. 38).

Autorregulación emocional. La autorregulación emocional es la habilidad de gestionar nuestras emociones y comportamientos según las demandas de cada situación, es una habilidad

fundamental para todas las edades, ya que influye en la forma en que enfrentamos el estrés, los conflictos y las dificultades diarias. (Coutiño, 2022).

Juego de mesa. “Los juegos de mesa facilitan a los infantes la interacción mutua y el aprendizaje de estrategias que les facilitan el mantenimiento de las reglas durante la realización de los juegos. Se proporciona una explicación previa para que todos comprendan lo que se va a realizar.” (Rodríguez, 2014).

Observación. La observación es la base del conocimiento y del aprendizaje, ya que permite desentrañar el mundo de forma más profunda y significativa, ayudando a desarrollar el pensamiento analítico y la comprensión de las personas y su entorno. (Díaz, 2011, p. 7).

Percepción. La percepción es un procedimiento cognitivo esencial que nos permite la comprensión de los datos sensoriales del ambiente y otorgarle un significado. La percepción es clave para la interacción con el entorno y la toma de decisiones, nos permite dar significado a la realidad, conectar con los demás y adaptarnos a diferentes situaciones. (Desarrollo, Procesos Psicológicos Básicos, Tipos de Atención, 2010 como se citó en Torres, 2016, p. 19)

Capítulo III

Metodología

Hipótesis

Los juegos de mesa como estrategia mejoran de manera significativa la atención en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Hipótesis específicas

Los juegos de mesa como estrategia mejoran significativamente la capacidad de autorregulación de emociones en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Los juegos de mesa como estrategia mejoran significativamente la capacidad observación en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Los juegos de mesa como estrategia mejoran significativamente la capacidad de percepción en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Variables

Variable independiente: Juegos de mesa.

Variable dependiente: Atención.

Operacionalización de variables

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
Juegos de mesa como estrategia	“Los juegos de mesa son herramientas que buscan divertir, instruir y crear conexiones de interacción social, lo que les permite emplearse en diferentes contextos como: el hogar y las I.E. En el contexto educativo, los juegos de mesa resultan fundamentales para que el alumno demuestre su habilidad para negociar y comunicarse. (Espinoza, 2021, p. 43)	El juego de mesa como estrategia tiene como objetivo de desarrollar la creatividad, análisis, atención y concentración en los educandos; asimismo, facilita el trabajo colaborativo, el entrenamiento y las habilidades sociales para la resolución de problemas.	Finalidad Campo de acción Funciones Fases Fundamentos teóricos Medios y materiales	El juego de mesa como estrategia es efectiva, permite aplicar metodologías de enseñanza, transformando el aprendizaje en una experiencia lúdica, atractiva y significativa para los infantes. Es decir, el uso de juegos de mesa en el aula hace que el aprendizaje sea más ameno y entretenido motivador, también ayuda a los estudiantes a aprender haciendo, experimentar y socializar, al integrar los juegos de mesa en la enseñanza, los profesores pueden hacer que los contenidos sean más accesibles y atractivos, fomentando una educación más efectiva y participativa La investigación se realizó con los infantes del cuatro años de la sección Bondadosos de la I.E.I N° 315, Tarapoto, San Martín Los juegos de mesa permiten a los infantes aprender, desarrollar e integrar competencias esenciales para su formación como seres humanos activos de la sociedad. Los juegos de mesa estimulan la memoria, la concentración y la toma de decisiones, al mismo tiempo promueven el razonamiento lógico y la solución de problemas. Los juegos de mesa permiten la comprensión de conceptos, ya que promueve que los estudiantes experimenten el aprendizaje, les ayuda a visualizar y aplicar conocimientos en contextos prácticos y divertido. La planificación de las sesiones constituye un momento clave en la labor educativa del maestro, facilita la organización secuencial de los momentos, estas actividades están trazadas para avivar el desarrollo de destrezas en los estudiantes y el provecho de aprendizajes en cada nivel educativo. (Ministerio de Educación, 2018, p. 36) - Inicio, es la ocasión que permite crear un vínculo significativo con los alumnos, al despertar su interés, motivarlos y al recuperar sus conocimientos previos. -Desarrollo, es el momento en la que la maestra adopta su rol activo y acompaña a los estudiantes en la adquisición de sus nuevos conocimientos. -Cierre, es el momento en que permite a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido; asimismo, permite al docente retroalimentar la actividad desarrollada Los juegos de mesa como habilidad en el proceso de enseñanza en la educación preescolar han sido respaldado por algunas teorías del aprendizaje. De acuerdo con Piaget, en su teoría del progreso cognitivo señala que, en la etapa preescolar los juegos de mesa ayudan a desarrollar el pensamiento lógico y la socialización en los infantes, al aplicar juegos de mesa en esta etapa contribuye al desarrollo del pensamiento lógico, la toma de decisiones y el respeto por las normas, considera cómo los niños desarrollan habilidades cognitivas y sociales a través del juego de mesa Dado, cartulinas, rompecabezas, kits de juego de memoria, kits de bingo, juego de ludo, juego de Jenga

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Atención	“La atención es un proceso multimodal que involucra la actuación de diversas estructuras del sistema nervioso central”. (Rua, 2016).	La atención es el proceso que pone en marcha la actividad mental teniendo en cuenta los factores ambientales y emocionales más relevantes que influyen en la percepción y realización de las actividades.	Capacidad de autorregulación emocional	- Motiva a sus compañeros con palabras de estímulo para culminar su actividad - Respeto las opiniones de sus compañeros para alcanzar acciones que muestran su comprensión - Centra su idea a lo que desea lograr aplicando estrategias para cumplir el propósito.	
			Capacidad de observación	- Presta atención a los detalles de los objetos con la intención de lograr metas propuestas - Potencia su atención cuando le expresan consignas o indicaciones para lograr el propósito de la actividad - Desarrolla el hábito de observar los ejemplos o pasos a seguir	
			Capacidad de percepción	- Atiende de manera directa las indicaciones fortaleciendo la memoria y concentración para desarrollar la acción - Desarrolla su capacidad de escucha durante las orientaciones que emite la maestra - Explora y manipula los objetos para lograr culminar la actividad - Desarrolla acciones sensoriales al observar, manipular y relacionar los objetos para el cumplimiento de la acción.	

Metodología

En el proceso investigativo científica se desarrolló en el marco de referencia al problema de estudio identificado. Según García (2020), “el método científico es de gran relevancia para la ciencia, consiste en el desarrollo de métodos de verificación y comprobación, aprobados validado por la comunidad científica como válidas y aceptado por los expertos”. (p. 319).

Tipos de estudio

De acuerdo a la naturaleza del problema y los objetivos, la investigación fue de tipo aplicada. Para Cazau (2016), el propósito de la indagación práctica es la implementación del saber y la utilidad, es decir, examinar cómo se produce el conocimiento científico a través de la indagación puede ser puesto en práctica o implementado en la realidad para conseguir un resultado práctico, dado que se enfocará en examinar y ayudar a la resolución del problema detectado. (p. 17).

Diseño

El diseño adoptado fue cuasi-experimental, en el cual el criterio utilizado para igualar los grupos experimental y control fue el apareamiento, lo que implica que los miembros de cada grupo comparten particularidades semejantes. (Sánchez et al., 2018, p. 51). Este diseño facilitó la obtención de datos exactos acerca de las variables a estudiar al detallar de manera sistemática la clasificación entre las mismas.

A continuación, se presenta el diagrama del diseño de investigación:

GE:	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₃	—	O ₄

Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O₁ y O₃ = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control.

O₂ y O₄ = Información de la pos prueba del grupo de experimental y control

X = Juego de mesa como estrategia

- = Ausencia del juego de mesa como estrategia

Población, muestra y muestreo

Población:

Según Sánchez et al. (2018), definen que la población se refiere al conjunto total en contextos o circunstancias, ya sean estas personas, objetos o sucesos, que tienen en común algunas características o un parámetro; y que pueden ser reconocidos en un campo de interés para su estudio, lo que les permitirá participar en la hipótesis de investigación (p. 102). En este análisis, la población se conformó por todos los niños de 3, 4 y 5 años inscritos en el año académico 2022, de acuerdo con los siguientes detalles:

Tabla 1

Población de estudio

Sujetos muestrales según la edad	Cantidad
3 años	57
4 años	112
5 años	105
TOTAL	274

Fuente: Nómina de matrícula 2022 de la I.E.I. N° 315, Tarapoto

Muestra:

La muestra es el conjunto completo de la entidad principal que se está analizando en un estudio, pertenece a la entidad principal o característica de lo que se va a examinar de manera específica en una medición y hace referencia a el sujeto o fenómeno que es el foco de interés en una investigación y al sujeto de interés en una buena investigación. (Supo, 2014, p. 16).

La muestra en este estudio estuvo constituida por los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 315, provincia y región San Martín, habiendo como grupo de estudio las secciones Bondadosos (grupo experimental) y Creativos (grupo control) a quienes se empleó el instrumento para obtener información relacionada al desarrollo de la atención, en sus dimensiones: capacidad de autorregulación de emociones, capacidad de observación y capacidad de percepción.

Muestreo:

“La muestra constituye un conjunto de elementos seleccionados de la comunidad. Esencialmente, dividimos las muestras en 2 categorías principales: las muestras no probabilísticas y las muestras probabilísticas”. (Hernández et al., 2014, p.128). Teniendo en cuenta el diseño de la investigación que fue cuasi-experimental los sujetos ya están constituidos antes del experimento, y por ello se consideran como grupos intacto, según el detalle:

Tabla 2.*Muestra de estudio*

GRUPO	SECCIÓN	TOTAL
Experimental	Bondadosos	27
Control	Creativos	29
TOTAL		56

Fuente: Nomina de matrícula 2022 de la I.E.I. N° 315, Tarapoto

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas: Según Arias y Covinos (2020), refiere que "las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información" (p.53). Se utilizó la técnica de la observación. Para Hernández et al. (2015) "la observación implica el examen organizado, detallado Y fiable en cuanto a comportamientos o conductas observables". (p. 309).

Instrumentos: Se empleó una ficha de observación como herramienta de recopilación de datos, lo que facilitó la recopilación de datos previa y posterior al uso de la estrategia basada en el juego de mesa. El formulario de observación se elaborará basándose en diez indicadores vinculados a las dimensiones de la atención variable. Asimismo, fue validado por los expertos en el nivel e investigación. Este instrumento pasó por el coeficiente alfa de Cronbach para comprobar su confiabilidad, logrando un nivel de confiabilidad de 0,875.

Métodos de análisis de datos

Respecto al análisis de los datos obtenidos de acuerdo a la ficha de observación, fueron los siguientes:

- Se ingresaron los datos en la BD del SW estadístico SPSS.

- Se computaron las medidas descriptivas de la media de la muestra.
- Se determinaron los indicadores de dispersión, que incluyen la desviación estándar, la varianza y la covarianza.
- Se construyó las tablas y gráficos estadísticos.
- Se permitió la repartición de muestreo para la prueba para determinar:
- Se empleó las reglas para la prueba de homogeneidad de varianzas

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

Presentación de datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Tabla 3

Puntajes establecidos para la variable atención y sus dimensiones.

Dimensiones / Variable	Deficiente	Regular	Buena
Capacidad de autorregulación emocional	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Capacidad de observación	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Capacidad de percepción	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Atención	10 a 16	17 a 23	24 a 30

Fuente: Instrumento de recolección de datos

La tabla 3, muestra los intervalos de puntuación asignados a la variable "Atención" y a sus dimensiones. En el caso de la variable, un puntaje entre 10 y 16 se clasifica como "Deficiente", entre 17 y 23 como "Regular", y entre 24 y 30 como "Buena". Respecto a las dimensiones específicas, tanto para la capacidad de autorregulación emocional como para la capacidad de observación, un puntaje entre 3 y 5 se cataloga como "Deficiente", entre 6 y 7 como "Regular", y entre 8 y 9 como "Buena". Finalmente, para la capacidad de escucha, un puntaje entre 4 y 6 se considera "Deficiente", entre 7 y 9 como "Regular", y entre 10 y 12 como "Buena".

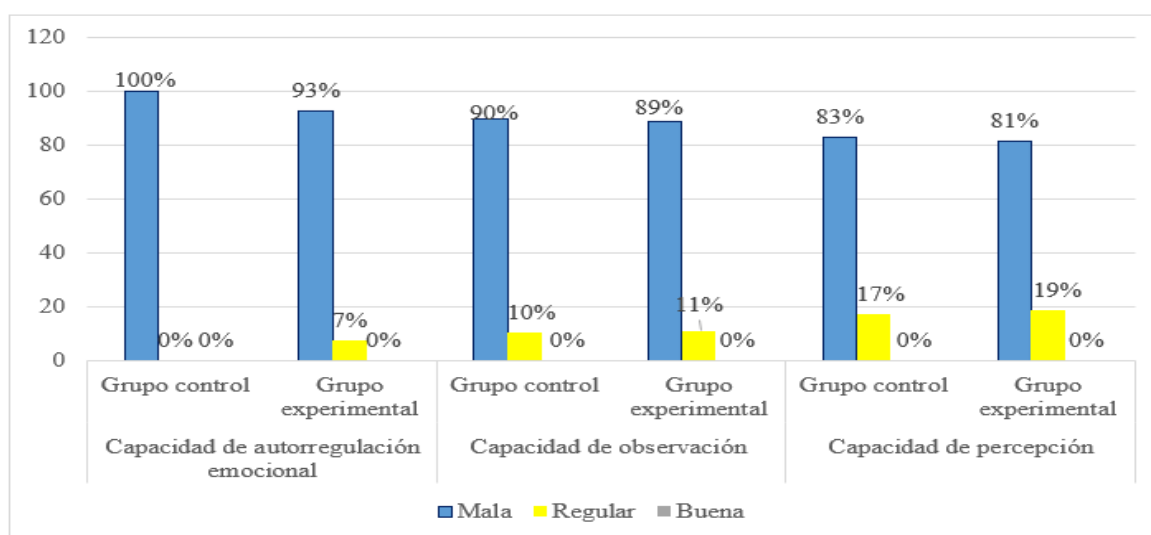
Tabla 4

Evaluación de la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I N° 315, San Martín, 2022, antes de la influencia de los juegos de mesa como estrategia.

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N°	%	N°	%	N	%	N	%
Capacidad de autorregulación emocional	G.C.	29	100	0	0	0	0	29	100
	G.E.	25	93	2	7	0	0	27	100
Capacidad de observación	G.C.	26	90	3	10	0	0	29	100
	G.E.	24	89	3	11	0	0	27	100
Capacidad de percepción	G.C.	24	83	5	17	0	0	29	100
	G.E.	22	81	5	19	0	0	27	100
Atención	G.C.	27	93	2	7	0	0	29	100
	G.E.	25	93	2	7	0	0	27	100

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura 1. *Evaluación de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I N° 315, San Martín, 2022, antes de la influencia de los juegos de mesa como estrategia.*



En la Tabla 4 y Figura 1, se presenta la evaluación de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, en 2022, antes de la influencia de los juegos de mesa como estrategia. Los resultados muestran que en el Grupo Control (GC), la totalidad de los niños fueron clasificados en el nivel "Deficiente" en todas las dimensiones estimadas, con porcentajes del 100% en la capacidad de autorregulación emocional, 90% en la capacidad de observación, 83% en la capacidad de escucha, y 93% en la variable atención. Por su parte, en el Grupo

Experimental (GE), se observan resultados similares, aunque con ligeros incrementos en los niveles "Regular" en algunas dimensiones: 7% en la capacidad de autorregulación emocional, 11% en la capacidad de observación, 19% en la capacidad de escucha, y 7% en la variable atención. En ambos grupos, ningún niño alcanzó el nivel "Buena" en ninguna dimensión.

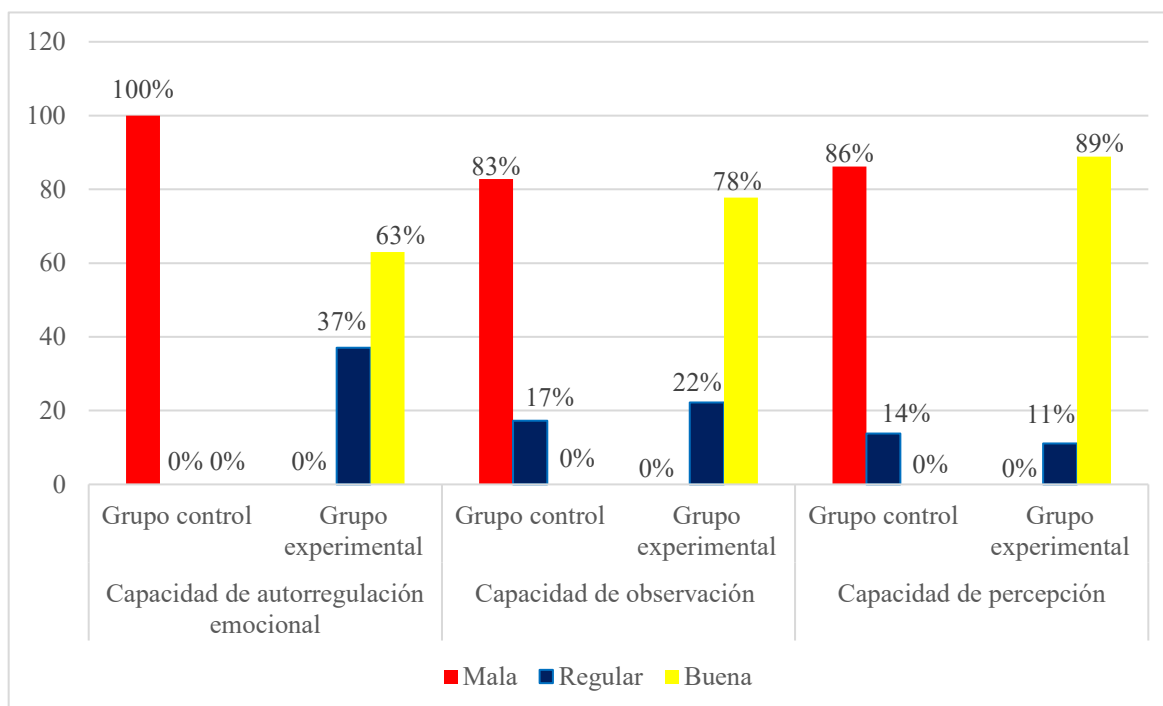
Tabla 5.

Evaluación de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022, después de la influencia de los juegos de mesa como estrategia.

Dimensiones / Variable	Muestra	Deficiente		Regular		Buena		Total	
		N°	%	N°	%	N	%	N	%
Capacidad de autorregulación emocional	G.C.	29	100	0	0	0	0	29	100
	G.E.	0	0	10	37	17	63	27	100
Capacidad de observación	G.C.	24	83	5	17	0	0	29	100
	G.E.	0	0	6	22	21	78	27	100
Capacidad de percepción	G.C.	25	86	4	14	0	0	29	100
	G.E.	0	0	3	11	24	89	27	100
Atención	G.C.	28	97	1	3	0	0	29	100
	G.E.	0	0	3	11	24	89	27	100

Fuente: Instrumento de recolección de datos

Figura 2. Evaluación de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I N° 315, San Martín, 2022, después de la influencia de los juegos de mesa como estrategia.



En la Tabla 5 y Figura 2, muestra la evaluación de la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022, después de la influencia de los juegos de mesa como estrategia. Los resultados evidencian que el Grupo Control no presentó mejoras significativas, ya que la mayoría de los niños permaneció en el nivel "Deficiente" en todas las dimensiones, con porcentajes entre 83% y 100%. En contraste, el Grupo Experimental mostró una mejora notable en todas las dimensiones evaluadas, con la totalidad de los niños alcanzando el nivel "Buena": 63% en la capacidad de autorregulación emocional, 78% en la capacidad de observación, y 89% tanto en la capacidad de escucha como en la variable atención. Esto sugiere que la ejecución de los juegos de mesa como la estrategia generó un efecto positivo considerable en el progreso de la atención en el grupo experimental.

Prueba de hipótesis para la atención (pre experimento).

Este proceso se llevó a cabo para demostrar que los pequeños infantes de 4 años de la I.E.I N° 315, San Martín, 2022, se encontraban en el mismo nivel de atención antes de la intervención.

Prueba de igualdad de varianzas

Tabla 6

Evaluación de la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022

	Muestra experimental	Muestra control
Muestra	27	29
Varianza	3,179	4,382

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 6, muestra la valoración de la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022, considerando dos grupos de muestra: 27 niños para la muestra experimental y 29 para la muestra de control. La varianza observada en la muestra experimental fue de 3,179, mientras que en la muestra control fue mayor, con un valor de 4,382.

Prueba de igualdad de varianzas

Determinación de la proporción entre la varianza máxima y la mínima

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

$$(V_g = 1,38).$$

Varianza Fisher (95%) = $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$$VF = 1,90$$

Condición

Si $VF > V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si $VF < V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $VF > V_g$, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 7*Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales*

	Muestra experimental	Muestra control
Media	13,55555556	13,10344828
Varianza	3,179487179	4,301773399
Observaciones	27	29
Varianza agrupada	3,802894849	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	54	
Estadístico t	0,866904403	
P(T<=t) una cola	0,194915126	
Valor crítico de t (una cola)	1,673564906	
P(T<=t) dos colas	0,389830252	
Valor crítico de t (dos colas)	2,004879288	

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 7, presenta los hallazgos de una prueba t para dos muestras con varianzas iguales, aplicada para ajustar la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Con 27 observaciones para la muestra experimental y 29 para la muestra de control, asimismo con un valor p de 0,389830252 (dos colas), mayor que 0.05. Esto sugiere que no existe una discrepancia estadísticamente relevante entre ambos grupos, demostrando tanto el grupo experimental como el grupo de control se encontraron en un nivel parecido al comienzo del estudio.

Objetivo específico 1: Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de autorregulación de emociones en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Prueba de hipótesis para la capacidad de autorregulación de emociones.

Tabla 8

Evaluación de la capacidad de autorregulación de emociones en los infantes de 4 años de la I.E.I N° 315, San Martín, 2022.

	Muestra experimental	Muestra control
Muestra	27	29
Varianza	1,846	0,530

Fuente: Elaboración propia

La Tabla 8, muestra la valoración de la capacidad de autorregulación de emociones en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, conformados por 27 y 29 niños, respectivamente, de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. La varianza en el grupo experimental es de 1,846, mientras que en el grupo de control es inferior, alcanzando un valor de 0,530.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza máxima y la mínima

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

($V_g = 3,49$).

Varianza Fisher (95%) = $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor umbral para evaluar la disparidad de varianzas

$V_F = 1,90$

Condición

Si $V_F > V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si $V_F < V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $V_F < V_g$, se concluye que ambos grupos tienen varianzas desiguales.

Tabla 9*Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales.*

	Muestra experimental	Muestra control
Media	8	3,620689655
Varianza	1,846153846	0,52955665
Observaciones	27	29
Varianza agrupada	0	
Diferencia hipotética de las medias	39	
Grados de libertad	14,87835498	
Estadístico t	5,72622E-18	
P(T<=t) una cola	1,684875122	
Valor crítico de t (una cola)	1,14524E-17	
P(T<=t) dos colas	2,02269092	
Valor crítico de t (dos colas)	8	3,620689655

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 9, presenta los resultados de una prueba t para dos muestras con diferentes varianzas desiguales, aplicada para ajustar la capacidad de autorregulación de emociones en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Con 27 y 29 niños en la muestra experimental y de control respectivamente, lo que resulta un valor p de 1,14524E-17 (dos colas), menor a 0.05. Este valor sugiere que hay una diferencia significativa desde el punto de vista estadístico entre los dos grupos, lo que resalta la influencia de los juegos de mesa como estrategia en el desarrollo de la autorregulación emocional en los infantes de 4 años de la I.E. previamente mencionada.

Objetivo específico 2: Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de observación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Prueba de hipótesis para la capacidad de observación.

Tabla 10

Evaluación de la capacidad de observación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

	Muestra experimental	Muestra control
Muestra	27	29
Varianza	1,846	0,530

Fuente: Ficha de observación

La Tabla 10, muestra la valoración de la capacidad de observación en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, conformados por 27 y 29 niños, respectivamente, de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. La varianza en la muestra experimental es de 1.846, mientras que en la muestra de control es más baja, con un valor de 0.530.

Prueba de igualdad de varianzas

Determinación de la proporción entre la varianza mayor y la menor.

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

($V_g = 1,01$).

Varianza Fisher (95%) = $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$VF = 1,90$

Condición

Si $VF > V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si $VF < V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $VF > V_g$, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 11

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.

	Muestra experimental	Muestra control
Media	8,296296296	4,275862069
Varianza	1,293447293	1,278325123
Observaciones	27	29
Varianza agrupada	1,285606168	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	54	
Estadístico t	13,25884994	
P(T<=t) una cola	6,40983E-19	
Valor crítico de t (una cola)	1,673564906	
P(T<=t) dos colas	1,28197E-18	
Valor crítico de t (dos colas)	2,004879288	

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 11, presenta los resultados de un test t para dos muestras con diferentes varianzas iguales, aplicada para evaluar la capacidad de observación en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Con 27 y 29 niños en la muestra experimental y de control respectivamente, lo que resulta un valor p de 1,28197E-18 (dos colas), por debajo de 0.05. Esto sugiere que existe una discrepancia notable desde la perspectiva estadística entre ambos grupos, demostrando una influencia de los juegos de mesa como habilidad en la capacidad de observación en los niños de 4 años de la institución educativa ya mencionada.

Objetivo específico 3: Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de percepción en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Prueba de hipótesis para la capacidad de percepción

Tabla 12

Evaluación de la capacidad de percepción en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

	Muestra experimental	Muestra control
Muestra	27	29
Varianza	1,789	1,291

Fuente: Ficha de observación

La Tabla 12, presenta la evaluación de la capacidad de percepción en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín dividido en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, conformados por 27 y 29 niños, respectivamente. La varianza en la muestra experimental es de 1.789, mientras que en la muestra de control es más baja, con un valor de 1.291.

Prueba de igualdad de varianzas

Determinación de la proporción entre la varianza mayor y la menor.

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

$$(V_g = 1,39).$$

Varianza Fisher (95%) = $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$$V_F = 1,90$$

Condición

Si $V_F > V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si $V_F < V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $V_F > V_g$, se concluye que ambos grupos tienen varianzas iguales.

Tabla 13*Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.*

	Muestra experimental	Muestra control
Media	11,40740741	5,172413793
Varianza	1,789173789	1,290640394
Observaciones	27	29
Varianza agrupada	1,530674992	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	54	
Estadístico t	18,84435978	
P(T<=t) una cola	1,04045E-25	
Valor crítico de t (una cola)	1,673564906	
P(T<=t) dos colas	2,0809E-25	
Valor crítico de t (dos colas)	2,004879288	

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 13, presenta los resultados de un test t para dos muestras con diferentes varianzas iguales, aplicada para evaluar la capacidad de percepción en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Con 27 y 29 niños en la muestra experimental y de control respectivamente, lo que resulta un valor p de 2,0809E-25 (dos colas), menor a 0.05. Esto sugiere que existe una diferencia estadísticamente relevante entre ambos grupos, destacando una influencia de los juegos de mesa como habilidad en la capacidad de percepción en los infantes de 4 años de la institución educativa ya mencionada.

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022.

Prueba de hipótesis para la atención.

Tabla 14

Evaluación de la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022.

	Muestra experimental	Muestra control
Muestra	27	29
Varianza	9,909	4,067

Fuente: Ficha de observación

La Tabla 14, presenta la evaluación de la atención en los infantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín dividido en dos grupos de muestra: un grupo experimental y un grupo control, conformados por 27 y 29 niños, respectivamente. La varianza en la muestra experimental es de 9,909, en comparación con la muestra control, cuya varianza es significativamente menor, con un valor de 4,067.

Prueba de igualdad de varianzas

Determinación de la proporción entre la varianza mayor y la menor.

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

($V_g = 2,44$).

Varianza Fisher (95%) = $(n_1 - 1)/(n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

$VF = 1,90$

Condición

Si $VF > V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas iguales

Si $VF < V_g$, entonces ambos grupos tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $VF < V_g$, se concluye que ambos grupos tienen varianzas desiguales.

Tabla 15*Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales.*

	Muestra experimental	Muestra control
Media	23,04	15,84
Varianza	3,706666667	3,473333333
Observaciones	25	25
Varianza agrupada	3,59	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	48	
Estadístico t	13,43508068	
P(T<=t) una cola	3,49468E-18	
Valor crítico de t (una cola)	1,677224196	
P(T<=t) dos colas	6,98937E-18	
Valor crítico de t (dos colas)	2,010634758	

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 15, presenta los resultados de un test t para dos muestras con varianzas diferentes, aplicada para evaluar la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Con 27 y 29 niños en la muestra experimental y de control respectivamente, lo que resulta un valor p de 6,98937E-18 (dos colas), por debajo de 0.05. Esto sugiere que existe una diferencia significativa desde el punto de vista estadístico entre los dos grupos, demostrando una influencia de los juegos de mesa como estrategia en la atención de los niños de 4 años de la mencionada institución educativa.

Discusión de resultados

De acuerdo al objetivo general del presente estudio investigativo que fue n cuenta el objetivo general de la presente investigación que fue determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la atención en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315, San Martín, 2022, se observan los resultados del antes y después de haber aplicado el juego de mesa como estrategia, en la tabla 5 y figura 1 se evidencia los resultados de la pre prueba, en el Grupo control, la totalidad de los niños se ubican en el nivel "Deficiente" en todas las dimensiones evaluadas, con porcentajes del 100% en la capacidad de autorregulación emocional, 90% en la capacidad de observación, 83% en la capacidad de percepción y el 93% en la variable atención. En relación al en el Grupo experimental, se observan resultados similares, aunque con ligeros incrementos en los niveles "Regular" en

algunas dimensiones: 7% en la capacidad de autorregulación emocional, 11% en la capacidad de observación, 19% en la capacidad de escucha, y 7% en la variable atención. En ambos grupos, ningún niño alcanzó el nivel "Buena" en ninguna dimensión. Consecuentemente, en la tabla 6 y figura 2, se evidencian los resultados de la pos prueba, el Grupo Control no presentó mejoras significativas, ya que la totalidad de los niños permaneció en el nivel "Deficiente" en todas las dimensiones, con porcentajes entre 83% y 100%. En contraste, el Grupo Experimental mostró una mejora notable en todas las dimensiones evaluadas, con la totalidad de los niños alcanzando el nivel "Buena": 63% en la capacidad de autorregulación emocional, 78% en la capacidad de observación, y 89% tanto en la capacidad de escucha como en la variable atención. Esto sugiere que la ejecución de los juegos de mesa como habilidad generó una influencia positiva notable en el desarrollo de la atención en el grupo experimental. Al respecto, Espinoza (2021), indica que el juego de mesa ofrece múltiples ventajas en el proceso de instrucción matemática, fomentando en el estudiante la motivación por aprender y estimulando distintas emociones. Además, contribuye al fomento de competencias sociales, capacidad de razonamiento y autonomía, favoreciendo la creación de vías de comunicación efectivas entre profesor y alumno, lo que resulta en mejores resultados en el aprendizaje. En esta misma línea, Juárez (2020), afirma que la utilización de juegos como medio de enseñanza es altamente efectiva, ya que ofrece una serie de ventajas para los niños, así como para sus educadores, incluyendo la destreza para obtener conocimientos, la oportunidad de aprender de forma menos organizada al igual que aprenden su idioma nativo, optimizando el desempeño global de los infantes en las clases.

En tal sentido, Regincós (2018), señala que los juegos de mesa son un recurso crucial para adquirir, fomentar e incorporar numerosas de las competencias, destrezas y valores que requerimos para transformarnos en individuos e integrantes activos de nuestra comunidad. En opinión, de Rodríguez (2014) quien define que los juegos de mesa permiten a los infantes formar parte de un colectivo en el que se requiere acatar, respetar y acatar unas reglas de convivencia. Además, se pueden fomentar las destrezas artísticas, recreativas y la expresión verbal, lo que contribuye a ampliar su vocabulario y también lo científico.

En cuanto a la variable atención, Ospina (2020) sostiene que es importante identificar los elementos que influyen en la atención y concentración, tales como los distractores, el manejo del tiempo, el espacio y el diálogo con cada uno de los profesores responsables de las distintas dimensiones, respecto a los procedimientos educativos y formativos de los alumnos. En esta misma perspectiva, Ojeda y Peña (2013), consideran que la actividad atencional representa una secuencia, donde se diferencian tres fases: una etapa de inicio o activación de la atención, lo

cual implica un proceso tanto activo como pasivo; una etapa de mantenimiento que comienza a desarrollarse tras unos segundos del comienzo del proceso, y una etapa de cese que se refiere al instante en que la atención se desvía del proceso.

Desde el punto de vista de Díaz (2016), quien enfatiza que la atención es un proceso cognitivo fundamental que impacta diversas funciones mentales, desde habilidades básicas hasta las más complejas. Es decir, durante este proceso se desarrollan capacidades básicas para el proceso de atención, las cuales han sido dimensionadas en la variable dependiente, estas son: la capacidad de autorregulación emocional, de observación y capacidad de percepción, siendo aspectos fundamentales para el crecimiento y la optimización de la atención en los preescolares. Montagud (2020), plantea que la capacidad de autorregulación emocional es la habilidad para gestionar las emociones de manera efectiva, transformando situaciones estresantes o emociones intensas en experiencias controlables y manejables. Por su parte, Barbado (2018), indica que un buen observador está estrechamente relacionado con la inteligencia del estudiante, porque la observación es una competencia crucial en el procedimiento de adquisición de conocimientos, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Finalmente, Fréré et al., 2022, argumenta que la percepción constituye un proceso cognitivo esencial que nos admite captar, interpretar y asignar significado a los datos sensoriales que percibimos del ambiente, no se trata solo de recibir estímulos, sino de procesarlos activamente, relacionándolos con experiencias previas y conocimientos almacenados en la memoria.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

El análisis de la atención en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022, permitió evaluar la significatividad de la aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica, en la Tabla 16 se evidencia una diferencia significativa desde el punto de vista estadístico relevante entre las medias de los dos grupos, concluyendo que los juegos de mesa influyen positivamente en la mejora de la atención en los niños estudiados.

El uso de juegos de mesa impacta positivamente en la capacidad de autorregulación de emociones en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Los resultados presentados en la tabla 10 demuestran que los juegos de mesa son efectivos para centrar la idea de los niños a lo que desea lograr aplicando estrategias para cumplir el propósito, además, permite respetar las opiniones otros niños para lograr acciones que muestran su comprensión.

Los juegos de mesa influyen positivamente en la capacidad de observación en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. Se evidencia en la tabla 12 que los juegos de mesa son estrategias efectivas que ayuda a los niños a prestar atención a los detalles de los objetos con la intención de lograr metas propuestas, consecuentemente, potencia la atención a lo que observa cuando le expresan consignas o indicaciones para lograr con el propósito.

Los juegos de mesa como estrategia tienen un impacto positivo en la mejora de la capacidad de percepción en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 315, San Martín, 2022. La tabla 14 presenta los resultados en la que se demuestra que los juegos de mesa son efectivos para potenciar acciones sensoriales al observar, manipular y relacionar los objetos para el cumplimiento de las actividades asignadas; así como, también al atender de manera directa las indicaciones fortaleciendo la memoria y concentración para desarrollar la acción indicadas por la maestra.

Recomendaciones

A los futuros docentes, deben incluir los juegos de mesa como estrategia durante el desarrollo de sus actividades diarias con los niños y niñas, para así aumentar la habilidad de autorregulación de emociones de manera saludable y constructiva a través del juego, permitiéndoles desarrollar su autoestima y comportamiento.

A las Instituciones Educativas, implementar y aplicar los juegos de mesa, dar a conocer a los maestros lo importante que es en el ámbito educativo, ya que esto influye positivamente y son seguros para desplegar la capacidad de observación de cada niño y niña, mejorando la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos.

Las escuelas pedagógicas, deben promover como estrategia los juegos de mesa, porque tiene un efecto positivo en la mejora de la capacidad de percepción, por ende, a través de ello los niños y niñas se adaptan a su entorno y se relacionan, estimulando la curiosidad, atención, concentración y el deseo por el aprendizaje

Referencias Bibliográficas

- APDA (2018). Atención al TDAH en la escuela. Asociación Peruana de Déficit de Atención. Perú. Consultado en <http://deficitdeatencionperu.com/wp-content/uploads/2019/06/ATENCION-al-TDAH-en-la-escuela-VALE.pdf>
- Arias, J. y Covinos, M. (2020). Diseños y metodología de la investigación. Lima – Perú. ISBN: 978-612-48444-2-3
- Ballesteros, S. (2014). La atención selectiva modula el procesamiento de la información y la memoria implícita. Madrid. ISSN 2255-1271. <https://dx.doi.org/10.5944/ap.1.1.13788>
- Barbado, P. (2018). La capacidad de observar. Madrid. España. <http://www.nexopsicologia.com/articulos/capacidad-observar>
- Blanco, L. (2009). Leer con placer en la primera Infancia. Novedades Educativas.
- Borja (2012), “Niveles de atención en escolares de 6-11 años de una institución educativa primaria del distrito de Ventanilla” Universidad San Ignacio de Loyola. Lima. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1099/1/2012_Borja_Niveles%20de%20atenci%C3%B3n%20en%20escolares%20de%206%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20primaria%20del%20distrito%20de%20Ventanilla.pdf
- Carpio, M. (2020). Atención selectiva, alternante y sostenida como herramienta para una eficaz operatividad en el desempeño laboral. Buenos Aires. Argentina.
- Cazau, P. (2016). Introducción a la investigación en ciencias sociales. Tercera Edición. Buenos Aires.
- Cores, C. (2022). Falta de atención en los niños. Asociación COPAO. <https://ceciliacorespsicologa.es/falta-atencion-ninos/>
- Cornejo, R. (2022). La gestión de las emociones. Universidad de Piura. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2022/01/gestion-de-emociones>
- Coutiño, C. (2022). La autorregulación: ¿Qué es y cómo desarrollarla? Yucatán. México. <https://merida.anahuac.mx/noticias/autorregulacion-como-desarrollarla>
- Daviau, R. (2011). Design Intuitively. En The Kobold Guide to Boardgame design. Open Design
- Díaz, A.C. (2016). Funciones básicas y atención - concentración en niños y niñas del 2° grado de una I.E Estatal distrito de Huanchaco de la provincia de Trujillo. Perú.
- Díaz, L. (2011). La observación. Texto de apoyo didáctico. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Espinoza, D. (2021). El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática. Quito. Ecuador

- Franco, N. (2020). Creación de un juego de mesa para la educación emocional. EINA Escola d'art i disseny.
- Freré, J. S.; Véliz, J. P.; Sarco, E. M. & Campoverde, K. J. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. RECIMUNDO Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento. DOI: 10.26820/recimundo/6. (2). URL: <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1555>
- García, B. (2020). Una mirada al método científico. ISBN. 978-987-1323-12-8. Buenos Aires. Argentina.
- Giuria, V.C. y Sifuentes, F.Y. (2021). Percepción de los niños de primaria sobre la educación artística. Lima. Perú.
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. Infancia y Aprendizaje, 40(2). <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. México, D.F., Mc Graw Hill.
- Herrera, M.; Lázar, P. y Vásquez, G. (2020). Programa de juegos de mesa para mejorar nociones de número y cantidad en niños de 4 años, I.E. Despertar, 2018. Disponible: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/pe/>
- Infante, C. E. (2020). Atención y Concentración en el Aprendizaje de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la "I.E N° 005" de Piura, 2019. Piura. Perú. (Tesis de grado).
- Jiménez, J.; Hernández, S.; García, D. E.; Díaz, A., Rodríguez C. y Martín, R. (2012). Test de atención D2: Datos normativos y desarrollo evolutivo de la atención en educación primaria. European Journal of Education and Psychology, 5(1), 93-106.
- Juárez, M. A. (2020). Juego de mesa didáctico para la enseñanza de inglés en niños. Córdoba. Argentina. (Tesis de grado)
- Lopera, F. (2008). Funciones Ejecutivas: Aspectos Clínicos. Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias, Madrid.
- Macias, L. y Torres, M. (2014). Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial. Bogotá: Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Ministerio de Educación (2016). Programa curricular de educación inicial. Lima. Perú
- Ministerio de Educación. (2018). Programación Curricular de Educación Inicial. Lima – Perú.
- Miranda, L. (2015). Trastorno de déficit de atención e hiperactividad en padres e hijos. Lima,

- Perú. www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1286/1/Miranda_1.pdf
- Montagud, N. (2020) Autorregulación emocional: qué es, y estrategias para potenciarla. Una serie de consejos y fórmulas, para aprender a regular mejor nuestras propias emociones. <https://psicologiaymente.com/psicologia/autorregulacion-emociona>
- Ojeda, N.; Sánchez, P. y Peña, J. (2013). Atención sostenida. Edort. Servicio Central de Publicaciones. Argitalpen Zerbitzu Nagusia.
- Ospina, L. M. (2020). Propuesta para el fortalecimiento de los niveles de atención y concentración de los estudiantes del grado transición del colegio El Rosario En Una Educación Basada Desde La Virtualidad. Colombia. Tesis de maestría.
- Pérez, C. (2011). Los Juegos de Mesa en la Educación Infantil. *Pedagogía Magna*. Número 11. 354-359.
- Regincós, P. (2018). Educar jugando: un reto para el siglo XXI. Nexo Ediciones.
- Rodríguez Bueno, J. A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. Jornadas nacionales de ludotecas: ponencias y comunicaciones: Juegos y juguetes en la vida social. Albarracín (Teruel): Comarca de la Sierra.
- Rodríguez, L. N. (2014). Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial. Corporación universitaria Iberoamericana. Bogotá.
- Rua, A. (2016). La atención y concentración de los niños y niñas en el preescolar. Cartagena de Indias D.T.Y.C
- Ruíz, G. (2021). Juegos de mesa como estrategia didáctica para mejorar resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo. (Tesis de grado)
- Sánchez, H.; Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. ISBN N° 978-612-47351-4-1
- Supo, J. (2014). Seminarios de Investigación Científica: Metodología de la Investigación Para las Ciencias de la Salud (Segunda ed.). Arequipa, Perú: Bioestadístico EIRL.
- Thanasekaran, P., Upashe, S. y Chala, D. (2016). Primary school teacher's knowledge towards attention Deficit/Hyperactivity disorder (ADHD) and its associated factors in nekemte town, oromiya region, western ethiopia. *Science, Technology and Arts Research Journal*, 5(1), 76-79. Doi: <http://dx.doi.org/10.4314/star.v5i1.11>
- Torres, M. A. (2016). La percepción de estímulos y la atención visual en los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “José Joaquín Olmedo” de la ciudad de Ambato.

- Universia. (27 de Julio del 2016). La importancia del juego en todas las etapas de la vida. Recuperado de: <http://noticias.universia.com.ec/cultura/noticia/2016/07/27/1142184/importancia-juego-todas-etapas-vida.pdf>
- Vila, E.T. (2019). Nivel de atención de los alumnos (as) de educación primaria de la Institución Educativa N° 36119 de la O. Ángeles de Ccarahuasa del distrito de Yauli. Huancavelica, 2017. Perú

Anexos

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

Título: Los Juegos de Mesa como Estrategia para Mejorar la Atención en Niños.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
General: ¿De qué manera los juegos de mesa como estrategia mejoran la atención en los niños en 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022? Específicos: • ¿Cómo los juegos de mesa como estrategia mejoran la capacidad de autorregulación de emociones en los niños en 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022? • ¿Cómo los juegos de mesa como estrategia mejoran la capacidad de observación en los niños en 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022? • ¿Cómo los juegos de mesa como estrategia mejoran la capacidad de percepción en los niños en 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022?	General Determinar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la atención en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022 Específicos: • Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de autorregulación de emociones en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022 • Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de observación en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022 • Evaluar la influencia de los juegos de mesa como estrategia en la mejora de la capacidad de percepción en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022	General: Hi: Los juegos de mesa como estrategia mejoran de manera significativa la atención en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022 Específicos • Los juegos de mesa como estrategia mejoran significativamente la capacidad de autorregulación de emociones en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022. • Los juegos de mesa como estrategia mejoran significativamente la capacidad de observación en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022 • Los juegos de mesa como estrategia mejoran significativamente la capacidad de percepción en los niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín, 2022.	Técnica: Se utilizará la técnica de observación Instrumento: Se utilizará la ficha de observación
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones	

Tipo de investigación Investigación aplicada Diseño de investigación Es cuasi-experimental A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación: GE: O₁ X O₂ GC: O₃ — O₄ Donde: GE = Grupo experimental GC = Grupo control O1 y O3 = Información de la pre prueba del grupo de experimental y control O ₂ y O4= Información de la pos prueba del grupo de experimental y control X = Los juegos de mesa como estrategia - = Ausencia de los juegos de mesa	Población La población estuvo conformada por todos los niños matriculados en el periodo 2022, según el siguiente detalle: <table><tr><th>Sujetos muestrales según las secciones</th><th>Cantidad</th></tr><tr><td>3 años</td><td>57</td></tr><tr><td>4 años</td><td>112</td></tr><tr><td>5 años</td><td>105</td></tr><tr><td>TOTAL</td><td>274</td></tr></table> Muestra La muestra de estudio estuvo conformada por los niños de 4 años del grupo experimental y control, según el siguiente detalle: <table><tr><th>Muestra de estudio</th><th>Cantidad</th></tr><tr><td>G. E. Bondadosos</td><td>27</td></tr><tr><td>G.C. Creativos</td><td>29</td></tr><tr><td>TOTAL</td><td>56</td></tr></table>	Sujetos muestrales según las secciones	Cantidad	3 años	57	4 años	112	5 años	105	TOTAL	274	Muestra de estudio	Cantidad	G. E. Bondadosos	27	G.C. Creativos	29	TOTAL	56	<table><tr><th>Variables</th><th>Estructura / Dimensiones</th></tr><tr><td rowspan="7">V.I.: Juegos de mesa como estrategia</td><td>Fundamentación</td></tr><tr><td>Campo de acción</td></tr><tr><td>Funciones</td></tr><tr><td>Procesos</td></tr><tr><td>Fundamento teórico</td></tr><tr><td>Actividades de aprendizaje</td></tr><tr><td>Materiales o recursos</td></tr><tr><td rowspan="3">V.D.: Atención</td><td>Capacidad de autorregulación de emociones</td></tr><tr><td>Capacidad de observación</td></tr><tr><td>Capacidad de percepción</td></tr></table>	Variables	Estructura / Dimensiones	V.I.: Juegos de mesa como estrategia	Fundamentación	Campo de acción	Funciones	Procesos	Fundamento teórico	Actividades de aprendizaje	Materiales o recursos	V.D.: Atención	Capacidad de autorregulación de emociones	Capacidad de observación	Capacidad de percepción
Sujetos muestrales según las secciones	Cantidad																																	
3 años	57																																	
4 años	112																																	
5 años	105																																	
TOTAL	274																																	
Muestra de estudio	Cantidad																																	
G. E. Bondadosos	27																																	
G.C. Creativos	29																																	
TOTAL	56																																	
Variables	Estructura / Dimensiones																																	
V.I.: Juegos de mesa como estrategia	Fundamentación																																	
	Campo de acción																																	
	Funciones																																	
	Procesos																																	
	Fundamento teórico																																	
	Actividades de aprendizaje																																	
	Materiales o recursos																																	
V.D.: Atención	Capacidad de autorregulación de emociones																																	
	Capacidad de observación																																	
	Capacidad de percepción																																	

Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos

Instrumentos de recolección de datos para medir la atención en los niños

Niño (a):

Los siguientes valores permiten cuantificar el logro del indicador del niño o niña, según lo observado:

- 0 : El indicador no se ha logrado.
- 1 : El indicador se ha logrado parcialmente.
- 2 : El indicador se ha logrado.

Dimensiones	Indicadores	Valoración		
		0	1	2
Capacidad de autorregulación de emociones	Motiva a sus compañeros con palabras de estímulo para culminar su actividad			
	Respeto las opiniones de sus compañeros para lograr acciones que muestran su comprensión			
	Centra su idea a lo que desea lograr aplicando estrategias para cumplir el propósito			
Capacidad de observación	Presta atención a los detalles de los objetos con la intención de lograr metas propuestas			
	Potencia su atención cuando le expresan consignas o indicaciones para lograr el propósito de la actividad.			
	Desarrolla el hábito de observar los ejemplos o pasos a seguir			
Capacidad de percepción	Atiende de manera directa las indicaciones fortaleciendo la memoria y concentración para desarrollar la acción			
	Desarrolla su capacidad de escucha durante las orientaciones que emite la maestra			
	Explora y manipula los objetos para lograr culminar la actividad			
	Desarrolla acciones sensoriales al observar, manipular y relacionar los objetos para el cumplimiento de la actividad.			

Fecha; noviembre del 2022

Anexo N° 03: Ficha de validación de instrumentos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"
Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑORA: Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en nuestra Tesis Titulada: **"Los juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022"**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseamos investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos a usted.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters, positioned above a horizontal line.

LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
DNI N° 60205970

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters, positioned above a horizontal line.

KATERIN BERNALES TORRES
DNI N° 73575937



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **"Los juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022"**, elaborado por las estudiantes **Katerin Juleysy Bernalles Torres** y **Ludy Mar Nuñez Celiz**, aspirantes al Título Profesional de Licenciadas de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser considerados válidos; por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,


Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Reg. N° 0358737



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Ibis Lizeth López Novoa
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
 Instrumento de validación : Ficha de observación
 Autores (as) del instrumento : Katerin Juleysy Bernal Torres
 Ludy Mar Nuñez Celiz

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORE	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable los juegos de mesa, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, atención de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la Variable					X
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL						48

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

Instrumento apto para ser aplicado

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

48

Tarapoto, 30 de noviembre de 2022.



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE
JUICIO DE EXPERTO**

SEÑORA: Dra. Nery Viena Flores

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en nuestra Tesis Titulada: **"Los juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022"**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseamos investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos a usted.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ludy Mar Nuñez Celiz'.

LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
DNI N° 60205970

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Katerin Bernal Torres'.

KATERIN BERNALES TORRES
DNI N° 73575937



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Dra. Nery Viena Flores

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: "Los Juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022", elaborado por las estudiantes Katerin Juleysy Bernalles Torres y Ludy Mar Nuñez Celiz, aspirantes al Título Profesional de Licenciadas de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser considerados válidos; por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized letters, positioned above a horizontal dashed line.

Dra. Nery Viena Flores



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Dra. Nery Viena Flores
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
 Instrumento de validación : Ficha de observación
 Autores (as) del instrumento : Katerin Juleysy Bernales Torres
 Ludy Mar Nuñez Celiz

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORE	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable los juegos de mesa, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, atención de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable					✓
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la Variable				✓	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.				✓	
PUNTAJE TOTAL		44				

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

El presente instrumento es aplicable para la investigación.

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

44

Tarapoto, 30 de noviembre de 2022



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO DE
JUICIO DE EXPERTO**

SEÑORA: Mag. Angélica M. Torres Camacho

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en nuestra Tesis Titulada: **"Los Juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022"**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseamos investigar.

Por lo que conocedor de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos a usted.

Atentamente,

LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
DNI N° 60205970

KATERIN BERNALES TORRES
DNI N° 73575937



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Mag. Angélica M. Torres Camacho

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: "Los juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022", elaborado por las estudiantes Katerin Juleysy Bernal Torres y Ludy Mar Nuñez Celiz, aspirantes al Título Profesional de Licenciadas de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser considerados válidos; por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by 'M. Torres Camacho'.

Mag. Angélica M. Torres Camacho



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

Licenciada por R.M. N° 227-2020-MINEDU

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Angélica M. Torres Camacho
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
 Instrumento de validación : Ficha de observación
 Autores (as) del instrumento : Katerin Juleysy Bernal Torres
 Ludy Mar Nuñez Celiz

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORE	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable los juegos de mesa, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, atención de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la Variable					X
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL					45	

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

Instrumento apto para ser aplicado en la investigación

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

45

Tarapoto, 30 de noviembre de 2022.

Anexo N° 04: Base de Datos

Tabla 16: Base de Datos de la Pre Prueba del Grupo Experimental y Grupo Control

N°	RESULTADOS PRE EXPERIMENTO							
	D1 exp	D1 con	D2 exp	D2 con	D3 exp	D3 con	Pre ex	Pre con
1	4	3	3	3	5	4	12	10
2	3	4	5	6	7	6	15	16
3	4	4	6	5	8	8	18	17
4	3	4	5	4	7	7	15	15
5	4	3	4	3	5	6	13	12
6	6	3	6	5	5	8	17	16
7	4	4	6	4	6	7	16	15
8	5	5	5	4	6	8	16	17
9	3	4	5	4	5	4	13	12
10	4	3	4	6	6	5	14	14
11	4	5	4	3	5	4	13	12
12	6	4	3	4	6	6	15	14
13	5	3	4	5	5	6	14	14
14	3	3	4	3	4	4	11	10
15	4	5	4	4	5	4	13	13
16	3	4	3	5	7	4	13	13
17	3	4	5	6	6	6	14	16
18	4	3	3	4	4	4	11	11
19	3	3	4	3	5	4	12	10
20	4	3	4	4	4	4	12	11
21	3	3	4	4	4	4	11	11
22	5	4	3	3	5	6	13	13
23	4	4	5	3	4	5	13	12
24	4	3	3	4	5	4	12	11
25	3	4	4	4	7	5	14	13
26	5	3	3	5	5	4	13	12
27	4	5	4	3	5	5	13	13
28		4		3		5		12
29		5		4		6		15
Promedio	3,963	3,759	4,185	4,069	5,407	5,276	13,556	13,103
Varianza	0,806	0,547	0,926	0,924	1,174	1,850	3,179	4,382

Tabla 17: Base de Datos de la Post Prueba del Grupo Experimental y Grupo Control

N°	RESULTADOS POST EXPERIMENTO							
	D1 exp	D1 con	D2 exp	D2 con	D3 exp	D3 con	Pos exp	Pos con

1	7	3	8	3	12	4	27	10
2	6	3	6	3	8	5	20	11
3	7	4	9	6	12	7	28	17
4	6	3	9	3	12	4	27	10
5	9	4	7	4	12	6	28	14
6	9	3	9	6	10	4	28	13
7	7	3	9	6	10	6	26	15
8	6	3	6	3	8	4	20	10
9	6	3	9	5	12	5	27	13
10	6	3	6	3	8	4	20	10
11	9	5	9	5	12	4	30	14
12	9	5	9	5	12	5	30	15
13	9	3	9	3	12	5	30	11
14	9	4	9	4	12	5	30	13
15	9	4	9	5	12	4	30	13
16	9	3	7	3	12	4	28	10
17	9	3	9	5	12	8	30	16
18	9	4	9	6	12	4	30	14
19	6	3	8	4	12	4	26	11
20	9	3	9	4	12	6	30	13
21	9	5	9	3	12	6	30	14
22	9	4	9	4	12	5	30	13
23	9	3	9	5	12	5	30	13
24	9	4	9	6	12	5	30	15
25	6	3	8	5	12	6	26	14
26	9	4	6	3	12	7	27	14
27	9	4	9	5	12	7	30	16
28		4		3		5		12
29		5		4		6		15
Promedio	8,000	3,621	8,296	4,276	11,407	5,172	27,704	13,069
Varianza	1,846	0,530	1,293	1,278	1,789	1,291	9,909	4,067

Anexo N° 05: Autorización de la institución donde realizó el estudio.

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°315 DEL DISTRITO DE TARAPOTO PROVINCIA Y REGIÓN SAN MARTÍN QUE SUSCRIBE.

HACE CONSTAR:

Que, las Srtas. **Ludy Mar Núñez Celiz y Katerín Juleysy Bernalles Torres**, estudiantes de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**, del Programa de Estudios de Educación Inicial, me permite **CERTIFICAR** que las estudiantes han ejecutado su trabajo de investigación titulado **“Los juegos de mesa para mejorar la atención en niños de 4 años de la I.E. N° 315, San Martín 2022”**, durante el año escolar 2022.

Es todo en cuando puedo informar en honor a la verdad. Se expide la constancia a fines que estime conveniente.

Tarapoto, 29 de noviembre del 2022



Prof. Medalith Eleilda Boada Zabala
DIRECTORA

Prof. Medalith Eleilda Boada Zabala

Directora de la I.E N°315

Anexo N° 06: Diseño de estrategias o sesiones



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



SESIÓN N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTES DE AULA : Katerin Juleysy Bernales Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Miércoles 06 de abril del 2022

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO BINGO DE COLORES"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	-Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	-Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	-Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás"
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando bingo de colores para mejorar sus habilidades cognitivas.			

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra hace recordar a los niños y niñas sobre los hábitos de higiene.  - La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando bingo de colores para mejorar sus habilidades cognitivas.	Imágenes
DESARROLLO	- Entregamos a los niños los cartones de bingo y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra pregunta a los niños, Qué materiales vamos a utilizar?, ¿Qué realizaremos con estos materiales?, ¿Cómo creen que lo realizaremos?, ¿Alguna vez escucharon sobre este tipo de juego? - Luego la maestra explica como lo deben realizar el juego: Primero se lanzará el dado y de acuerdo al color que sale deben buscar en su carton de bingo para luego colocar su fichita de maíz y el niño (a) que llene primero su carton será el ganador. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando el color indicado por la maestra.	  
CIERRE	Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas:	



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



	• ¿Les gustó la actividad? • ¿Tenían todos los colores que salieron en el dado? • ¿Qué colores tenían en sus cartones de bingo? • ¿Les fue fácil o difícil encontrar el color seleccionado? • ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	
--	---	--

.....
KATERIN J. BERNALES TORRES
Practicante

.....
LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
Practicante



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"NOS DIVERTIMOS JUGANDO BINGO DE COLORES"			
FECHA:		06/04/2022			
ÁREA:		Matemática			
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CONSIGNAS		Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás"			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph		✓		
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel		✓		
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arieth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said		✓		
11	Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquim Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés		✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros		✓		
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



SESIÓN N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTES DE AULA : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Martes 19 de abril del 2022

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO JENGA"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses.
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando jenga de colores para mejorar la concentración y el pulso manual.			

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene. 	Imágenes



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



	- La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando jenga de colores para mejorar la concentración y el pulso manual.	
DESARROLLO	- Entregamos a los niños las piezas del jenga de colores y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra hace las siguientes preguntas a los y niñas: ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que lo realizaremos? ¿Conocen este tipo de juego? ¿Han escuchado hablar sobre este tipo de juego? - La maestra explica como deben realizar el juego: Primero se debe armar una torre de colores utilizando todas las piezas del jenga, luego deben lanzar el dado y de acuerdo al color que sale deben ir sacando cada pieza buscando la mejor estrategia para que la torre no se caiga y el niño (a) que haga que la torre se caiga, debe cantar una canción. - Desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando el color indicado por la maestra.	 
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad realizada? ¿Encontraron todos los colores en las piezas? ¿Qué colores se repetía en el dado? ¿Les fue fácil o difícil sacar la pieza del color indicado por el dado? ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	


KATERIN J. BERNALLES TORRES
Practicante


LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
Practicante



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"NOS DIVERTIMOS JUGANDO JENGA"			
FECHA:		19/04/2022			
ÁREA:		Psicomotricidad			
COMPETENCIA:		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.			
CONSIGNAS		Realiza acciones y movimiento de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph		✓		
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Ríos Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said		✓		
11	Del Aguila Flores Gala Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14	García Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquim Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés		✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			

**SESIÓN N° 03****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTES DE AULA : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Jueves 05 de mayo del 2022

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO LABERINTO"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.	- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación.
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando laberinto para estimular el pensamiento lógico y las funciones ejecutivas, para mejorar las habilidades visoespaciales, la coordinación psicomotriz y la resolución de problemas.			

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Saludo a los estudiantes de forma afectiva. La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene. 	Imágenes



	- La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - La maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando laberinto para estimular el pensamiento lógico y las funciones ejecutivas, para mejorar las habilidades viso-espaciales, la coordinación psicomotriz y la resolución de problemas.	
DESARROLLO	- Entregamos a los niños los cartones de laberinto y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra hace las siguientes preguntas a los niños: ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que se realizara el juego? ¿Conocen este tipo de juego? ¿Escucharon hablar sobre este tipo de juego? - La maestra explica a los niños como deben realizar el juego: Primero observamos el carton de laberinto y con nuestro dedo vamos trazando los supuestos caminos que debemos seguir para llegar a la meta y una vez que encuentren el camino correcto lo trazamos con el plumón y el niño (a) que llegue primero a la meta es el ganador. - Desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando el camino correcto para llegar a la meta.	  
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Qué tenían que encontrar en el laberinto? ¿Les fue fácil o difícil encontrar el camino correcto para llegar a la meta? ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	


KATERIN J. BERNALLES TORRES
Practicante


LUDY MAR NÚÑEZ CELIZ
Practicante



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"NOS DIVERTIMOS JUGANDO LABERINTO"			
FECHA:		05/05/2022			
ÁREA:		Matemática			
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CONSIGNAS		Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph		✓		
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said		✓		
11	Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA TARAPOTOS



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhosi Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquín Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés		✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adrián Kamil	✓			

**SESIÓN N° 04****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTES DE AULA : Katerin Juleysy Bernales Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Lunes 09 de mayo del 2022

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO LUDO"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPOSITO	Hoy se divertirán jugando ludo para desarrollar habilidades motoras, cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas.			

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene. 	Imágenes



	- La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad. Hoy se divertirán jugando ludo para desarrollar habilidades motoras, cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas.	
DESARROLLO	- Entregamos a los niños los cartones de ludo y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra hace las siguientes preguntas a los niños (as): ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que realizaremos el juego? ¿Conocen el juego que realizaremos? - La maestra explica como lo deben realizar el juego. Primero observamos el carton de ludo y acomodamos las fichas de colores en cada espacio de acuerdo al color, después la maestra designa el orden o turnos para lanzar el dado, el niño que saca 6 en el dado es el primero en avanzar con el juego y después se van pasando el dado de acuerdo al turno designado, el niño (a) que llegue primero a la meta con sus 4 fichas es el ganador. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer para llegar a la meta.	  
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Cuántos puntos necesitabas sacar en el dado para iniciar el juego? ¿Les fue fácil o difícil llevar todas las fichas a la meta? ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	

KATERIN J. BERNALES TORRES
Practicante

LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
Practicante



LISTA DE COTEJO

TEMA:	"NOS DIVERTIMOS JUGANDO LUDO"				
FECHA:	09/05/2022				
ÁREA:	Matemática				
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad.				
CONSIGNAS	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar.				
ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
01 Aguilar Silva Brianna Christina	✓				
02 Arévalo Vargas Joseph	✓				
03 Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓				
04 Bermeo Rios Liam Valentino	✓				
05 Campos Bangelista Thiago Manuel	✓				
06 Carrasco Padilla Erick Samuel	✓				
07 Chanchari Martinez Kevin Gean	✓				
08 Coral Bocanegra Dylan Steven	✓				
09 Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓				
10 Cueva Cordova Giovany Said	.	✓			
11 Del Aguila Flores Gala Celeste	✓				
12 Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓				
13 Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓				
14 Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓				
15 Garrido Flores Emily Samara	✓				
16 Gonzales Fasabi Camila Solange	✓				



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	/			
18	Marín Nureña Salvador Athez	/			
19	Mechan Coñes Mai Akame	/			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	/			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	/			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	/			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	/			
24	Paredes Mori Joaquim Alonso	/			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés		✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			

**SESIÓN N° 05****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTES DE AULA : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Viernes 27 de mayo del 2022

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO CORRE CAMINO"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. para orientarse en el espacio.	-Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando corre camino para desarrollar habilidades físicas y socioemocionales.			

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene. 	Imágenes



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



	- La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando corre camino para desarrollar habilidades físicas y socioemocionales.	
DESARROLLO	- La maestra entrega a los niños los cartones de corre camino y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños (as) ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que lo realizaremos? ¿Alguna vez han jugado este juego? - La maestra explica a los niño como lo deben realizar el juego: Primero observamos el carton de corre camino y la maestra designa el orden o el turno para lanzar el dado el primer participante que saque el numero seis es el primero en empezar a mover su ficha de colores y despues se van pasando el dado de acuerdo al turno designado, el niño (a) que llegue primero a la meta es el ganador. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando el camino correcto para llegar a la meta.	  
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Cuántos puntos necesitabas sacar en el dado para iniciar el juego? ¿Les fue fácil o difícil encontrar el número seis para empezar el juego? ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	


KATERIN J. BERNALLES TORRES
Practicante


LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
Practicante



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"NOS DIVERTIMOS JUGANDO CORRE CAMINO"			
FECHA:		27/05/2024			
ÁREA:		Matemática			
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad.			
CONSIGNAS		Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph	✓			
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said	✓			
11	Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elsa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquín Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés	✓	✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adrián Kamil	✓			

**SESIÓN N° 06****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTES DE AULA : Katerin Juleysy Bernales Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Jueves 02 de junio del 2022

Actividad: JUGAMOS "MEMORIA" DE ANIMALES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	-Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando memoria de animales para fortalecer atención y concentración, asimismo favorece la paciencia y a respetar su turno.			

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene.  - La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando memoria de animales para fortalecer atención y concentración, asimismo favorece la paciencia y a respetar su turno.	Imágenes
DESARROLLO	- Entregamos a los niños las fichas de animales y les permitimos que observar y explorar libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños (as) ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que realizaremos el juego? ¿Han escuchado hablar a sus familiares sobre este tipo de juego? - La maestra explica a los niños (as) como deben de realizar el juego: Primero observamos las fichas o tarjetas de los animales, luego se voltea y cambiamos de ubicación las tarjetas, los niños(a) tendrán que encontrar las fichas con imágenes iguales, el ganador(a) es el niño(a) que voltea las fichas con imágenes iguales, es decir emparejar las fichas de animales. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando la imagen correcta para ganar el juego.	  
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Qué tenían que encontrar en las imágenes?	



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



	• ¿Les fue fácil o difícil encontrar las imágenes iguales? • ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	
--	---	--


 KATERIN J. BERNALLES TORRES
 Practicante


 LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
 Practicante



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		JUGAMOS "MEMORIA" DE ANIMALES			
FECHA:		02/06/2022			
ÁREA:		Comunicación			
COMPETENCIA:		Se comunica oralmente en su lengua materna.			
CONSIGNAS		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph	✓			
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said	✓			
11	Del Aguila Flores Gala Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahiara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquín Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés		✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



SESIÓN N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|---------------------|---|
| 1. UGEL | : San Martín |
| 2. I.E | : 315 |
| 3. DOCENTES DE AULA | : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz |
| 4. EDAD | : 4 años |
| 5. AULA | : Bondadosos "B" |
| 6. FECHA | : Martes 07 de junio del 2022 |

Actividad: "ARMAMOS EL ROMPECABEZAS"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán armando su rompecabezas para aumentar la concentración y la capacidad para resolver problemas estimulando la memoria visual y saber en qué lugar va cada ficha.			

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	• Saludo a los estudiantes de forma afectiva. • La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene.  • La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben	Imágenes



	cumplir en cada momento para vivir en armonía recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad. Hoy se divertirán armando su rompecabezas para aumentar la concentración y la capacidad para resolver problemas estimulando la memoria visual y saber en qué lugar va cada ficha	
DESARROLLO	- Entregamos a los niños los rompecabezas y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños y niñas: ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que lo realizaremos? ¿Conocen este tipo de juego? - La maestra explica como los niños (as) deben realizar el juego: Primero entregamos los rompecabezas y observamos la imagen de cada una de ellas, después lo volteamos y desordenamos todas las fichas para empezar a armar, buscando las fichas que corresponden, el niño (a) que arme por completo el rompecabeza es el ganador. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando la ficha correspondiente.	 
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Qué tenían que hacer con el rompecabezas? ¿Les fue fácil o difícil armar el rompecabezas solo(a)? ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	

KATERIN J. BERNALES TORRES
Practicante

LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
Practicante



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"ARMAMOS EL ROMPECABEZAS"			
FECHA:		07/06/2022			
ÁREA:		Matemática			
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CONSIGNAS		Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph	✓			
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Sald	✓			
11	Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquim Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés	✓			
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			

**SESIÓN N° 08****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTE DE AULA : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : Lunes 20 de junio del 2022

Actividad: NOS DIVERTIMOS JUGANDO TIC TAC TOE"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna.	-Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito. Informar, pedir, convencer o agradecer.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando TIC TAC TOE con este juego vamos a trabajar el pensamiento motriz, la inteligencia y la percepción.			



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene.  - La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad. Hoy se divertirán jugando TIC TAC TOE con este juego vamos a trabajar el pensamiento motriz, la inteligencia y la percepción.	Imágenes
DESARROLLO	- Entregamos a los niños los cartones de tic tac toe y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños y (as): ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que realizaremos el juego? ¿Han escuchado este tipo de juego? - La maestra explica a los niños y niñas como deben de realizar el juego: Primero observamos y manipulamos el cartón de tic tac toe y la maestra les agrupa en parejas y designa quién será la X y O, los niños se turnan para marcar en los espacios de la cuadrícula, el niño o niña que logre colocar tres marcas respectivas en una fila horizontal, vertical o diagonal gana el juego. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno marcando X, O para lograr la línea respectiva.	  
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Qué tenían que hacer para ganar el juego?	



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



	• ¿Les fue fácil o difícil ganar el juego? • ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	
--	---	--


 KATERIN J. BERNALLES TORRES
 Practicante


 LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
 Practicante



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"NOS DIVERTIMOS JUGANDO TIC TAC TOE"			
FECHA:		20-06/2022			
ÁREA:		Comunicación			
COMPETENCIA:		Se comunica oralmente en su lengua materna.			
CONSIGNAS		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph		✓		
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arieth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said		✓		
11	Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahlara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquín Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés		✓		
26	Pita Arteaga Azucena Milagros		✓		
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			

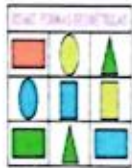
**SESIÓN N° 09****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. UGEL : San Martín
2. I.E : 315
3. DOCENTE DE AULA : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz
4. EDAD : 4 años
5. AULA : Bondadosos "B"
6. FECHA : viernes 08 de julio del 2022

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO BINGO DE FIGURAS"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. - Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	- Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás"
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando bingo de figuras donde trabajaremos el desarrollo cognitivo, y el desarrollar habilidades cognitivas con el reconocimiento de las figuras, también desarrollaremos la concentración y la atención.			

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	- Saludo a los estudiantes de forma afectiva. - La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene.  - La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía, recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. - Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando bingo de figuras donde trabajaremos el desarrollo cognitivo, y el desarrollar habilidades cognitivas con el reconocimiento de las figuras, también desarrollaremos la concentración y la atención.	Imágenes
DESARROLLO	- Entregamos a los niños los cartones de bingo de figuras y los demás materiales y les permitimos que exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños (as) ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que realizaremos el juego? ¿Han escuchado hablar a sus familiares sobre este tipo de juego? - La maestra explica a los niños (as) como deben de realizar el juego: Primero se lanzará el dado y de acuerdo a la figura que sale deben buscar en su carton de bingo para luego colocar su fichita y el niño (a) que llene primero su carton será el ganador. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando la figura indicada por el dado.	  
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Qué tenían que hacer para ganar el juego?	



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



	• ¿Les fue fácil o difícil ganar el juego? • ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	
--	---	--

.....

 KATERIN J. BERNALLES TORRES
 Practicante

.....

 LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
 Practicante



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



LISTA DE COTEJO

TEMA:		"NOS DIVERTIMOS JUGANDO BINGO DE FIGURAS"			
FECHA:		08/07/2022			
ÁREA:		Matemática			
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CONSIGNAS		Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás"			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01	Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02	Arévalo Vargas Joseph	✓			
03	Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04	Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05	Campos Bangellista Thiago Manuel	✓			
06	Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07	Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08	Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09	Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10	Cueva Cordova Giovany Said	✓			
11	Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12	Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13	Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14	Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15	Garrido Flores Emily Samara	✓			
16	Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Mori Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquim Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés	✓			
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			

**SESIÓN N° 10****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- | | |
|--------------------|---|
| 1. UGEL | : San Martín |
| 2. I.E | : 315 |
| 3. DOCENTE DE AULA | : Katerin Juleysy Bernal Torres
Ludy Mar Nuñez Celiz |
| 4. EDAD | : 4 años |
| 5. AULA | : Bondadosos "B" |
| 6. FECHA | : Martes 12 de julio del 2022 |

Actividad: "NOS DIVERTIMOS JUGANDO PUZZLE DE PROFESIONES"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno
ENFOQUE	Orientación al bien común.			
PROPÓSITO	Hoy se divertirán jugando puzzle de diferentes profesiones, para desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación mano-ojo y la resolución de problemas.			

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

SECUENCIA DIDACTICA	SECUENCIA DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	• Saludo a los estudiantes de forma afectiva. • La maestra empieza la actividad dialogando con los niños y niñas sobre los hábitos de higiene.  • La maestra dice a los niños (as) que se ubiquen en un semicírculo y dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir en cada momento para vivir en armonía.	Imágenes



	recordándoles que se deben respetarse entre ellos, compartiendo los materiales, después explicamos de que tratará la actividad. Luego la maestra da a conocer el propósito de la actividad: Hoy se divertirán jugando puzzle de diferentes profesiones, para desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación mano-ojo y la resolución de problemas.	
DESARROLLO	- Entregamos a los niños fichas de puzzle de profesiones y les permitimos que observen y exploren libremente por unos minutos, mientras conversamos sobre lo que experimentamos con ello. - La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños (as) ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Qué realizaremos con estos materiales? ¿Cómo creen que realizaremos el juego? ¿Han escuchado hablar a sus familiares sobre este tipo de juego? - La maestra explica a los niños (as) como deben de realizar el juego: La maestra les entrega a cada niño sus fichas de profesiones diferentes y les pide armar para así descubrir que profesión les tocó a cada uno y el niño (a) que termine de armar su puzzle será el ganador. - Los niños y niñas desarrollan el juego expresando como lo saben hacer cada uno buscando la ficha para armar y descubrir que profesión les tocó a cada niño(a).	 
CIERRE	✓ Los niños y niñas comentan sobre la actividad realizada. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad desarrollada? ¿Qué tenían que descubrir al momento de terminar de armar su puzzle? ¿Les fue fácil o difícil encontrar las fichas para armar su puzzle? ¿Qué es lo que más les gustó de la actividad? ✓ Reciben felicitaciones y una lluvia de aplausos.	

KATERIN J. BERNALES TORRES
Practicante

LUDY MAR NUÑEZ CELIZ
Practicante



LISTA DE COTEJO

TEMA:	"NOS DIVERTIMOS JUGANDO PUZLE DE PROFESIONES"			
FECHA:	12/07/2022			
ÁREA:	Matemática			
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CONSIGNAS	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno			
ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
01 Aguilar Silva Brianna Christina	✓			
02 Arévalo Vargas Joseph	✓			
03 Benzaquen Rengifo Annie Zulay	✓			
04 Bermeo Rios Liam Valentino	✓			
05 Campos Bangelista Thiago Manuel	✓			
06 Carrasco Padilla Erick Samuel	✓			
07 Chanchari Martinez Kevin Gean	✓			
08 Coral Bocanegra Dylan Steven	✓			
09 Correa Del Aguila Arleth Celeste	✓			
10 Cueva Cordova Giovany Said	✓			
11 Del Aguila Flores Gaia Celeste	✓			
12 Del Aguila Guerra Andrea Saydé	✓			
13 Del Aguila Rioja Nahara Sofia	✓			
14 Garcia Bernedo Angello Gabriel	✓			
15 Garrido Flores Emily Samara	✓			
16 Gonzales Fasabi Camila Solange	✓			



ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA "TARAPOTO"



17	Malpartida Pinedo Emily Julieta	✓			
18	Marín Nureña Salvador Athez	✓			
19	Mechan Coñes Mai Akame	✓			
20	Morí Panduro Ariana Maciel	✓			
21	Navarro Villanueva Ivana Elisa	✓			
22	Núñez Muñoz Gia Ariana	✓			
23	Olano Sánchez Juan Jhoel Sebastian	✓			
24	Paredes Mori Joaquín Alonso	✓			
25	Pinedo Lazo Wally Moisés	✓			
26	Pita Arteaga Azucena Milagros	✓			
27	Vela Cárdenas Adriel Kamil	✓			

Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: *"Los juegos de mesa como estrategia para mejorar la atención en niños"*, de las autoras: **Katerin Juleysy Bernal Torres y Ludy Mar Nuñez Celiz** ex alumnas de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Se revisó la coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 11 de agosto de 2025

Dr. Alfonso Isuiza Pérez
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N°0374053

Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis titulada: **"Los juegos de mesa considerada como estrategia, para mejorar las capacidades de atención en los niños"** - **"The board games as a strategy to improve children's attention capacities"**, de las autoras **katerin Juleysy Bernales Torres** y **Ludy Mar Nuñez Celiz**, ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) palabras claves representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 12 de agosto de 2025

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.

Anexo N° 09: Evidencias fotográficas

Niños y niñas participando en el juego de mesa al armar los rompecabezas



Investigadora orientando a los niños y niñas en el juego de mesa Jenga.



Niños y niñas participando del juego de mesa de ludo.



Niños y niñas participando del juego de laberinto.

